

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(Creada por Ley N°. 25265)



FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**TESIS**

**“JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS  
Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°  
107 - HUANCAMELICA – 2017”**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Educación e infancia

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciado en Educación

**PRESENTADO POR LOS BACHILLERES:**

MATAMOROS ROMERO, Oliver

CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine

**HUANCAMELICA - PERÚ**

**2017**



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA**

(CREADA POR LEY N° 25265)  
Ciudad Universitaria Paturpampa – Telef. (067) 452456  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**SECRETARÍA DOCENTE**



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad universitaria de Paturpampa, en el auditorio de la Facultad de Educación a los 21 días del mes de DICIEMBRE del año 2017, a horas 10 AM, se reunieron; los miembros del Jurado Calificador, conformado de la siguiente manera:

PRESIDENTE(A) : Lic. MARIA CLARE VALLEJO MADGE  
SECRETARIO(A) : Dra. ANTONIETA DEL PILAR LIZARD ALVA  
VOCAL : Mg. MILAGROS PINAS ZATUDIC

Designados con la resolución N° 0884-2017-5-FED-UNH del proyecto de investigación  
Titulado:

JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 707 - HUANCABELICA - 2017

Cuyos Autores son:

**BACHILLER (S)**  
MARTIN RODRIGUEZ ROTERO, OLIVER  
CORICHANUA ROSA DE, KEYKO KATERINE

A fin de proceder con la calificación de sustentación del proyecto de investigación antes citado. Finalizada la sustentación; se invitó al público presente y a los sustentantes abandonar el recinto; y luego de una amplia deliberación por parte del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Bachiller: MARTIN RODRIGUEZ ROTERO, OLIVER  
APROBADO POR: UNANIMIDAD  
DESAPROBADO POR: .....

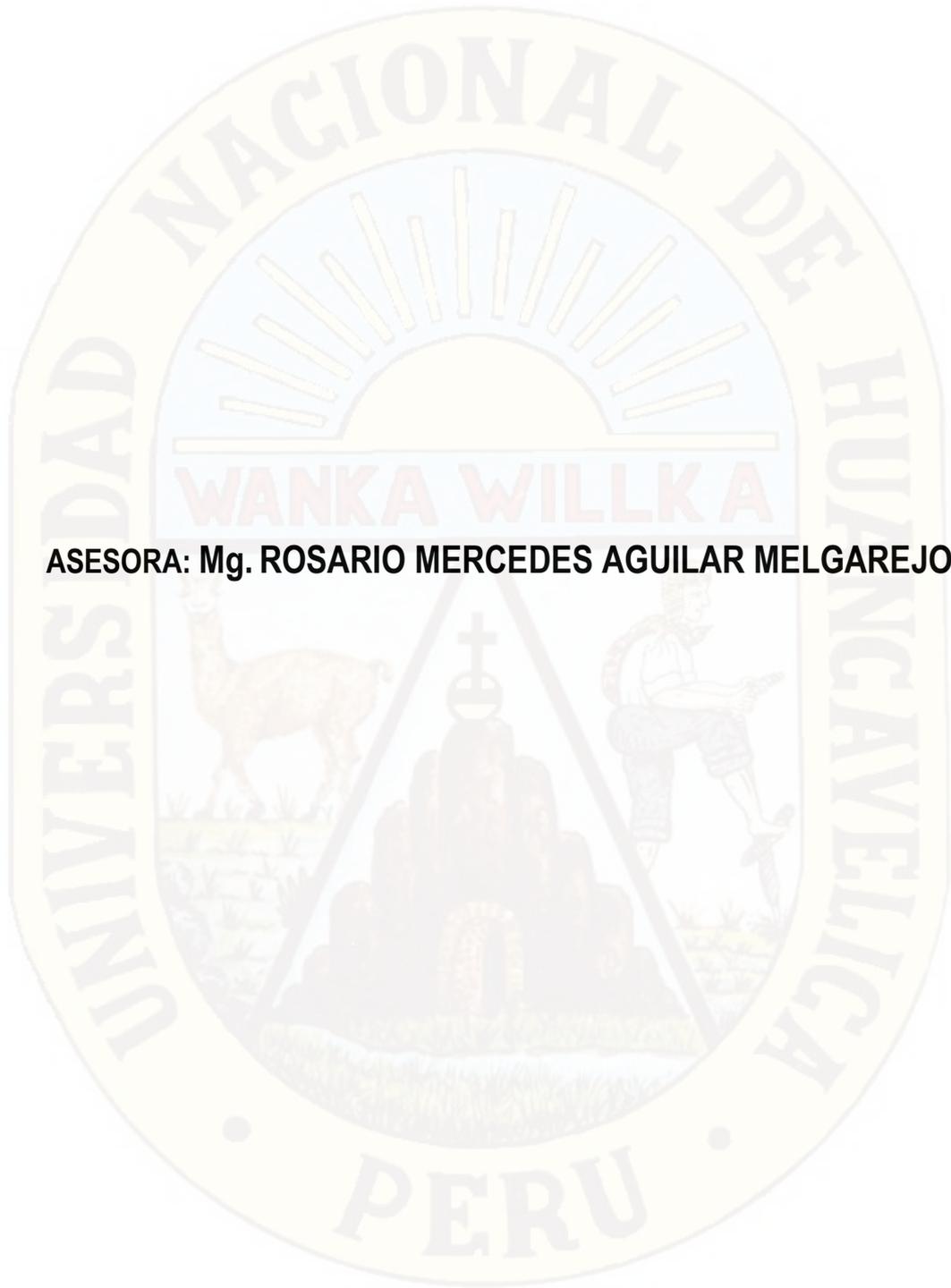
Bachiller: CORICHANUA ROSA DE, KEYKO KATERINE  
APROBADO POR: UNANIMIDAD  
DESAPROBADO POR: .....

En Conformidad a lo Actuado Firmamos al Pie.

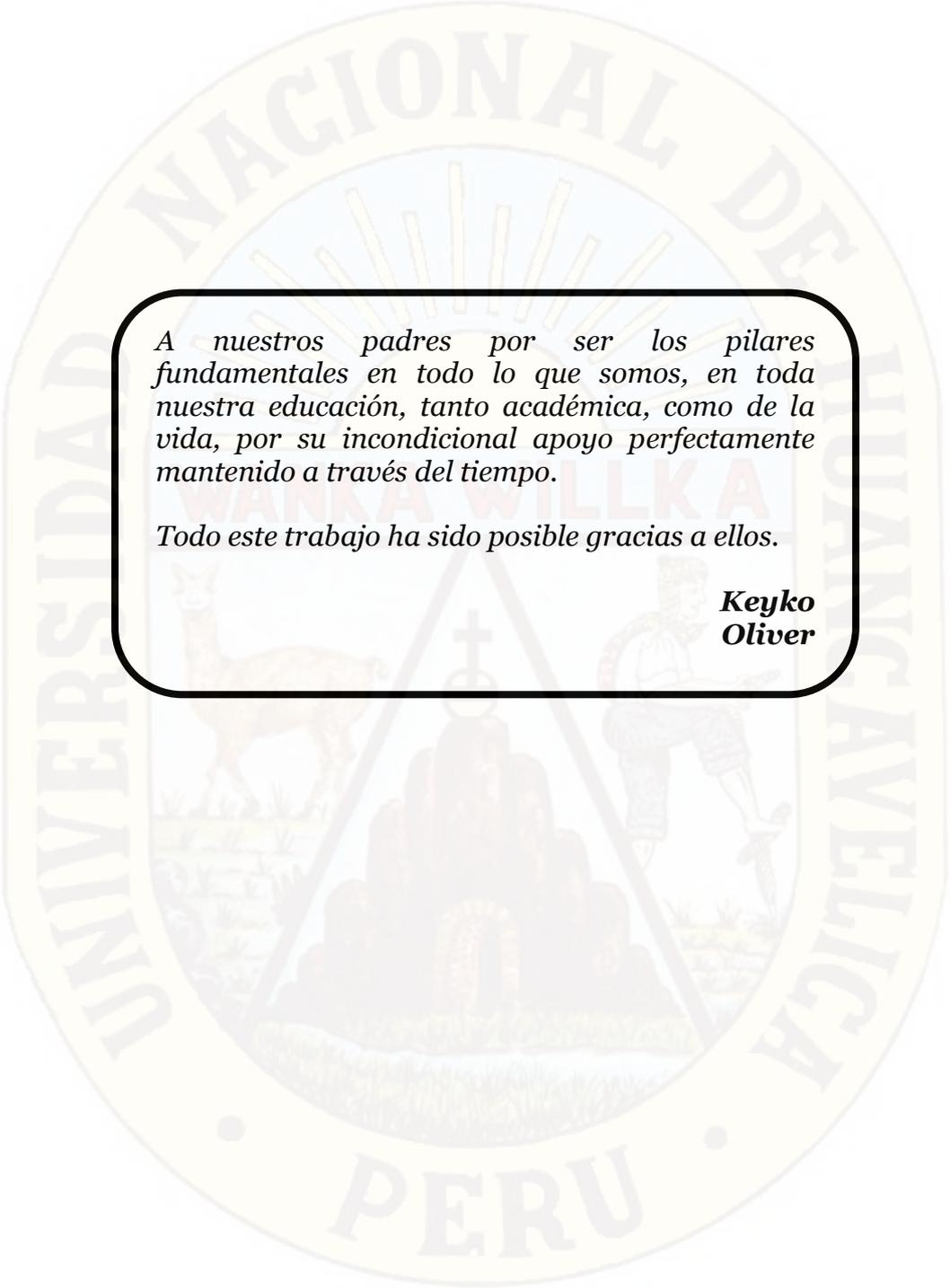
  
PRESIDENTE

  
SECRETARIO

  
VOCAL



**ASESORA: Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO**



*A nuestros padres por ser los pilares fundamentales en todo lo que somos, en toda nuestra educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.*

*Todo este trabajo ha sido posible gracias a ellos.*

**Keyko  
Oliver**

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradecemos a dios por habernos acompañado y guiado a lo largo de nuestra carrera, por ser nuestra fortaleza en los momentos de debilidad.*

*Un especial agradecimiento a nuestros padres, hermanos, amigos y todos seres queridos que estuvieron siempre a nuestro lado motivándonos para continuar en el camino y cumplir nuestros objetivos.*

*A nuestra asesora ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO y todas las docentes por su paciencia y apoyo incondicional. Por ser persistentes, acompañarnos constantemente en todo el proceso de realización del trabajo y enriquecernos tanto académica y profesionalmente.*

## ÍNDICE

Portada.....	i
Índice.....	vi
Resumen.....	viii
Introducción.....	x
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>PROBLEMA.....</b>	<b>1</b>
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	2
1.3. OBJETIVOS.....	3
1.4. JUSTIFICACIÓN.....	3
<b>CAPÍTULO II.....</b>	<b>6</b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>6</b>
2.1. ANTECEDENTES.....	6
2.2. BASES TEÓRICAS.....	14
2.3. HIPÓTESIS.....	43
2.4. VARIABLES DE ESTUDIO.....	43
2.5. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	46
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>47</b>
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>47</b>
3.1. ÁMBITO DE ESTUDIO.....	47
3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN.....	47
3.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	48
3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	48

3.6. POBLACIÓN, MUESTRA, MUESTREO .....	48
3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	48
3.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....	50
3.9. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	51
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>52</b>
<b>RESULTADO .....</b>	<b>52</b>
4.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS:.....	52
4.2 DISCUSIÓN:.....	59
<b>CONCLUSIÓN</b>	
<b>RECOMENDACIONES</b>	
<b>REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA</b>	
<b>ANEXO</b>	

## RESUMEN

**TÍTULO:** JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 - HUANCVELICA – 2017.

El presente estudio tuvo como propósito determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica. La investigación fue de tipo aplicativo, nivel explicativo y diseño pre experimental; con una muestra de 30 niños de 5 años, se empleó la técnica de observación y como instrumentos la escala de apreciación, para recolectar datos sobre las variables de estudio. Los resultados fueron analizados en el programa estadístico SPSS - 24. Se encontró que después de aplicar los juegos simbólicos (variable independiente), el 96.7% (29), presentan una buena habilidad Sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017. Como el valor t de la tabla = 1.69 es menor al t calculado = 32.71, entonces se puede rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un nivel de significancia de 0.000, siendo menor a 0.05. Lo cual confirma que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%.

**Palabras claves:** Juegos, Socialización, niño y niña.

## SUMMARY

**TITLE:** SYMBOLIC GAME IN SOCIAL SKILLS IN CHILDREN OF 5 YEARS OLD, OF THE INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 - HUANCVELICA - 2017.

The purpose of this study was to determine the influence of symbolic play on the development of social skills of children of 5 years of age, in the Initial Educational Institution No. 107 "Los Rojitos" - Huancavelica. The research was of the application type, explanatory level and design, pre experimental; With a sample of 30 children of 5 years, the observation technique was used and as instruments the appreciation scale, to collect data on the study variables. The results were analyzed in the statistical program SPSS - 24. It was found that after applying the symbolic games (independent variable), 96.7% (29), show good social skills in boys and girls of 5 years, from the Initial Educational Institution No. 107 - Huancavelica - 2017. Since the value  $t$  of table = 1.69 is less than the calculated  $t = 32.71$ , then the null hypothesis can be rejected and the research hypothesis is accepted, with a level of significance of 0.000, being less than 0.05 . which confirms that the symbolic play significantly influences the development of social skills in children of 5 years of age in the Initial Educational Institution No. 107 "Los Rojitos" - Huancavelica. With a confidence level of 95%.

**Keywords:** Games, Socialization, boy and girl.

## INTRODUCCIÓN

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas de forma natural (y por tanto, pueden ser enseñadas) que se manifiestan en situaciones interpersonales, socialmente aceptadas. Es por ello que por medio de los juegos simbólicos se buscó afianzar su socialización. Para lo cual se planteó la siguiente pregunta: ¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” - Huancavelica?, el cual tiene como objetivo determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica. Y como específicos:

Evaluar las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos, en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.

Aplicar los juegos simbólicos en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.

Para lo cual se trabajó con los antecedentes de **(Rodríguez, 2014)**, con su tesis: “El juego como apoyo didáctico para lograr la socialización de los niños que cursan el primer grado de educación preescolar”, con **(Salas, 2014)**, con sus tesis titulada “El juego Simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil. **(Herrera, 2011)**, con su tesis titulada: “La Sobreprotección Familiar en la Socialización de los Niños y Niñas de 4 a 5 Años del Jardín de Infantes Aurelio Espinoza Polito Ubicado en el Centro de Quito durante el Año lectivo 2010 – 2011”.

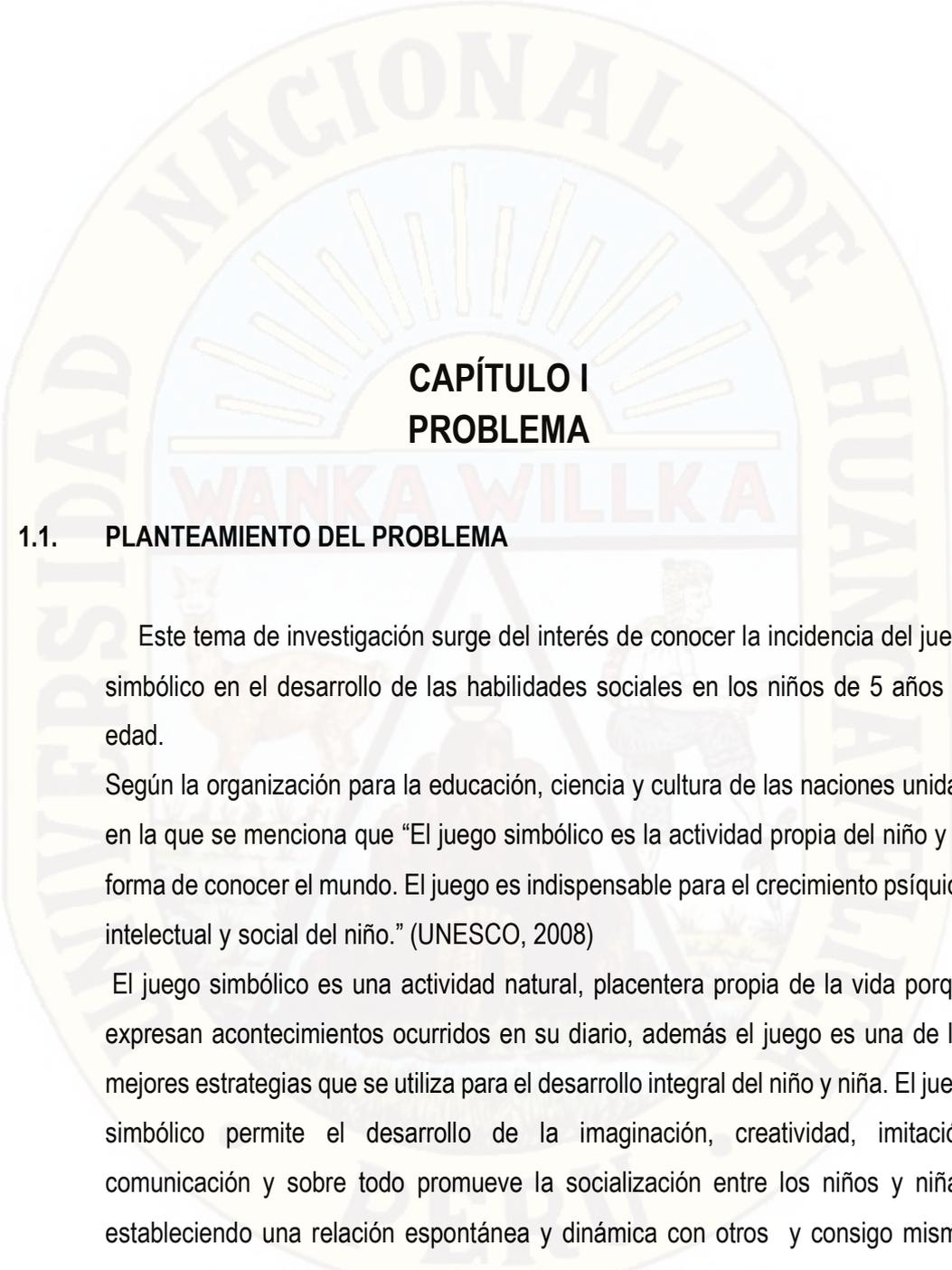
**(Rodríguez M. I., 2015)**, investigó, Taller “Mi Mundo Feliz” de Teatro para Desarrollar las Habilidades Sociales de los Niños y Niñas de Cinco Años de la Institución Educativa Particular “Mi Casita” - Trujillo – 2015, con la tesis de **(Vanessa, 2015)**, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades”, de la Universidad Católica Sedes Sapientiae, para optar el título en Educación Inicial.

**(Camacho, 2012)**, investigo, “El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 Años. También de **(Paytan, 2013)**, con su tesis titulada “La técnica

del Tándem en el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 126 Palca Huancavelica”. También a **(Serrano, 2011)**, con su tesis titulada: Efecto pedagógico de la aplicación del juego de roles, como estrategia metodológica en la socialización de los niños y niñas del 1° grado sección “A y B” de la I. E publica N° 36538 villa pampa- Yauli Huancavelica. También a **(Mancha, 2010)** con su tesis titulada: “la actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización de niños preescolares de 5 años de edad en la I.E.I. N° 606 Callqui Chico – Huancavelica.

**(Romero, 2010)**, con su tesis titulada, “Los Juegos Recreativos y su Influencia en la Socialización de niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 575 del Centro Poblado de Atalla del Distrito de Yauli-Huancavelica y por ultimo a **(Carrera, 2010)**, con su tesis titulada “Juego Sensorial y la Socialización en Niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 138 Ascensión - Huancavelica”. Con la hipótesis de investigación fue: El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica. El trabajo consta de cuatro capítulos, como es el Capítulo I, el cual consta sobre el planteamiento del Problema, formulación del problema, Objetivo: general y específicos y la justificación. El Capítulo II, consta del Marco Teórico, el cual presenta los antecedentes, bases teóricas, hipótesis, variables de estudio y definición de términos. En el Capítulo III, la Metodología de la Investigación, consta de ámbito de estudio, Tipo de investigación, nivel de investigación, método de investigación, diseño de investigación, población, muestra, muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimiento de recolección de datos, técnicas de procesamiento y análisis de datos. Y por último del Capítulo IV, el cual presenta los resultados y la Discusión.

Los Autores.



## CAPÍTULO I PROBLEMA

### 1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Este tema de investigación surge del interés de conocer la incidencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de edad.

Según la organización para la educación, ciencia y cultura de las naciones unidas, en la que se menciona que “El juego simbólico es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño.” (UNESCO, 2008)

El juego simbólico es una actividad natural, placentera propia de la vida porque expresan acontecimientos ocurridos en su diario, además el juego es una de las mejores estrategias que se utiliza para el desarrollo integral del niño y niña. El juego simbólico permite el desarrollo de la imaginación, creatividad, imitación, comunicación y sobre todo promueve la socialización entre los niños y niñas, estableciendo una relación espontánea y dinámica con otros y consigo mismo, expresando sentimientos y emociones. (Garnerd, 2015, pag 96).

(Martinez, 2014, pag 89), en la página web de psicopedagogía, nos menciona que:

Las habilidades Sociales, es un proceso muy importante que debe fomentarse en los niños y niñas desde muy corta edad. La primera infancia es el periodo en el que tiene lugar el proceso de socialización más intenso, cuando el ser humano es

más apto para aprender. Este proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprende a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Por otro lado analizaremos, que entre mayor interacción, relaciones sociales o socialización tengan nuestros hijos (as), con sus grupos pares; se convertirán en personas más seguras y extrovertidas. Ayudando por tanto la socialización a contrastar la Timidez o limitación o defecto del carácter que impide el desarrollo armónico del yo y que en las personas que la padecen se manifiesta por una inseguridad ante los demás, una torpeza o incapacidad para afrontar y resolver las relaciones sociales. <sup>1</sup>

En la Institución Educativa Inicial Estatal N° 107 en la ciudad de Huancavelica, se aplicó los juegos simbólicos y se evaluó las habilidades sociales de los niños y niñas de 5 años, ya que un niño o niña, que fuera reprimido, tímido, dependiente, egoístas, agresivos; para socializarse, y no presenta habilidades sociales, lo llevara a ser unos seres humanos que en el futuro no van a independizarse como individuos y correrán el riesgo de entrar por la puerta falsa de los vicios que existen en la sociedad, porque no estarán cimentadas las bases para una vida de provecho. Por tal motivo formulamos el siguiente interrogante.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” - Huancavelica?

---

<sup>1</sup> <http://www.psicopedagogia.com/socializacion>

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivo general:**

Determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.

#### **1.3.2. Objetivos específicos:**

- Evaluar las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.
- Aplicar los juegos simbólicos en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.

### **1.4. JUSTIFICACIÓN**

Para (Carretero, 2005, pag 36), cita a Piaget, en el cual menciona que el afecto es la base para construir la inteligencia y la confianza para enfrentar la vida, la emoción puede acelerar, retardar, perturbar las adquisiciones mentales.

El niño es un ser social desde que nace y su interacción con los demás es la clave para su desarrollo Psicosocial. Las habilidades sociales a partir de la infancia son significativa, al tomar en cuenta que la humanidad desde todo punto de vista, siempre involucra el trabajo colectivo. Si en la vida adulta las habilidades sociales son necesarias para desenvolverse en los diferentes aspectos de la sociedad, en los niños son igualmente trascendentales. De hecho, es de suma importancia que estas habilidades se fomenten y se aprendan desde edades tempranas. Pues son una serie de conductas aprendidas que nos ayudan a desenvolvemos en interacciones sociales, e incluyen tanto creencias y valores como sentimientos, así como patrones de comportamiento que nos servirán de herramienta para comunicarnos de manera positiva y desarrollarnos socialmente.

El presente estudio se justifica porque se constató el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” - Huancavelica. Hoy en día la gran mayoría

de los niños y niñas, no se relacionan entre ellos, existe la falta de socialización y la comunicación.

El juego es la principal actividad del niño. Hasta hace poco se creía que jugar era un simple entretenimiento, descanso del estudio y de otras actividades más serias. Sin embargo, en la actualidad, todos los que dedicamos a la educación reconocemos la enorme y vital importancia del juego para el niño. Es la manera más natural de desarrollar sus capacidades de manifestar su impulso natural de explorar, descubrir y crear.

Al jugar el niño practica habilidades motrices, cognitivas, afectivas y sociales, esta última muy importante para que el niño aprenda a relacionarse con los demás. Desde muy pequeño empieza a interactuar con otros niños, pero a partir de los tres a cinco años aumenta su interés por jugar con ellos.

Ningún niño puede disfrutar de una vida social adecuada, sin haber adquirido la habilidad de jugar con otros niños.

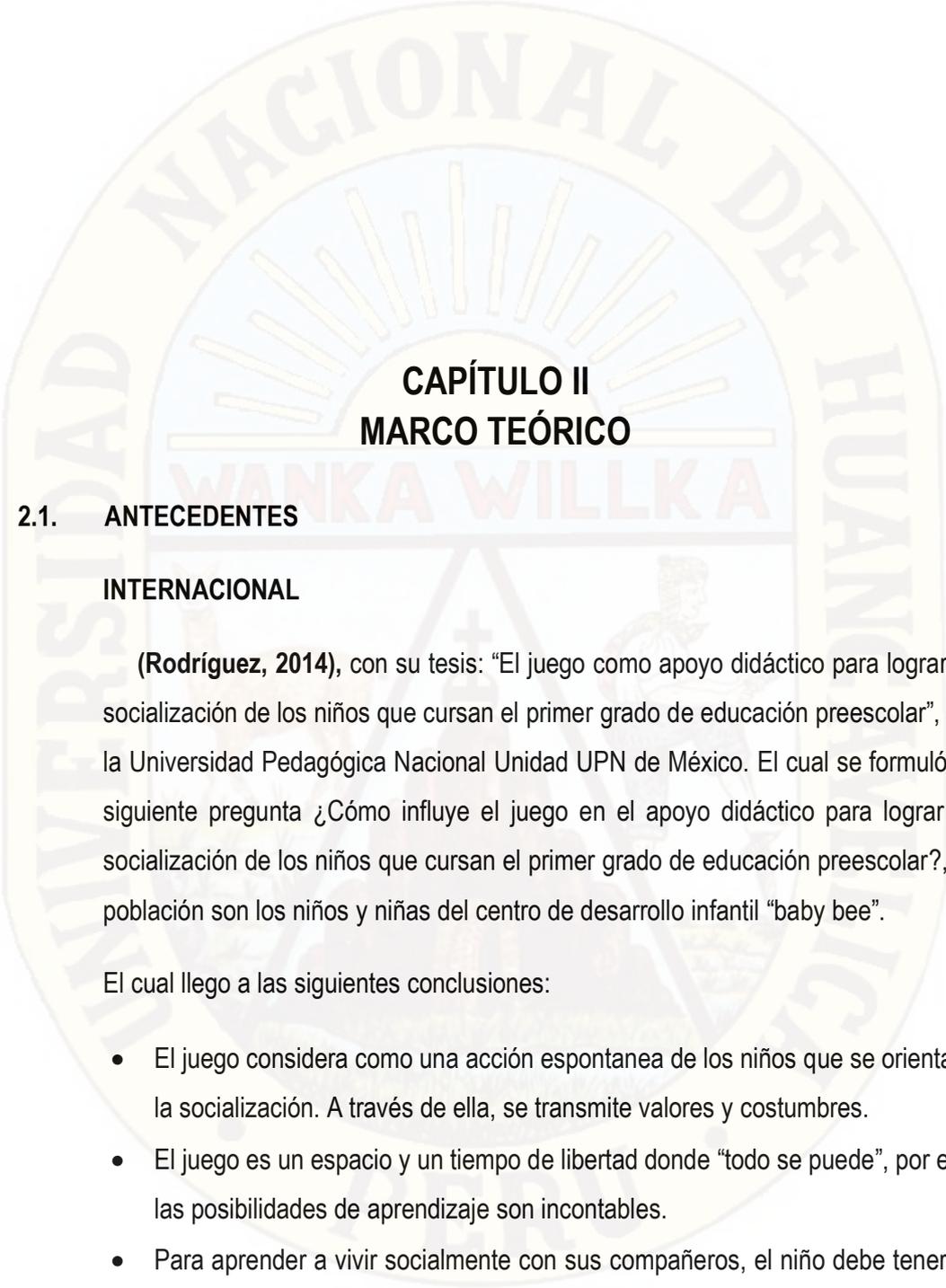
El juego es social desde el principio, que su carácter individual es un aspecto secundario de una actividad que se genera en un contexto social.

El juego simbólico en la actualidad se ha convertido en el pilar fundamental del desarrollo integral de los niños y niñas ya que solo considera como una actividad placentera, de disfrute personal en la que el niño y la niña busca relacionarse, divertirse, sentirse libre, seguro de sí mismo dentro de límites del espacio, tiempo y el lugar que se encuentra.

El juego simbólico produce placer en los educandos ya que permite representar una realidad vivida según sus propias interpretaciones, y a su vez permite sentir que tiene el control del juego modificando la realidad según el deseo de los jugadores, la ventaja de este tipo de juego es que permite al niño y a la niña demostrar mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los cuales representa cosas reales del entorno. El juego es indispensable para el crecimiento ya que permite desarrollar áreas afectivas, psicomotoras, cognoscitivas y sociales. También permite expresar sentimientos, emociones, ideas, pero sobre todo ayuda en el desarrollo de la socialización.

Esta investigación contribuye en el desarrollo de la socialización en los niños y niñas, porque se aplicó el juego simbólico, que permitió al niño interactuar con su medio social y con otros niños y niñas, esto posibilitó la socialización y la comunicación entre ellos.





## CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1. ANTECEDENTES

#### INTERNACIONAL

(Rodríguez, 2014), con su tesis: “El juego como apoyo didáctico para lograr la socialización de los niños que cursan el primer grado de educación preescolar”, de la Universidad Pedagógica Nacional Unidad UPN de México. El cual se formuló la siguiente pregunta ¿Cómo influye el juego en el apoyo didáctico para lograr la socialización de los niños que cursan el primer grado de educación preescolar?, la población son los niños y niñas del centro de desarrollo infantil “baby bee”.

El cual llego a las siguientes conclusiones:

- El juego considera como una acción espontanea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella, se transmite valores y costumbres.
- El juego es un espacio y un tiempo de libertad donde “todo se puede”, por ello las posibilidades de aprendizaje son incontables.
- Para aprender a vivir socialmente con sus compañeros, el niño debe tener la oportunidad de asociarse con otros niños a través del juego.
- Los factores de una actividad que suscitara en nuestro pequeño, siendo a temprana edad.
- El juego es una de las mejores maneras de entablar relaciones afectivas.

(Salas, 2014), con sus tesis titulada “El juego Simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil”, el cual formula la siguiente pregunta ¿En qué medida el juego simbólico incide en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil?, realizado en la Universidad de las fuerzas armadas ESPE, donde se concluyó que el desconocimiento por parte de las educadoras, padres y madres sobre la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 5 años y su inadecuado manejo de técnicas y estrategias promueven conducta inadecuadas que dificultan su normal desenvolvimiento en el entorno social promoviendo así dificultad para comunicarse en forma clara. La población estaba constituido por 70 niños de 3 a 5 años de edad del centro infantil ejercito N° 3. En los resultados se comprueba la hipótesis la misma que afirma la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil ejercito N° 3. Se concluye que el juego simbólico es guiado correctamente será favorable en potencializar sus destrezas y habilidades especialmente la socialización y el lenguaje lo cual permitirá ser una persona íntegra capaz de expresar sus ideas y sentimientos.

(Herrera, 2011), con su tesis titulada: “La Sobreprotección Familiar en la Socialización de los Niños y Niñas de 4 a 5 Años del Jardín de Infantes Aurelio Espinoza Polito Ubicado en el Centro de Quito durante el Año lectivo 2010 – 2011”. El cual formulo la siguiente pregunta ¿En qué medida la sobreprotección familiar interviene en la Socialización de los Niños y Niñas de 4 a 5 Años del Jardín de Infantes Aurelio Espinoza Polito Ubicado en el Centro de Quito durante el Año lectivo 2010 – 2011?. La población pertenece al Centro de Educación Inicial Pueblo Blanco II consta de 70 padres de familia de niños-as de tres a cinco años. Donde se encontró que los niños-as de Educación Inicial de Pueblo Blanco aprenden mejor con la inclusión de la familia en actividades lúdicas que les ayudará a fortalecer los vínculos afectivos, perceptivos, sensoriales e intuitivos, motrices a cimentar los conocimientos adquiridos en esta edad.

Lo cual indica que es necesario la creación de una guía de actividades lúdicas socializadoras entre padres e hijos que ayudara a fortalecer nuevos conocimientos a los padres y reforzar la comprensión de estos a los docentes del Centro de Educación.

## **NACIONAL**

**(Rodríguez M. I., 2015)** , investigó, Taller “Mi Mundo Feliz” de Teatro para Desarrollar las Habilidades Sociales de los Niños y Niñas de Cinco Años de la Institución Educativa Particular “Mi Casita” - Trujillo – 2015, el cual se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo influye “Mi Mundo Feliz” del Teatro para desarrollar las Habilidades Sociales De Los Niños Y Niñas De Cinco Años De La Institución Educativa Particular “Mi Casita” - Trujillo – 2015?. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial, de la Universidad Cesar vallejo. Se trabajó con 20 niños, el cual llega las siguientes conclusiones: Se identificó el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años antes de la aplicación del taller los cuales el 60 % se ubica en el nivel regular eso significa que identifican las habilidades básicas de interacción, el 30 % se ubica en el nivel bueno ya que los niños y niñas tiene el conocimiento y ponen en práctica las habilidades sociales y el 10 % en deficiente.

- Se diseñó el taller “Mi Mundo Feliz” que consiste en doce sesiones de teatro y se aplicó con los niños y niñas de cinco años donde realizaron puestas en escena y materiales para estas.
- Se identificó el nivel de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años después de la aplicación del taller se encuentran en los niveles bueno y regular lograron el 50 % cada uno después de la aplicación del taller “Mi Mundo Feliz”.
- Se realizó el análisis sobre los resultados de las medidas estadísticas de las habilidades sociales de los niños y niñas de cinco años.

(Vanessa, 2015), Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades”, de la Universidad Católica Sedes Sapientiae, para optar el título en Educación Inicial, el cual llega al siguiente resumen:

La presente investigación “Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I.E.I Luigi Giussani del distrito de Puente - Piedra”, tiene la siguiente formulación de problema, ¿Cómo influye las Actividades lúdicas para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I.E.I Luigi Giussani del distrito de Puente-Piedra?. Tiene como objetivo estimular la pronunciación en los niños y niñas del IE Luigi Giussani en la edad de 4 años de la zona de Oropeza -Chonta en el distrito de Puente Piedra. Para ello, se utilizó como instrumentos de evaluación y observación las matrices de capacidades, las fichas de observación, y los cuadros de entrada y salida para analizar el desarrollo de la expresión del lenguaje oral desde un punto de vista, principalmente fonológico, pero abierto a todos los progresos comunicativos del niño. Al término de esta investigación, se verificó que el 40.9% de los niños mejoraron su pronunciación haciéndola más comprensible gracias a la estimulación de los músculos oro faciales y el control de la respiración a través de las actividades lúdicas. Además, los niños descubrieron la importancia del lenguaje oral para comunicar sus ideas, opiniones y necesidades y se valen de él para comunicarse entre sí. Formulan oraciones y expresiones y frases de manera clara y pausada a fin de expresar sus ideas, intereses, conocimientos y emociones. Así también, el 13.6% de los niños que al inicio de estas actividades eran muy tímidos y se manifestaban, ya sea de forma muy concisa, utilizando frases cortas y en algunos casos solo por señas, lograron mejorar la comunicación produciendo ideas más completas, con una pronunciación más clara lenguaje oral. Finalmente, el 45.5% de los niños presentaban una buena pronunciación, de lo que se desprende que las actividades ayudaron a fortalecer sus músculos oro faciales y sus capacidades de comunicación.

(Camacho, 2012), investigo, “El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 Años”, Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial, de la Pontificia Universidad Católica

del Perú Facultad de Educación. El cual tiene como pregunta de investigación: ¿Cómo influye el juego cooperativo en las Habilidades Sociales en Niñas de 5 Años?. Población: 50 niños de 5 años. El cual llega a las siguientes conclusiones:

- El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes.
- La metodología de trabajo del programa de juegos cooperativos tiene como pilares el uso adecuado de las habilidades sociales y la comunicación. Por los juegos presentados poseen un carácter eminentemente lúdico e implican el trabajo cooperativo entre sus integrantes para lograr un objetivo, y el cual asegura un papel activo del participante. Supone una secuencia de juegos, los cuales incluyen reglas, materiales y espacios determinados.
- Las habilidades relacionadas a los sentimientos y alternativas a la agresión son aquellas que el incremento de estas ha sido de manera significativa en el grupo, después de haber sido aplicado el programa de juegos.

## **LOCAL**

(Paytan, 2013), con su tesis titulada “La técnica del Tándem en el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 126 Palca Huancavelica”, el cual formulo la siguiente pregunta ¿Cómo influye la técnica del Tándem en el desarrollo de la socialización de niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 126 Palca Huancavelica?, para optar el título en Educación Inicial, el cual llega a las siguientes conclusiones:

De acuerdo a los resultados obtenidos a nivel cuantitativo en la aplicación del instrumento de evaluación podemos apreciar ha existido un incremento de un 30% en términos generales en lo que concierne a la aplicación del pre test y del post test lo cual podemos considerar significativo ya que antes de iniciar el trabajo en parejas los participantes de la muestra tenían una performance de 49,33% logrando de

manera posterior un 79,33% es decir esta diferencia nos permite apreciar que se encuentran en un nivel aceptable de logro con respecto al pre test.

De manera cualitativa podemos apreciar que se ha notado un cambio en los miembros de la muestra con respecto a su socialización lo cual se evidencia al realizar sus trabajos, respetarse mutuamente, asumir una actitud conciliadora frente a un problema presentado aprendiendo a solucionado y asumiendo con responsabilidad su rol de coparticipe en las tareas encomendadas por la docente lo cual ha mejorado el clima en el aula y la iniciativa de los niños que antes eran tímidos o inhibidos y con un bajo nivel participativo.

Los resultados cuali-cuantitativos nos permiten apreciar que ha habido una mejora en el trabajo por parejas y los niveles de comunicación tanto entre ellos como con la maestra del aula favoreciendo las tres dimensiones, las cuales se han visto incrementadas en diferentes medidas pero que han permitido favorecer la interacción, la integración y la ayuda mutua de los niños de la institución educativas Nro. 126 de Palca- Huancavelica.

A nivel comparativo, la diferencia entre estas dimensiones no es muy distante, sin embargo, los logros obtenidos han sido evidentes ya que se ha podido notar los cambios en los niños lográndose más la interacción (36%) seguido de la ayuda mutua (30%) y por último la integración (24%). Después del trabajo en parejas aplicando la técnica del tándem.

**(Serrano, 2011)**, con su tesis titulada: Efecto pedagógico de la aplicación del juego de roles, como estrategia metodológica en la socialización de los niños y niñas del 1° grado sección "A y B" de la I. E publica N° 36538 villa pampa- Yauli Huancavelica. La población está constituido por 40 niños y niñas del primer grado sección "A y B" de 6 y 7 años de edad de ambos sexos de la I. E publica N° 36538 villa pampa. Se muestra en el resultado que el juego de roles como estrategia metodológica optimiza a un 95% de confianza en la socialización de los niños y niñas del primer grado sección "A y B". Se concluye que el juego de roles es una

estrategia para facilitar el desarrollo de la socialización de los niños y niñas del primer grado sección “A y B”.

**(Mancha, 2010)** Con su tesis titulada: “la actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización de niños preescolares de 5 años de edad en la I.E.I. N° 606 Callqui Chico – Huancavelica. Formulo la siguiente pregunta: ”¿Cómo la actividad lúdica sirve para estrategia básica para el desarrollo de la socialización de niños preescolares de 05 años de edad en la I.E.I. N° 606 Callqui Chico – Huancavelica?. Población: 20 niños de la I.E. N° 606 Callqui Chico. Concluye que:

- El juego como actividad básica influye significativamente en la socialización de los niños del grupo experimental en la I.E. N° 606 Callqui Chico.
- Los niños preescolares de 05 años de edad de la I.E. I. N° 606 Callqui Chico muestran un nivel medio de socialización en un 70% (07 niños y niñas) y en 30% (03 niños (as)) de nivel alto después de la aplicación del tratamiento.
- Las dimensiones de competencia social, integración, relación con sus compañeros y comportamiento de exteriorización en el fenómeno de la socialización se han incrementado en el grupo de control como resultados de la aplicación del juego como estratégica básica.
- La etapa preescolar es fundamental en la vida del ser humano, incluso más que otras etapas, puesto que en ella el niño identifica su núcleo familiar, su tipificación sexual e inicia el proceso y socialización fuera del hogar.

**(Romero, 2010)**, con su tesis titulada, “Los Juegos Recreativos y su Influencia en la Socialización de niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 575 del Centro Poblado de Atalla del Distrito de Yauli-Huancavelica”, para optar el título de Licenciado en Educación, La población respectiva lo conforma los niños y niñas de la I.E. N°575 de Atalla- Yauli y la muestra fue elegida por censo a toda la población conformado por los 22 niños y niñas de cinco años de la sección “los conejitos” de la I.E. N°575 Atalla del distrito de Yauli- Huancavelica, en el cual se observó que algunos niños eran tímidos. El objetivo fue a determinar cómo influye

los juegos recreativos en la Socialización de niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 575 del Centro Poblado de Atalla del Distrito de Yauli-Huancavelica. Los cuales llegaron a las siguientes conclusiones:

Existe influencia significativa de los juegos recreativos en la socialización de los niños y niñas de cinco años de la I.E. N°575 del centro poblado de Atalla del distrito de Yauli- Huancavelica, en la prueba de entrada obtuvieron los siguientes resultados: nivel bajo 90,9%, nivel medio 9,10% y nivel alto 0%; mientras que, en la prueba de salida, en el nivel bajo 0%, nivel medio 40.9% y por último en el nivel alto 59.10%.

Los juegos recreativos tienen un efecto significativo en la integración de los niños a su grupo social, permitiendo la identificación personal y el rescate de los valores andinos, especialmente de la región Huancavelica.

**(Carrera, 2010)**, con su tesis titulada “Juego Sensorial y la Socialización en Niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 138 Ascensión - Huancavelica”, El método que utilizamos es experimental, corresponde al diseño pre experimental; pre- test, post. Con un solo grupo y el tipo de investigación es aplicada. La población respectiva lo conforman los niños y niñas toda la población conformado por los 25 niñas y niños de cinco años, perteneciente al aula “amarilla” de la I.E. N° 138 del Distrito de Ascensión – Huancavelica, en el cual se observó que algunos niños eran tímidos, la muestra es elegida por censo a toda la población conformado por los 18 niñas y niños de cinco años, perteneciente al aula “AMARILLA” de la I.E N° 138 Ascensión – Huancavelica. El análisis estadístico da como resultado, la aceptación de la hipótesis es decir realizando el juego sensorial se mejora la socialización de niños y niñas de 5 años, pues en la prueba de salida se elevó notablemente la socialización. El resultado estadístico demuestra que con la práctica del juego sensorial se mejora la socialización de niños y 5 años, ya que las niñas y niños tímidos, callados superaron en gran medida esta conducta.

Se ha determinado que los juegos Sensoriales influyen de forma significativa en los niveles de Socialización de los niños 5 años de la Institución Educativa N° 138 del distrito de Ascensión- Huancavelica. El contraste de significancia asociado de la estadística de Wilcoxon obtenido es de  $0,00 < 0,05$  es decir la influencia fue significativa.

Los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 138 del distrito de Ascensión – Huancavelica en la prueba de entrada obtuvieron los siguientes resultados la tabla afirma que hay 7 (38,9%) estudiantes que se encuentran en el nivel por debajo del promedio, 11 (611%) en el promedio normal, la prueba de salida afirma, que el 100% de los estudiantes lograron socializarse en un nivel superior al promedio normal.

El nivel de socialización que presente los niños de 5 años de la Institución Educativa. N° 138 del Distrito de Ascensión – Huancavelica, después de la aplicación del juego sensorial, es nivel alto.

El juego sensorial tiene un efecto significativo y positivo en la integración del niño a su grupo social, permitiendo la identificación personal.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **a. Teoría del Juego- Jean Piaget**

(Piaget J. , 1956. pag 32), En su teoría del desarrollo destaca que los niños tienen la capacidad de jugar ya que es la única manera que tiene para poder relacionarse con la realidad en la que se desenvuelve considera el juego como una fuente indispensable para que el desarrollo cognitivo de los seres humanos especialmente en la infancia ya que ayuda al fortalecimiento de estructuras mentales las mismas que les permiten a los niños relacionarse con sus pares y con el medio que lo rodea.

Es importante mencionar que Piaget relaciona los 3 tipos de juego que son : juego del ejercicio que los niños de 0 a 2 años lo desarrollan en la etapa sensorio motora, el juego simbólico que se desarrolla de 2 a 6 años en esta etapa los

niños presentan diferentes manifestaciones simbólicas tales como: imitación, lenguaje, dibujo y la imagen mental que les permitirá reproducir experiencias vividas en las cuales podrán manifestar sus ideas y sentimientos y por último el juego reglado este se desarrolla a partir de los 4 años en este juego los niños ya empiezan a respetar las reglas del juego y a organizarlo de una mayor manera.

La interacción de estos 3 tipos de juego es significativa ya que en cada etapa aprende algo nuevo y por ende su pensamiento se va madurando y por lo tanto se considera al juego placentera de intentar entender y comprender el funcionamiento de los gestos y de la realidad externa.

- b. **Teoría del Aprendizaje Social o Vicario de Bandura:** de Albert Bandura (1977), en el libro de Psicología de la educación, (Beltran, 2015, pag 89,90,91), cita a Bandura, el cual afirma que todo lo que pueda aprenderse en forma directa, también puede aprenderse observando a los demás; fijarse en otros abrevia el aprendizaje. Adquirimos nuevas conductas observándolas en otras personas; a este procedimiento se le conoce como aprendizaje por observación (modelamiento, imitación o aprendizaje social).

Tal y como hizo Lev Vygotsky, Albert Bandura también centra el foco de su estudio sobre los procesos de aprendizaje en la interacción entre el aprendiz y el entorno. Y, más concretamente, entre el aprendiz y el entorno social.

(Adrian, 2016, pag. 56,57), menciona que en la teoría de aprendizaje social, Bandura diferenció 4 procesos que se desarrollan necesariamente en el aprendizaje social:

### **1. Atención**

Resulta totalmente imprescindible que la atención del aprendiz esté focalizada hacia el modelo que realiza la conducta. Cualquier distractor interrumpiría la tarea de aprendizaje.

## **2. Retención**

La memoria juega un papel muy importante. La persona que está integrando un nuevo comportamiento, debe almacenarlo en su memoria para reproducirlo a continuación.

## **3. Reproducción**

En este punto, además de la puesta en marcha de la conducta, la persona debe ser capaz de reproducir simbólicamente el comportamiento. Por ejemplo, por mucho que un niño vea a su tenista preferido jugar, no quiere decir que vaya a golpear la pelota igual que él, primero tiene que tener la capacidad motora para realizar esos movimientos. Se integrará el tipo de movimiento y la acción, pero esto requiere de repetición para realizar la conducta correctamente.

Además, debe haber una capacidad cognitiva para poder poner en marcha todos los mecanismos de recuperación simbólica. O sea, que el niño necesita obligatoriamente haber llegado a este nivel de desarrollo cognitivo.

## **4. Motivación**

Aun teniendo las imágenes mentales de la conducta observada, hace falta querer realizarla. Podemos tener distintos motivos, por ejemplo:

- Refuerzo/castigo pasado: Se basa en el conductismo tradicional. Cuando ya hemos realizado una conducta y hemos obtenido algo bueno a cambio (un refuerzo). Esto hace que volvamos a reproducirla si buscamos conseguir el mismo refuerzo.
- Refuerzos/castigos prometidos: Expectativas de lo que se pretende conseguir. Imaginamos las consecuencias.
- Refuerzo/castigo vicario: Lo que hemos visto que consiguió el modelo del que aprendimos.

## **2.2.1 EL JUEGO:**

El juego es una actividad que ha estado presente durante toda la vida y en todas las sociedades, pues debemos recordar que en la antigüedad el juego no era considerado como una actividad indispensable para los niños ya que se desconocía todas las ventajas que este aporta para el desarrollo de los mismos.

El juego es innato con los seres humanos, esta actividad se manifiesta desde los primeros meses de vida hasta la edad adulta, dicha acción permite lograr un aprendizaje y dar significado a los acontecimientos que se presentan por medio de las experiencias vividas.

En la actualidad el juego es considerado como una de las actividades básicas e indispensables en la infancia pues esta actividad exige al niño y a la niña una participación activa dentro del juego favoreciendo así su creatividad y su interacción con la cultura que lo rodea, así como también aporta en el desarrollo integral de los niños y niñas a nivel psicomotor, intelectual, afectivo y social.

### **2.2.1.1 CARÁCTERÍSTICAS DEL JUEGO**

El juego es una actividad libre y esencial en la infancia, ya que le permite al niño y la niña investigar, descubrir, crear, expresar ideas, sentimientos y emociones para de esta manera conocer al mundo que lo rodea, darse a conocer a los demás y conocerse así mismo.

El juego contiene varias características que la diferencie de otras actividades similares a continuación podemos establecer algunas de ellas:

- El juego como actividad placentera: se lo considera así ya que le permite al niño y a la niña disfrutar y sentir satisfacción de la actividad que se encuentra realizando.
- El juego es una actividad voluntaria porque el niño o niña juegan con deseos de hacerlo pues además no requiere de un lugar especial ni ser planificado.

- El juego desarrolla una realidad ficticia, los niños y niñas son protagonistas de su propia realidad imitando lo que ve a su alrededor como el jugar al papa y mama, doctor, peluquero, chofer entre otros y esto permite al niños crear sus propias reglas para llevar la actividad organizado.
- El juego favorece su proceso de socialización porque permite al niño y niña interactuar y relacionarse con sus pares, es importante esta convivencia porque aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para poder convivir y así sentirse aceptado por otros. (Naharro, 2014, pag 47,48)

#### **2.2.1.2 LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LOS NIÑOS**

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

#### **2.2.1.3 TIPOS DE JUEGO**

- **JUEGO SIMBÓLICO:** Este tipo de juego empieza a partir de los 2 años de edad en el cual el niño y la niña desarrollan la capacidad de abstracción, la misma que es una característica innata en los seres humanos y que a su vez permite imaginar y recordar situaciones, objeto y acciones que no están presentes en ese momento y que no puede ser percibidas por sus sentidos

**Según Piaget**, cuando el niño se encuentra en este estadio, el conjunto de manifestaciones simbólicas son: la imitación, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental.

Se considera al juego simbólico como esencial e importante en la vida del niño y la niña ya que les permite adaptarse continuamente al

mundo social que lo rodea y a lograr un equilibrio afectivo e intelectual para lo cual es importante que realicen una actividad cuya motivación sea la asimilación de lo real al yo.

- **JUEGO DE CONSTRUCCIÓN:** este juego se desarrolla durante el estadio sensorio motor y pre operacional aparece aproximadamente a los 12 meses de edad cuando el niño y la niña empiezan a tener nociones de lo que pueden hacer y como lo pueden hacer y se desarrolla de manera progresiva empezando desde una actividad simple hasta el grado de complejidad que se lo permita.

Este juego contribuye fundamentalmente a aumentar y afianzar la motricidad fina así como también la coordinación ojo- mano, control muscular, razonamiento, la organización espacial, la atención, la memoria lógica, la concentración, la paciencia, el esfuerzo por conseguir lo que desea y la capacidad de entender órdenes o advertencias dadas por un adulto.

- **JUEGO FUNCIONAL:** este tipo de juego se desarrolla en niños y niñas de 0 a 2 años de edad, también se lo conoce como juegos de ejercicios característico del estadio sensorio-motor según Piaget.

Esta etapa el niño y la niña usan sus sentidos y su capacidad motora para indagar y percibir el mundo que lo rodea. En esta etapa, empiezan a formarse las primeras estructuras cognoscitivas que servirán de base las nuevas de acuerdo al desarrollo evolutivo.

Este tipo de juego facilita al desarrollo físico sensorial y motor ya que le permite conocer a sí mismo y dominar su cuerpo de manera progresiva, así como también desarrollar sus sentidos y descubrir todo aquello que se encuentra a su alrededor. (Janet, 1997, pag 59,60)

## 2.2.2 JUEGO SIMBÓLICO

La característica principal de este juego se le define como la capacidad que tiene el niño y la niña para recordar un objeto o acontecimiento ausente, como se menciona anteriormente este juego empieza a partir de los 2 años de edad y perdura hasta los 5 años. El símbolo significa la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado y una representación de un objeto ausente” (Piaget, 1986,pag 36).

Vygotsky considero que el origen de los símbolos está en el desarrollo social y del lenguaje, ya que el niño y la niña deben moverse socializar, relacionarse y comunicarse con otras personas con los mismos que ejercitaran e intercambiara los símbolos que vaya adquiriendo. (Blanck, 1977, pag 23)

A través del lenguaje simbólico el niño aprende a conocer el mundo que lo rodea e interpretan esta realidad, reproducen conductas sociales observadas en su medio, asumen diferentes roles, aprenden y establecen reglas, al momento en jugar así como también manifiestan sus emociones y fantasías.

### 2.2.2.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

Los juegos simbólicos que los niños y niñas practican espontáneamente, los niños de 3 años de edad al comenzar el año tienen las siguientes características:

Juego simbólico individual 18 meses- 3 años

- “hacer como si” acciones que simulan algo, dormir llorar, en ausencia de objetos.
- Se utiliza objetos sobre lo que se realizan acciones de ficción (como hacer dormir un osito).

Juego simbólico colectivo 3-4 años

- Asimilación deformante de la realidad: invención de escenas con escasa verosimilitud es decir, que no se ajusta a la realidad.

- No hay papeles bien definidos ni establecidos en un principio, o los papeles se confunden, se invierten (hacer de maestra, reproduciendo y exagerando pautas de conductas del adulto como castigar, juegos de tiendas).

#### **2.2.2.2 ELEMENTOS DEL JUEGO SIMBÓLICO**

##### **➤ COMPONENTE MOTOR**

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

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

##### **➤ COMPONENTE COGNITIVO**

Según Piaget la evolución de las estructuras mentales parten de dos procesos inseparables: un proceso de adaptación (plano externo), que se producen precisamente cuando en la interacción del individuo con el medio, el organismo experimenta cambios beneficiosos (útiles para la supervivencia) y un proceso de organización (plano interno), por el que se irían integrando esos cambios mediante reestructuración interna del sistema el conjunto. (Guerra, 2010, pag 27,28,29)

### 2.2.2.3 ETAPAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

Las etapas del juego simbólico aparecen a partir de los 2 años de edad, en esta edad los niños y niñas ya son capaces de representar hechos de la vida real, por lo tanto es importante mencionar las siguientes etapas:

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

### 2.2.2.4 DIMENSIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Se han aislado cuatro dimensiones que aparecen según un orden cronológico, esto es así porque requieren distinta madurez cognitiva. Estas cuatro dimensiones están referidas a la estructura, el despegue del significante y el significado, la planificación y la descentración infantil.

- DIMENSIÓN IINTEGRACIÓN: Se refiere a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias.
- DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN: Abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el símbolo. (el significante y el significado), En un primer momento se produce una coincidencia, paulatinamente se van disociando, de modo paralelo al desarrollo representacional, de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro. Hasta sustituir objetos por otros de los que no guardan ninguna relación.
- LA DESCENTRACIÓN: son acciones infantiles que están dirigidos por el niño y la niña de manera individual hasta que progresivamente comienza a ser ejecutado en otras participantes.

La descentración es la dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos otros agentes son tratados como pasivos al principio, pero posteriormente serán considerados elementos activos
- LA PLANIFICACIÓN: Esta dimensión indica que el niño y la niña han alcanzado madures para poder llevar cabo un juego. La planificación es la dimensión que indica más claramente la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego. Alrededor de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego antes de ser "jugado". (Guerra, 2010, pag 27,28,29)

#### **2.2.2.5 IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO**

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

- Permite al niño representar situaciones mentales reales o ficticias.
- Favorece la comprensión y asimilación del entorno del niño.

- Desarrolla su lenguaje.
- Contribuye con su desarrollo emocional.
- Desarrolla su capacidad imaginativa.
- Permite el juego colectivo y con reglas.

#### **2.2.2.6 JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS PREESCOLARES:**

El juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de cualquier niño, en la etapa preescolar. El juego de imitar, el de roles, el hacer como si fuera, es el juego por excelencia de la infancia. Es el que domina gran parte de los juegos en los primeros años de nuestros hijos.

Los padres debemos facilitar el juego simbólico y favorecer su desarrollo permitiendo que nuestros niños recreen diferentes situaciones y personajes de forma espontánea o dirigida por un adulto.

Los beneficios del juego simbólico se observan en todos los planos del desarrollo infantil, desde la psicomotricidad a la expresión de las emociones, incentivando y estimulando todo un abanico de habilidades personales y sociales de los niños a la vez que mejora su capacidad lingüística. Así pues el juego simbólico estimula el desarrollo de las funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales de los niños preescolares, donde permite contribuir en:

- Fomenta la imaginación y la creatividad.
- Incentiva el aprendizaje de nuevas conductas.
- Promueve la adquisición de habilidades y competencias sociales como el trabajo en equipo, la cooperación, la negociación, la empatía.
- Permite la adquisición de nuevo vocabulario.
- Libera tensiones y ayuda a exteriorizar sentimientos y emociones, jugando a ser los niños pueden manifestar sus miedos, angustia, rabia o tristeza de un modo adecuado sin temor a que nadie les reprenda.

- Facilita el conocimiento de sus propias posibilidades físicas desarrollando su psicomotricidad y dominio de su cuerpo.
- Facilita el conocimiento del entorno que les rodea y el funcionamiento de las cosas.
- Fomenta la autoestima y el autocontrol, proporciona confianza en uno mismo.
- Estimula la curiosidad, motor de cualquier aprendizaje.
- Ayuda a estructurar el pensamiento. (Tarres, 2015, pag 56,57,58)  
“Un niño que no juega será un adulto que no piensa”

**2.2.2.7 Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla:** Pueden diferenciarse cuatro juegos: juego psicomotor, juego cognitivo, juego afectivo y juego social.

➤ **Juego psicomotor:**

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

- **Juegos sensoriales y perceptivos:** favorecen la discriminación sensorial y actúan como elementos fundamentales de conocimiento.
- **Juegos motores:** desarrollan el conocimiento del esquema corporal, la coordinación y la expresión corporal.

➤ **Juego cognitivo:**

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

- **Juegos de manipulación y construcción:** potencian la creatividad, la atención y la concentración.
- **Juegos de experimentación:** favorecen la capacidad de descubrimiento e incitan a la manipulación.

- **Juegos de atención y memoria:** fomentan la observación y la concentración.
- **Juegos lingüísticos:** mejoran la capacidad de comunicación, la expresión verbal y aumentan el vocabulario.
- **Juegos imaginativos:** desarrollan la capacidad de representación, la expresión verbal, la capacidad para resolver problemas y la creatividad.

➤ **Juego social**

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

- **Juegos simbólicos:** consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego.
- **Juegos de reglas:** son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.
- **Juegos cooperativos:** son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

➤ **Juego afectivo**

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

- **Juegos de rol o dramáticos:** facilitan el desarrollo emocional, permiten superar preocupaciones, frustraciones y tensiones modificando la realidad a través de la representación de situaciones.
- **Juegos de autoestima:** mejoran la percepción y la valoración personal.

**2.2.2.8 Metodologías de la aplicación de los juegos propuestos:** en el presente trabajo de investigación se utilizó los juegos sociales, que ayudaron visualizar la espontaneidad del juego simbólico en los niños niñas. En cada juego social propuesto y aplicado en los niños y niñas se estableció un espacio y tiempo determinado para que los niños y niñas desarrollen el juego simbólico de manera espontánea. Los juegos sociales propuestos son:

- 1) Mi nombre es y me gusta.
- 2) El espejo bromista.
- 3) Balón caído.
- 4) El sombrero de hablar.
- 5) La caja mágica de animales.
- 6) El sombrero mágico.
- 7) San miguel.
- 8) Río de pirañas.
- 9) El gato y el ratón.
- 10) El ovillo.
- 11) El osito sentimental.
- 12) Los abrazos musicales.
- 13) La tiendita de frutas y verduras.
- 14) Yo soy y mi amigo es.
- 15) Mis juguetes.

**2.2.3 LA SOCIALIZACIÓN:** Deseamos citar a (Calderón, 2015, pag 34,35,36) el cual refiere que la socialización

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

También indica que la socialización significa promover las condiciones sociales que independientemente de las relaciones con el estado favorezcan a los seres humanos el desarrollo integral de su persona. De tal manera que el individuo convive, crea sociedades, grupos, cuya finalidad es aprender y aceptarse unos a otros. El desarrollo de las ideas conjugan una gran variedad de aprendizajes dentro del entorno familiar y escolar, los objetivos varían de acuerdo a los propósitos que se busquen. Es por eso que la socialización dentro del preescolar comunitario es esencial en el niño, ya que el objetivo es desarrollar al pequeño, no como lo hizo la naturaleza, si no como lo necesita la sociedad, es decir hacer del individuo un ser social por su comprensión pero sobre todo por sus actitudes. Como ya se ha mencionado la socialización empieza desde el momento en que el niño nace, pero si este proceso no es motivado por los padres, al momento de ingresar a la educación formalizada, difícilmente obtendrá un buen equilibrio afectivo-social. Por lo que se ha visto y dicho, la socialización en las tres diferentes instituciones de preescolar que estamos atendiendo es deficiente, ya que algunos de los pequeños ingresaron con cierta agresividad que los ha llevado a no socializarse con sus compañeros. Durante el proceso de socialización, el niño va interactuando con otros niños, y se da cuenta de que es una identidad y que forma parte de un grupo al tiempo que aprende habilidades y actitudes para vivir en sociedad. Paulatinamente irá adquiriendo modelos de conducta que lo unan o separen de los demás asociando sus acciones a las exigencias o reacciones. Al llegar a la edad preescolar, los niños pasan del medio familiar al escolar, insertándose en una dualidad de espacios socializadores: el de la familia, que se mantiene, y el de la educación preescolar como nuevo espacio de socialización. Con su

incorporación al preescolar, el niño entra a una dinámica de participación e interacción, producto de las experiencias nuevas en este contexto, que le demanda asumir dos papeles sociales que tienen estrecha relación: como alumno y como compañero en un grupo escolar. En primer lugar, en su papel de alumno el niño se inserta en un medio que tiene propósitos definidos y actividades directas, un medio para aprender que tiene formas organizativas establecidas, patrones de conducta y normas. Finalmente, se insiste en que los dos papeles que desempeña el niño, como alumno y como compañero, son dos formas de insertarse en un espacio socializador nuevo que implica relaciones distintas; son dos papeles distintos, pero articulados y simultáneos. Su diferenciación permite atenderlos de manera separada, pero sin olvidar que están interrelacionados.

#### **2.2.3.1 La socialización y sus procesos.**

La socialización, es un proceso de cambios en los individuos, ésta se da en la escuela, la familia y en la sociedad en la que éstos se desenvuelven, a través de ésta se llevan a adquirir la asimilación de conductas, conocimientos, normas y comportamientos que la misma sociedad les trasmite. Este proceso se va dando poco a poco, comenzando en la familia para luego extenderse a otro contexto como lo es el jardín de niños, ambos son agentes importantes de socialización, ya que ayudan a los individuos a prepararse e integrarse a la sociedad, lo que los lleva a sentirse miembros de ésta. Así pues, la capacidad para establecer y mantener vínculos sociales es un aspecto del desarrollo humano, y es comprensible, que a lo largo de la evolución se vayan seleccionando conductas que favorezcan el contacto y la cooperación con las personas que los rodean. Lo anterior se refiere a que nadie puede desarrollar su vida de manera aislada, sino sintiendo apoyo y cooperación de parte del as personas que le rodean. A esto se le llama proceso de socialización, el cual inicia desde el momento de nacer. (Bartolo, 1994, pag 87, ,88,89,90)

El desarrollo social es Un proceso de adaptación que permite tener y mantener amistades, encaminar a los demás, y dirigir y difundirse en un ambiente de cooperación, por eso este "proceso se da a través de las instituciones que forman a la sociedad, la familia primero y después la escuela, tiene como función, entre otras, la de garantizar la reproducción de la ideología dominante". En este proceso la acción educativa es fundamentalmente una acción cultural. Mediante ella las generaciones comparten costumbres, tradiciones, concepciones y comportamientos particulares. Ante esto, el proceso formativo del niño no se encuentra circunscrito a la influencia de la institución escolar, por el contrario, el nacimiento del niño marca el proceso formativo desde el núcleo familiar y se prolonga dentro de su comunidad. La escuela desde esta perspectiva, sólo cubre un espacio en la vida infantil. Desde su nacimiento, los niños interactúan con hábitos, creencias, formas de vida que orientan la formación de sus patrones culturales. La vida social se traduce en la cultura misma de la familia, la comunidad y la escuela al inculcar principios morales, valores, sentimientos en las nuevas generaciones. La comparación entre épocas ofrece enormes lecciones sobre el proceso mismo de formación de los niños. El desarrollo social del niño se realiza junto al grupo de adultos; en compañía y en interacción con ellos. He aquí la importancia que tiene el comportamiento del adulto en el proceso formativo del niño. La acción se revierte; una educación sólida para el niño refleja una forma de conciencia del adulto respecto a su forma de interacción con el niño. El desarrollo personal y el desarrollo social se integran permanentemente en los niños.

**2.2.3.2 Características de la Socialización:** (Arango de Narváez, 2002, pag 56),

La socialización es la capacidad de relacionarse con los demás; el ser humano no se realiza en solitario, sino en medio de otros individuos de su misma especie, sino existiera esta relación de periodos fundamentales de su evolución, no se humanizaría.

La socialización es convivencia con los demás, sin la cual el hombre se empobrecería y se privaría de una fuente de satisfacciones básicas para el equilibrio mental.

La socialización es interiorización de normas, costumbres, valores y pautas, gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar humanamente.

**2.2.3.3 Proceso de Socialización:** El proceso de socialización es la interacción de la persona en la sociedad, en el medio donde se desenvuelve. Inicia por lo general en casa acompañado de sus padres y esto se desarrolla a medida en cómo lo estimulan desde antes del nacimiento del niño y de acuerdo al ambiente donde se relaciona. El proceso de socialización, es cuando el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Dicho en otros términos, socializar es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento. Es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su sociedad, los asimilan y los convierten en sus propias reglas personales de vida. (Borges, 2007, pag 56,58,59)

La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea. La finalidad de la sociedad es crear miembros a su imagen. El individuo es un producto de la sociedad.

Que la internalización es el proceso por el cual el individuo aprende de una porción del mundo objetivo se denomina socialización. Es internalización de los aspectos significativos de la realidad objetiva que los rodea. Solo a partir de la internalización el individuo se convierte en miembro de una sociedad.

**2.2.3.4 Agentes de Socialización:** Los agentes de socialización podemos definirlos como grupos que nos enseñan a ser sociales. Desde nuestro

nacimiento, determinados grupos nos van enseñando aquellos comportamientos que son propios de nuestra cultura y son aceptados por ella. Dos de estos grupos son esenciales: uno es la familia y el otro es la escuela. Ambos constituyen los agentes tradicionales básicos de la socialización. Tenemos que mencionar que la familia y la escuela no son los únicos agentes que socializan al niño. También tiene un importante papel los grupos de amigos y compañeros de trabajo, cuya intervención tiene lugar cuando el proceso está ya en una fase relativamente avanzada; y los medios de comunicación social, que podemos considerar actualmente como el tercer agente básico de socialización, junto con la familia y la escuela.

Se puede decir que la sociedad total es el agente de socialización y que cada persona con quien se entre en contacto es en cierto modo un agente de socialización. Entre la gran sociedad y la persona individual existen numerosos grupos pequeños, que son los principales agentes de socialización de la persona.

**2.2.3.5 La Familia en la socialización del niño:** La familia es el primer grupo social donde el niño recibe una serie de influencias de decisivas que van a permitirle o no un desarrollo normal de su socialización. Es el grupo de referencia en el cual el individuo puede hacer sus primeras experiencias sociales. Allí aprende los valores del sexo (identificación) y obtiene los rasgos determinantes de la coincidencia moral y la motivación del rendimiento.

La familia ejerce las funciones socializantes antes descritas en dependencia directa de la clase, del estrato social al que pertenecen los padres, por lo que se dan distintas formas de aprender y de internalizar las normas, y valores vigentes en la sociedad dependiendo del nivel socio-profesional, socio-económico y socio-cultural de la familia. (Dewey, 2005 pag 24)

En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante en la vida del individuo. Algunos autores plantean que los cambios sociales producidos por los procesos de industrialización y modernización han llevado a una pérdida relativa de su relevancia ante la irrupción de otras agencias socializadoras como el sistema educacional, los grupos de amigos y los medios masivos de comunicación. Sin embargo, su importancia sigue siendo capital. La familia es el primer agente en el tiempo, durante un lapso más o menos prolongado tiene prácticamente el monopolio de la socialización y, además, especialmente durante la infancia, muchas veces selecciona o filtra de manera directa o indirecta a las otras agencias, escogiendo la escuela a la que van los niños, procurando seleccionar los amigos con los cuales se junta, controlando /supuestamente/ su acceso a la televisión, etc. En este sentido, la familia es un nexo muy importante en el individuo y la sociedad.

Toda familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida, el cual está influenciado por la realidad social, económica e histórica de la sociedad en la cual está inserta. Hay autores que han señalado la existencia de diferencias en las prácticas de socialización, según sea la clase social a que pertenezca la familia.

Es posible, distinguir dos tipos o modos de socialización familiar: en primer término, socialización represiva o autoritaria, que se da más frecuentemente en las familias de clase baja "la cual enfatiza la obediencia, los castigos físicos y los premios materiales, la comunicación unilateral, la autoridad del adulto y los otros significativos" ; en segundo término, socialización participativa, que se da con mayor frecuencia en familias de clase media y superior "en donde se acentúa la participación, las recompensas no materiales y los castigos simbólicos, la comunicación en forma de diálogo, los deseos de los niños y los otros generalizados".

**2.2.3.6 La Escuela en la socialización:** La escuela interviene cuando el niño cuenta ya con un conjunto de comportamientos internalizados, es decir asumidos como suyos, cuenta una cierta orientación personal de base.

La importancia de la escuela en el desarrollo social es decisiva, puesto que en ella se adquieren habilidades y conocimientos, se inculcan valores, normas y costumbres. En la medida en que el niño responda a las expectativas del sistema, se verá favorecido por él y viceversa. Desgraciadamente estas expectativas exigen en muchos casos, conformismo y pasividad en el alumnado, convirtiéndose en este caso la escuela una relación de poder que los especialistas ejercen con el nombre del poder establecido.

Respecto al contacto extraescolar profesor-alumno, la opinión general es que es positivo, ya que ayuda a un mejor conocimiento mutuo fuera del ambiente docente. Dentro de este trato, se puede incluir la atención personalizada, presente en tutorías, ayudas, interés por el desarrollo del alumno-compañero. Creando así una corriente interactiva muy productiva para la socialización y el rendimiento académico.

**2.2.3.7 Proceso de Socialización en la etapa preescolar:**

En el curso de la existencia del niño, el medio juega un rol primordial. El medio comienza por ser, para todos los seres vivos, un medio físico. Pero lo que caracteriza especialmente a la especie humana, es que ella ha sustituido o superpuesto al medio físico un medio social. En la infancia y en la etapa de ambulatoria, el medio del niño está constituido primordialmente por su familia, especialmente su madre; y si bien esta familia sigue siendo durante algunos años su marco de referencia fundamental, comienza a ingresar en la edad preescolar, en un círculo social más amplio alentándose en forma creciente a que se ajuste a la enseñanza de su sociedad. Las experiencias que tiene el niño con sus iguales, desde la edad de 2 ó 5 años, en adelante, hasta la adolescencia no solo le ayudan en los

aspectos sociales de su desarrollo, sino que además son elementos necesarios para el proceso mediante el cual se descubre a sí mismo como individuo por derecho propio. Por lo tanto, la vida del niño con sus iguales tiene importancia desde un punto de vista afectivo y desde el punto de vista del desarrollo de su concepto de sí mismo. En su desarrollo la asociación con sus coetáneos, el hecho de compartir con ellos ideas que no comparten en su casa, de tomar decisiones y de intervenir en actividades en las que él y sus iguales no tienen que dar cuenta a los adultos, constituyen elementos importantes del proceso mediante el cual aprende a valerse por sí mismo. Para aprender a vivir socialmente con sus compañeros, el niño debe tener la oportunidad de asociarse con otros niños. Se han hecho varios estudios para poner a prueba el efecto de la concurrencia al Jardín de Infantes. En los estudios de esta clase es importante que se tenga en cuenta el factor de maduración. Entre las tendencias que señalan de manera más o menos concluyente los estudios realizados en este campo, figuran los siguientes: los niños que concurren al jardín de Infantes han mostrado un aumento en su participación en las actividades de grupo y en la cantidad y variedad de los contactos sociales y una disminución en las formas de comportamiento en los que son espectadores. Manifestaron un aumento en su estabilidad y espontaneidad en la participación y una disminución en la tendencia a demostrar temor a otras personas. En varios estudios se ha observado que el niño común de escuela, ha mejorado en sus ámbitos cotidianos, con aumentos consiguientes en la libertad de acción y una disminución en la dependencia de los adultos. Se ha comprobado también junto con un aumento en la sociabilidad un aumento en la tendencia del niño a ejercer la independencia, a afirmarse como individuo, a defender sus intereses y derechos según él los ve. En los estudios realizados se ha observado, por ejemplo, que los cómputos de la resistencia de los niños (cantidad de veces que se negaban de palabra o de hecho a hacer lo que pedían los otros, a ceder terreno, etc.) se relacionaba más íntimamente con el tiempo que había pasado en el Jardín

de Infantes que con el factor edad cronológica. Las afirmaciones anteriores se basan en las tendencias generales o los promedios de grupos completos, en la realidad son muchos los que no se ajustan a esta tendencia general. Para algunos niños éste primer alejamiento del hogar resulta una experiencia traumática. Dan señales de ansiedad al separarse de sus madres, lloran en el Jardín, no se adaptan al ritmo de éste, en la casa presentan claros síntomas de perturbación emocional, alteraciones del sueño, humor, apetito, etc. Es imprescindible tener en cuenta que aquellos niños que en la temprana niñez no logran efectuar el proceso normal que los lleva del amor por sí mismos al amor por la madre se y en afectados en el desarrollo de carácter y su adaptación social. La vida grupal en una comunidad de niños no sirve por sí misma para socializar al individuo en los casos que falta el vínculo con la madre y la familia. La adaptación a la escuela primaria exige, no tan solo capacidad intelectual sino, además, condiciones de madurez de la personalidad. Estas dependen de la experiencia diaria del niño. Es difícil que aquel que no ha tenido oportunidad de convivir, jugar, reñir, competir, ponerse de acuerdo y colaborar con otros de su edad pueda hacerlo de inmediato fácilmente. Lo que ocurre más comúnmente es que tal niño se retraiga o experimente ansiedad, o espere de la demás atención especial, si está acostumbrado a recibirla en el hogar y que por todo ello no se adapte bien a la escuela. (Linguado, 2014, pag, 26-31)

**2.2.3.8 Las Habilidades Sociales:** Deseo citar a (Arango de Narváez, 2002, pag 56), donde refiere que no tienen una definición única y determinada, puesto que existe una confusión conceptual a este respecto, ya que no hay consenso por parte de la comunidad científica; sin embargo pueden ser definidas según sus principales características, y éstas son que las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas de forma natural (y por tanto, pueden ser enseñadas) que se manifiestan en situaciones interpersonales, socialmente aceptadas (implica tener en cuenta normas sociales y normas legales del contexto sociocultural en el

que tienen lugar, así como criterios morales), y orientadas a la obtención de reforzamientos ambientales (refuerzos sociales) o auto refuerzos.

No en vano, también son conductas asociadas a los animales, puestas de manifiesto en las relaciones con otros seres de la misma especie. En el caso de las personas, estas dotan a la persona que las posee de una mayor capacidad para lograr los objetivos que pretende, manteniendo su autoestima sin dañar la de las personas que la rodean. Estas conductas se basan fundamentalmente en el dominio de las habilidades de comunicación y requieren de un buen autocontrol emocional por parte del individuo.

**2.2.3.9 Escala de habilidades sociales para niños preescolares:** Deseo citar a (Betina, 2009, pag 22), el cual menciona en la revista de Psicología Vol. XXVII (1), 2009 (ISSN 0254-9247), que las habilidades sociales son parte esencial de la actividad humana. Estas inciden en la autoestima, la adopción de roles, la autorregulación del comportamiento y el rendimiento académico, entre otros aspectos. Este trabajo presenta el proceso de construcción y validación de una Escala de Habilidades Sociales para niños preescolares. Se aplicó la escala a 318 padres de niños de 3 a 5 años de NSE bajo asistentes a Centros de Atención Primaria de Salud en San Miguel de Tucumán, Argentina. Se diseñó un protocolo distinto para cada grupo de edad, considerando las características evolutivas y contextuales vinculadas al proceso de adquisición de habilidades sociales. El resultado fue una escala con características psicométricas de validez y confiabilidad. La validación de estos instrumentos es de gran utilidad para la evaluación de niños en contextos empobrecidos pues permiten discriminar recursos sociales que facilitan su adaptación.

En la infancia, la conformación de las habilidades sociales está muy vinculada a los grupos primarios y a las figuras de apego. Durante los primeros años de vida, la familia o específicamente las figuras de apego

tienen una importancia central para el comportamiento interpersonal del niño. Esto es así debido a que la familia es el contexto único o principal, donde crece el niño y controla el ambiente social en que vive, y por lo tanto, le proporciona las oportunidades sociales, ya que puede actuar como un filtro o una llave para la incorporación a otros contextos. Precisamente, la práctica de las habilidades sociales está influida por las características del entorno, por lo que la pobreza puede tener un impacto negativo en la conformación y expresión de estas capacidades sociales. Esta afirmación cobra sentido si se tiene en cuenta que las privaciones económicas y sociales generan estrés e incertidumbre en los sujetos que la padecen, aumentando la posibilidad de ocurrencia de estados emocionales negativos ansiedad, depresión, ira como la aparición de diversas enfermedades (hipertensión arterial, enfermedades coronarias, entre otras). Está comprobado que muchas madres y padres pobres tienden a ser menos receptivos a las necesidades sociales y emocionales de sus hijos.

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

Considerando estas apreciaciones, (Fernández, 2007, pag 39) ha señalado algunas características que presentan las habilidades sociales:

1) **Heterogeneidad**, ya que el constructo habilidades sociales incluye una diversidad de comportamientos en distintas etapas evolutivas, en diversos

niveles de funcionamiento y en todos los contextos en los que puede tener lugar la actividad humana.

- Sonríe y/o saluda a las personas que conoce.
- Puede decir su nombre cuando se lo pregunta.
- Comparte alimentos.
- Da las gracias.

2) **Naturaleza interactiva de la conducta social**, al tratarse de una conducta interdependiente ajustada a los comportamientos de los interlocutores en un contexto determinado.

- Menciona una aprobación cuando un niño hace algo de su agrado.
- Se acerca a otros niños del mismo sexo.
- Se adapta a los juegos.
- Se queja si un niño le hace algo desagradable.

3) **Especificidad situacional de la conducta social**, por lo que resulta imprescindible la consideración de los contextos socioculturales.

- Dice gracias con sus padres.
- Menciona halagos para sus padres.
- Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto
- Pregunta a los adultos sobre el porqué de algunas situaciones.

Las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente posibilitan la resolución de los problemas inmediatos y aumentan la probabilidad de reducir problemas futuros en la medida en que el individuo respeta las conductas de los otros.

Las habilidades sociales infantiles como “las capacidades o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea interpersonal”. Se trata de un conjunto de conductas aprendidas que le permiten al niño relacionarse con los otros de una forma efectiva y satisfactoria.

El período de los años preescolares (3 a 5 años aproximadamente) es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que las adquisiciones motrices, sensoriales y cognitivas permiten que el niño se incorpore al mundo social de un modo más amplio. Por su parte, el conocimiento sobre sí mismo y la diferenciación sexual facilita que su comportamiento social sea más elaborado y eficaz. Además, las relaciones con los otros suelen ir asociadas a expresiones emocionales por lo que, sobre todo después de los 2 años, los niños son capaces de reconocer sus propios estados emotivos como también los de los demás. En este período, el aprendizaje de las habilidades sociales posibilita en el niño el conocimiento de pautas, reglas y prohibiciones, la conformación de vínculos afectivos, la adquisición de comportamientos socialmente aceptables, entre otros aprendizajes. Este proceso es complejo, ya que debe posibilitar la adaptación del niño a diferentes grupos y contextos. La evaluación de las habilidades sociales. El objetivo de la evaluación de las habilidades sociales es la detección de los comportamientos interpersonales, lo que supone un proceso de tres fases: diagnóstico, intervención y evaluación de los efectos de la intervención.

Según (Ovidio, 2002 pag 33), la evaluación inicial permite identificar a aquellos niños con dificultades para relacionarse con pares y/o adultos o a aquellos socialmente hábiles. La identificación de los comportamientos sociales específicos supone la delimitación de los objetivos y las metas en la fase de intervención. Durante este segundo momento la intervención la evaluación de las habilidades sociales es continua, ya que brinda información sobre los cambios

comportamentales y la posibilidad de transferencia de tales habilidades a otros contextos. Posteriormente, la evaluación final pretende determinar la efectividad de la enseñanza y el entrenamiento en las habilidades sociales más eficaces para la adaptación del niño.

(Papalia, 2001, pag 59), menciona que el aprendizaje de las habilidades sociales se inicia desde el nacimiento a través del proceso de socialización. Diversos enfoques evolutivos coinciden en señalar que en los años preescolares o de niñez temprana, las adquisiciones motrices y mentales favorecen el desarrollo social y emocional del niño, por lo que la enseñanza y práctica de habilidades sociales resulta fundamental. Alrededor de los 3 años, los niños adelgazan y crecen tanto el tronco como las piernas y los brazos, aunque la cabeza es relativamente más grande que otras partes del cuerpo, las que a su vez, siguen su crecimiento tomando cada vez más el aspecto de un adulto. Esto posibilita que deje de ser mirado como un bebé y pueda separarse del vínculo simbiótico psicológico con la madre, con el afianzamiento de los vínculos fraternos y el descubrimiento de la relación paterna. Es un periodo en el que el juego ocupa un lugar clave para la socialización, ya que el niño está volcado al mundo exterior, aunque todavía mantiene una actitud cognitiva egocéntrica. El periodo de los tres a los cinco años es fundamental para el desarrollo de las capacidades sociales, ya que el niño vivencia y registra una serie de situaciones que le permiten organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones como expresar sus propios derechos. Esto permite que el niño pueda percibirse a sí mismo y a los otros de un modo más integrado, adquiriendo una competencia social. Durante este periodo, el niño efectúa una transición desde el juego paralelo hacia un juego más interactivo y cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad del niño de desarrollar habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos.

(Vygotski, 1988, pag 38), menciona que **desde la perspectiva socio-cognitiva, sostienen que alrededor de los tres años, el niño puede comprender la mente de los otros y distinguirla respecto al mundo material.** Estos avances del pensamiento son fundamentales en las habilidades sociales, particularmente en el desarrollo de la empatía. Además, las relaciones con los otros suelen ir asociadas a expresiones emocionales por lo que, sobre todo después de los dos años, los niños son capaces de reconocer sus propios estados emotivos como también de los demás. En este periodo se acrecientan las interacciones sociales del niño, sobre todo por su ingreso al ámbito escolar. La vinculación con los otros le posibilita no sólo el manejo de las emociones sino la internalización de pautas y roles, elementos esenciales para un desenvolvimiento eficaz en periodos posteriores. Además, el niño paulatinamente va conformando modelos sobre el funcionamiento mental de las otras personas, estableciendo así una especie de causalidad psicológica sobre las relaciones sociales.

**2.2.3.10 Las dimensiones del instrumento de** (Paula, 2000, pag 89,91): las cinco dimensiones, en la “Escala de apreciación de las Habilidades sociales en la infancia” son:

- Habilidades básicas de interacción social, relacionadas con la mirada, sonrisa, postura corporal, habla, escucha, actitud amistosa y cordial. Evalúa las conductas que adquiere el niño al relacionarse con los demás, de manera que obtenga y ofrezca gratificaciones.
- Habilidades de la iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales comprende Iniciar la interacción por iniciativa propia, Iniciar la interacción por iniciativa del agente social implicado, a través del lenguaje verbal. Mantener la interacción una vez iniciada. Terminar la interacción por iniciativa propia, Terminar la interacción por iniciativa del agente social implicado.

- Habilidades para cooperar y compartir son relacionadas con pedir y/o aceptar favores, hacer favores o ayudar, seguir normas o reglas, mostrar compañerismo, ser cortés y amable, presta y comparte sus cosas con los demás.
- Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos son expresar sentimientos y emociones agradables, expresar sentimientos y emociones desagradables, responder a las emociones y sentimientos agradables, responder a los sentimientos y emociones desagradables.
- Habilidades de autoafirmación es saber defenderse, saber decir “no” en forma apropiada, saber manifestar lo que le interesa y lo que le desagrada, saber expresar quejas, ser capaz de preguntar por qué, ser capaz de preguntar sobre lo que no conoce, ser capaz de pedir favores, se capaz de argumentar sus acciones, estas habilidades son similares a la asertividad.

### **2.3. HIPÓTESIS**

Ha: El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica.

Ho: El juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales, en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica.

### **2.4. VARIABLES DE ESTUDIO**

**Variable independiente:**

- El Juego simbólico

**Variable dependiente:**

- Habilidades sociales

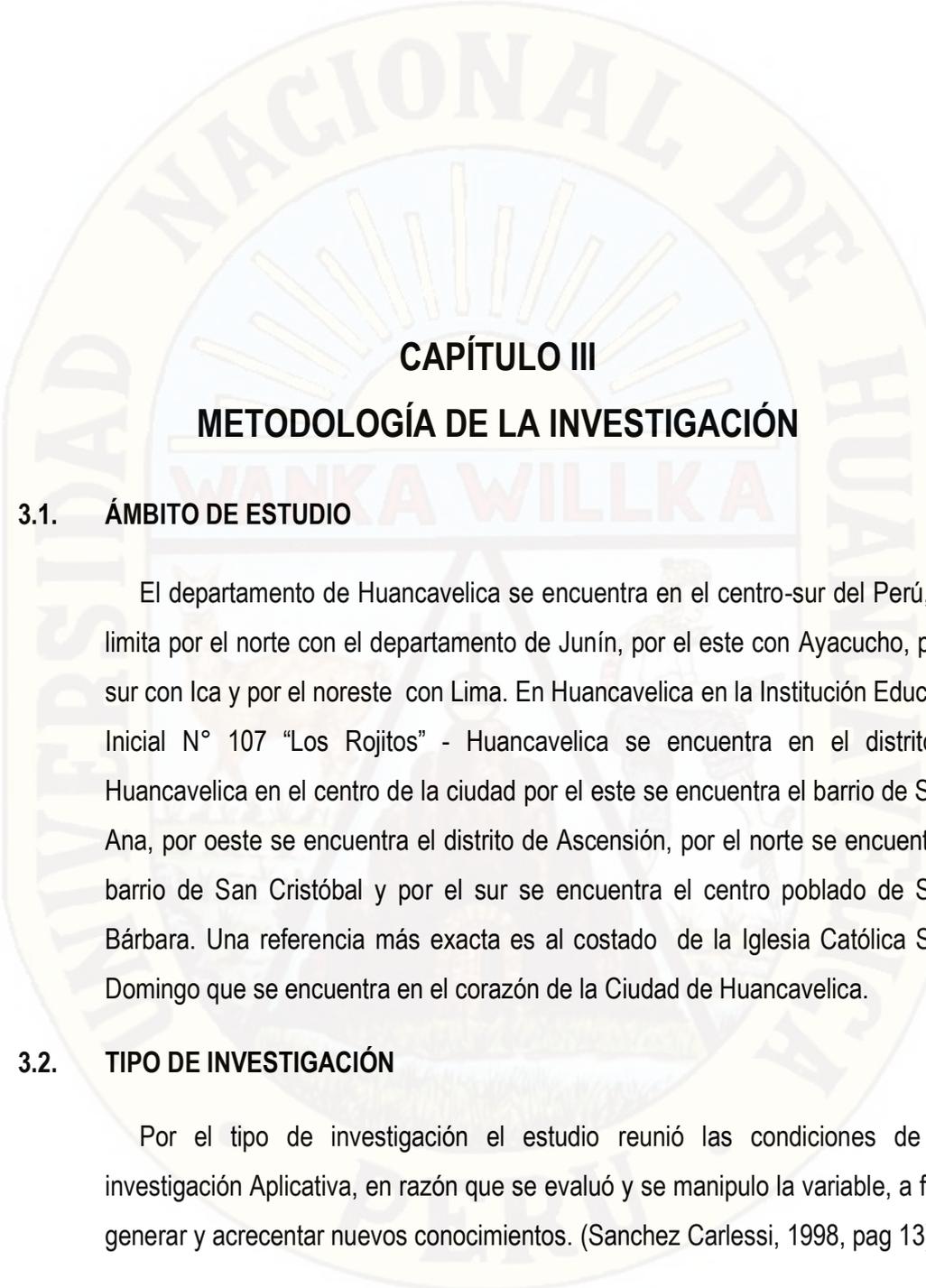
## DEFINICIÓN OPERATIVA DE VARIABLES E INDICADORES

VARIABLE INDEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
a. El juego simbólico	<p><b>Según Piaget</b>, cuando el niño se encuentra en este estadio, el conjunto de manifestaciones simbólicas son: la imitación, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental.</p> <p>Se considera al juego simbólico como esencial e importante en la vida del niño y la niña ya que les permite adaptarse continuamente al mundo social que lo rodea y a lograr un equilibrio afectivo e intelectual para lo cual es importante que realicen una actividad cuya motivación sea la asimilación de lo real al yo.</p>	a.1 Integración	<p>a.1.1. Se refiere a la complejidad estructural del juego.</p> <p>a.1.2. Va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias.</p>
		a.2 Sustitución	a.2.1 Abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el símbolo. (El referente y el significado), de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro
		a.3 La Descentración:	a.3.1 Son acciones infantiles que están dirigidos por el niño y la niña de manera individual hasta que progresivamente comienza a ser ejecutado en otras participantes.
		a.4 La Planificación	a.4.1. Consiste en la preparación previa del juego antes de ser “jugado”.

VARIABLE DEPENDIENTE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Habilidades sociales.	Deseo citar a Arango (2002 p. 38), que las habilidades sociales son un conjunto de conductas aprendidas de forma natural (y por tanto, pueden ser enseñadas) que se manifiestan en situaciones interpersonales, socialmente aceptadas	Habilidades básicas de interacción social.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresión facial: mirada y sonrisa.</li> <li>➤ Postura corporal.</li> <li>➤ Habla: componentes paralingüísticos de la expresión verbal.</li> <li>➤ Escucha activa: prestar atención a lo que dicen los demás.</li> <li>➤ Actitud amistosa y cordial.</li> </ul>
		Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Iniciar la interacción.</li> <li>➤ Mantener la interacción una vez iniciada.</li> <li>➤ Terminar la interacción.</li> </ul>
		Habilidades para cooperar y compartir.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Favores: pedir y hacer favores.</li> <li>➤ Seguir normas acordadas o reglas establecidas.</li> <li>➤ Mostrar compañerismo.</li> <li>➤ Ser cortés y amable</li> </ul>
		Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Expresar emociones y sentimientos.</li> <li>➤ Responder a las emociones y sentimientos.</li> </ul>
		Habilidades de auto afirmación	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Defender los propios derechos y opiniones.</li> <li>➤ Respetar los derechos y opiniones de los demás.</li> <li>➤ Reforzar a los otros.</li> <li>➤ Auto reforzarse.</li> </ul>

## 2.5. DEFINICIÓN DE TERMINOS

- **El Juego Simbólico:** Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas, el juego simbólico espontaneo, en educación infantil o en cualquier otro espacio social, el juego que realiza es el que surge entre ellos o realizan, un niño solo sin otro tipo de intervención ni objetivos educativos externos ni tiene un objetivo educativo. (Quiroz, 2014)
- **Habilidades sociales:** Un conjunto de conductas que aprendidas de forma natural se manifiesta en situaciones interpersonales y socialmente aceptadas. (Quiroz, 2014)
- **Juego:** El juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. (Quiroz, 2014)
- **Socialización:** Es el proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y agentes sociales significativos y se adopta así al entorno social en cuyo seno debe vivir. (Quiroz, 2014)



## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. ÁMBITO DE ESTUDIO**

El departamento de Huancavelica se encuentra en el centro-sur del Perú, que limita por el norte con el departamento de Junín, por el este con Ayacucho, por el sur con Ica y por el noreste con Lima. En Huancavelica en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” - Huancavelica se encuentra en el distrito de Huancavelica en el centro de la ciudad por el este se encuentra el barrio de Santa Ana, por oeste se encuentra el distrito de Ascensión, por el norte se encuentra el barrio de San Cristóbal y por el sur se encuentra el centro poblado de Santa Bárbara. Una referencia más exacta es al costado de la Iglesia Católica Santo Domingo que se encuentra en el corazón de la Ciudad de Huancavelica.

#### **3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Por el tipo de investigación el estudio reunió las condiciones de una investigación Aplicativa, en razón que se evaluó y se manipulo la variable, a fin de generar y acrecentar nuevos conocimientos. (Sanchez Carlessi, 1998, pag 13)

#### **3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

La investigación se ubicó en el nivel explicativo, de relación causa-efecto, que permite explicar la relación entre los juegos simbólicos y las habilidades sociales. (Sanchez Carlessi, 1998, pag 13)

### 3.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Los métodos que se utilizó en la investigación son: el método científico el cual permitió un estudio con base científicas y de particular el deductivo, porque; se estudió la variable en forma general para luego estudiar en forma particular, para luego responder la hipótesis en forma concreta. (Carrasco, 2012, pag 22)

### 3.5. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación fue experimental, longitudinal, de particular es un pre experimental, en la que se busca la aplicación de los juegos simbólicos en la población de estudio (Sanchez Carlessi, 1998, pag 13)

Fue seleccionado para trabajar solo con un solo grupo como grupo experimental.

**GE: O<sub>1</sub>.....X.....O<sub>2</sub>**

Donde:

GE: grupo experimental.

O<sub>1</sub>: pre test

O<sub>2</sub>: pos test

X: manipulación de la variable independiente

### 3.6. POBLACIÓN, MUESTRA, MUESTREO

- **POBLACIÓN:** La población fue constituida por los 142 niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” - Huancavelica matriculados en el año 2017.
- **MUESTRA:** La muestra fue constituido por 30 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.
- **MUESTREO:** El muestreo fue probabilístico aleatoriamente o al azar.

### 3.7. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

**TÉCNICAS:**

**OBSERVACIÓN:** es una técnica que consiste en observar detenidamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarle para su posterior análisis.

La observación es un elemento fundamentalmente de todo proceso investigativo, en ello se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del conocimiento que constituye la ciencia ha sido logrado mediante la observación. Existen 2 clases de observación:

- La observación no científica y la observación científica. La diferencia básica entre una y otra está en la intencionalidad: observar científicamente significa observar con un objetivo claro, definido y preciso: el investigador sabe que es lo que desea observar y para que quiere hacerlo, lo cual implica que debe preparar cuidadosamente la observación, observar no científicamente significa observar sin intención, sin objetivo definido y por tanto sin preparación previa.

## **INSTRUMENTOS**

**ESCALA DE APRECIACIÓN:** Escala de apreciación de habilidades sociales en la infancia, validada por Isabel Paula Pérez en 1999, en la Universidad de Barcelona, España; posteriormente adaptada y aplicada por Ana Cecilia Ballena Gómez en 2010, en la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima, Perú; actualmente adaptado por: Oliver MATAMOROS ROMERO y Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE; Al contexto de la Región de Huancavelica. El presente instrumento con la que obtendremos información de los niveles de habilidades sociales.

La aplicación de esta escala requiere que los estudiantes de nivel inicial de 4 y 5 años de ambos sexos sean observados directamente en ambiente natural donde espontáneamente se producen (Institución Educativa). Este instrumento cuenta con 5 dimensiones cada dimensión con sus ítems.

La escala de apreciación son un conjunto de características, aspectos o cualidades que deben ser juzgadas de acuerdo a una escala que permite identificar el grado hasta el cual se ha presentado cada cualidad o característica. Pretenden graduar la fuerza con la que aparece una conducta, por lo tanto, es un buen instrumento para recoger información frente a comportamientos o acciones que queremos observar de manera permanente si nos interesa cuantificar su grado o intensidad.

### Instrucciones para la aplicación del instrumento:

- La escala de apreciación de habilidades sociales permite evaluar a niños y niñas de 4 y 5 años de edad a través de la técnica de observación, durante un tiempo indeterminado.
- Este instrumento compuesta por 58 ítems, está dividida por 5 dimensiones, cada dimensión con ítems. Las dimensiones son:
  - a. habilidades básicas de interacción social. (los ítems son del 01 al 06).
  - b. habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales. (los ítems son del 07 al 23).
  - c. habilidades para cooperar y compartir. (los ítems son del 24 al 40).
  - d. habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos. (los ítems son del 41 al 44).
  - e. Habilidades de autoafirmación. (los ítems son del 45 al 58).
- Cada ítem muestra las habilidades sociales de cada niño y niña.
- Cada ítem tiene tres alternativas de calificación y su puntaje considerado, se debe marcar con una X el indicador que mejor se ajuste al comportamiento actual y real del niño y niña que desea evaluar :

NUNCA = 0

A VECES = 1

SIEMPRE = 2

- Luego de ser evaluado se realiza la sumatoria del puntaje, el puntaje muestra:

Buena habilidad social	78	116
Regular habilidad social	39	77
Mala habilidad social	0	38

### 3.8. PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Se coordinó con el directora de la Institución educativa.
- Se coordinó con la docente de aula para el permiso correspondiente y la elección de la muestra.
- Se aplicó el instrumento a la muestra.
- Se aplicó la prueba de salida a la muestra.

- Se tabulo el resultado de la muestra de investigación.
- Se sometió los resultados a un procesamiento estadístico.
- Se contrasto la hipótesis planteada.

### **3.9. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS**

Se organizó los datos recolectados para la representación de los mismos haciendo uso del paquete estadístico PASW Statistics 24 y Microsoft Office-Microsoft Excel 2013.

Se hizo uso de la estadística descriptiva porque nos permitió describir de forma apropiada las diversas características de los datos obtenidos. Para la prueba de hipótesis se usara la prueba paramétrica, la  $t$  de student. Para muestras relacionadas. Por ser una variable cuantitativa de razón. (Moya, 2005)



## **CAPITULO IV RESULTADO**

Para obtener los datos del presente trabajo de investigación se ha tenido en cuenta muchos aspectos entre ellos la planificación, la validación y aplicación del instrumento, posteriormente se utilizó la herramienta del procesador de datos Excel para tabular la información que recogimos a través de la encuesta y luego se procesó los resultados:

Después de obtener los resultados se procedió a generar gráficos para poder interpretar los resultados del cuestionario, tomando en cuenta un análisis por dimensiones de la variable, para así lograr mi objetivo, generar las conclusiones respectivas por cada grafico enfocado a mi objetivo y hacer las recomendaciones respectivas.

Para la prueba de hipótesis se procedió a realizar la estadística inferencial y de particular la t de student, para muestras relacionadas, por ser variables cuantitativas de razón.

### **4.1 PRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE DATOS:**

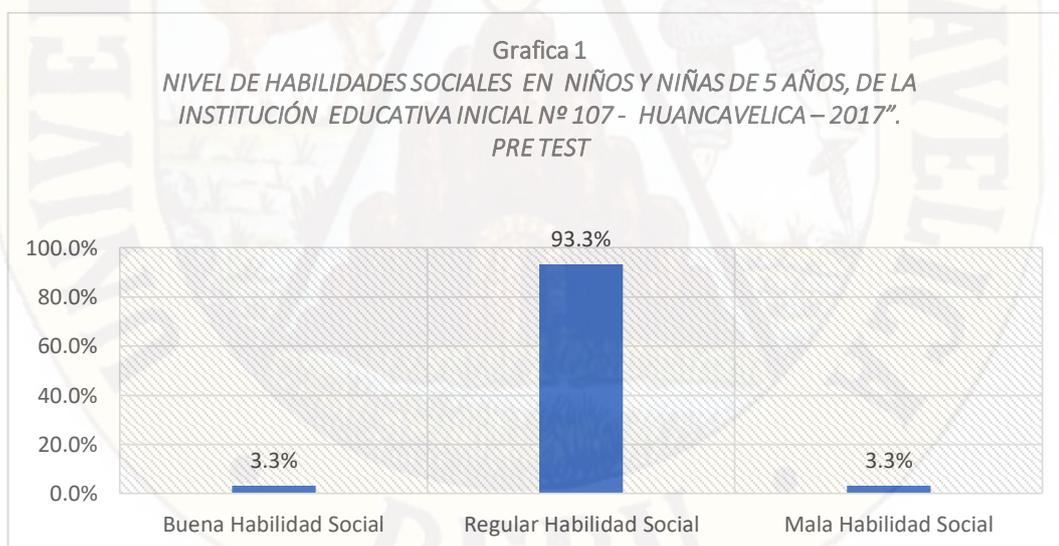
Se puede apreciar en los siguientes datos:

**Tabla 1**

**Pre Test Sobre las Habilidades Sociales en Niños Y Niñas de 5 Años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017”.**

HABILIDADES SOCIALES	$f_i$	$h_i\%$
PRE TEST		
<b>Buena Habilidad Social</b>	1	3.3%
<b>Regular Habilidad Social</b>	28	93.3%
<b>Mala Habilidad Social</b>	1	3.3%
<b>TOTAL</b>	30	100%

**Fuente:** Base de datos

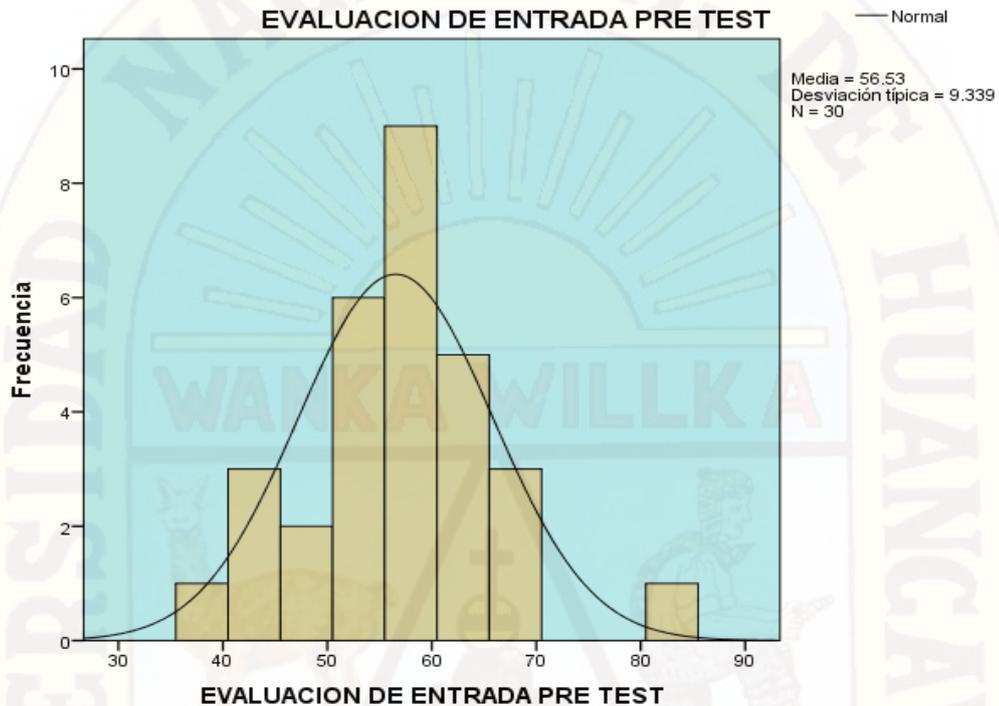


**Fuente:** Tabla N° 01

**Interpretación:** Se aprecia que en la gráfica el 93.3% (28), presentan un regular sus habilidades Sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017”.

**Grafica 2**

**HISTOGRAMA DEL PRE TEST**



**Fuente: Base de datos**

Como podemos observar en el histograma del pre Test, la distribución de la respectiva puntuación, tienden a estar normal, pues en los extremos presentan frecuencias bajas y en la parte central frecuencias altas. En cuanto a sus estadísticas, parece que no existen grandes diferencias en sus medias, y las sus desviaciones estándar.

**4.1.2. APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EN LA HABILIDAD SOCIAL.**

Se aplicó los juegos simbólicos, en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica, el cual consto de 15 sesiones, de los cuales.

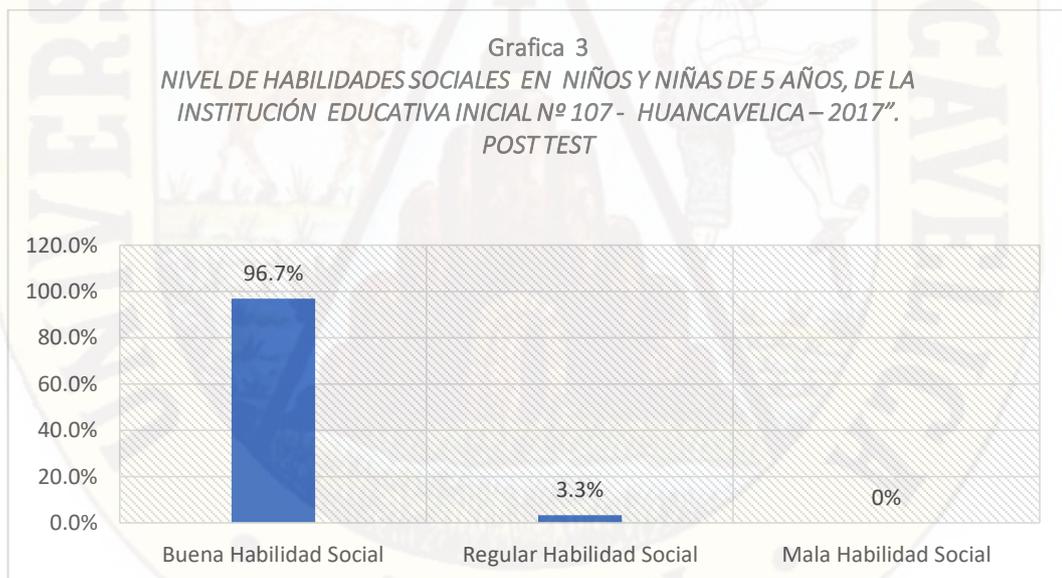
Se procedió a evaluar las habilidades sociales después de las 15 sesiones. En el cual se obtuvo que:

**Tabla 2**

**Post Test del Nivel de Habilidades Sociales en Niños Y Niñas de 5 Años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017”.**

HABILIDADES SOCIALES	$f_i$	$h_i\%$
POST TEST		
<b>Buena Habilidad Social</b>	29	96.7%
<b>Regular Habilidad Social</b>	1	3.3%
<b>Mala Habilidad Social</b>	0	0 %
<b>TOTAL</b>	30	100 %

**Fuente:** Base de datos

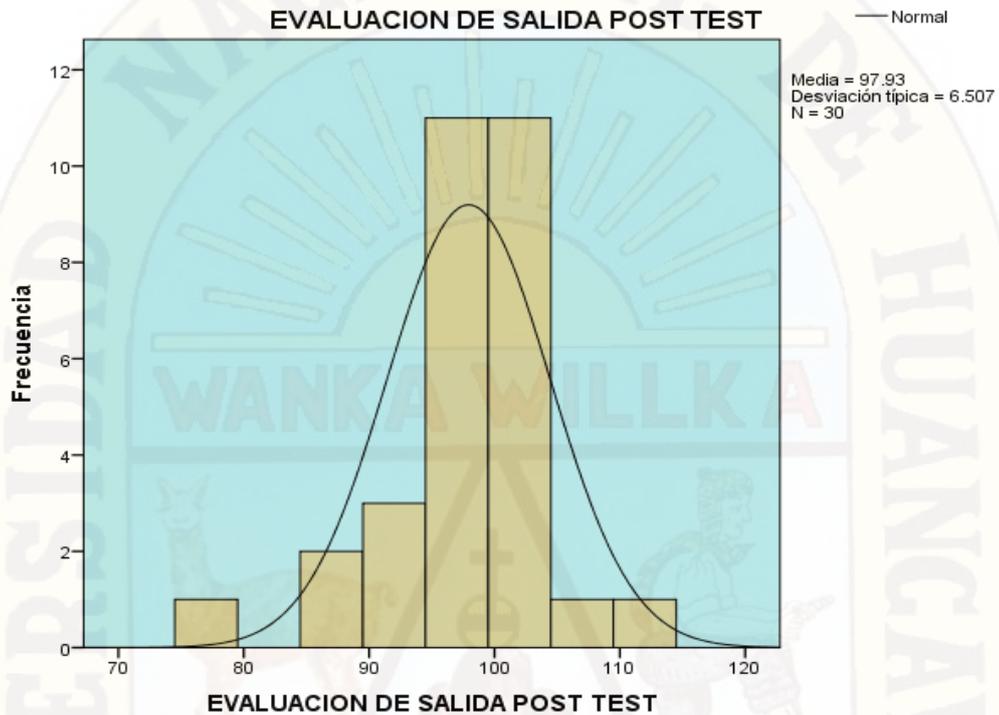


**Fuente:** Tabla N° 02

**Interpretación:** Se aprecia que en la gráfica el 96.7% (29), presentan una buena habilidad Sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017”.

**Grafica 4**

**HISTOGRAMA DEL POST TEST**



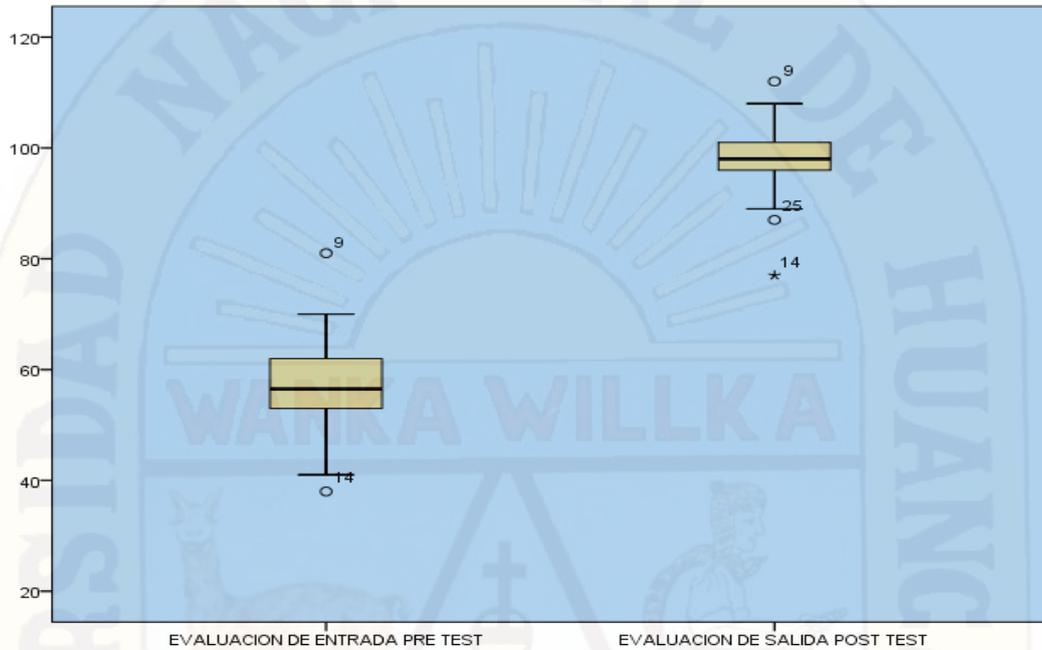
**Fuente: Base de datos**

Como podemos observar en el histograma del post test, la distribución de la respectiva puntuación, tienden a estar normal, pues en los extremos presentan frecuencias bajas y en la parte central frecuencias altas. En cuanto a sus estadísticas, parece que no existen grandes diferencias en sus medias, y las sus desviaciones estándar.

Procederemos a comparar con un diagrama de cajas las medias del pre test y post test.

**Diagrama 1**

**Diagrama de Cajas de las Puntuaciones en el Pre Test y Post Test**



**Estadísticos**

	EVALUACION DE ENTRADA PRE TEST	EVALUACION DE SALIDA POST TEST
N		
Válidos	30	30
Perdidos	0	0
Media	56.53	97.93
Mediana	56.50	98.00
Moda	41 <sup>a</sup>	97
Desv. típ.	9.339	6.507

En el diagrama N° 02 podemos observar que el valor de la media obtenida por el pre test es de 56.53 y para el post test es de 97.93 la cual genera una diferencia de 41.4, es decir:

$$\mu_{entrada} - \mu_{salida} = 41.4$$

Existe una gran diferencia entre las medias de entrada y salida, procederemos a utilizar los elementos de la estadística paramétrica, en especial la prueba “t” de Student para muestras relacionadas para la igualdad de medias.

#### 4.1.3 PROCESO DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

##### **Hipótesis nula (H<sub>0</sub>)**

El juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica.

$$\mu_{entrada} = \mu_{salida}$$

##### **Hipótesis alterna (H<sub>a</sub>)**

El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica.

$$\mu_{entrada} \neq \mu_{salida}$$

**Nivel de Significancia:**

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

**Prueba Elegida:** t de Student para muestras relacionadas.

**TABLA 3:** Valores de la Prueba de T de Student para una muestra relacionada.

**Prueba de muestras relacionadas**

	Diferencias relacionadas					T	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación típ.	Error típ. de la media	95% Intervalo de confianza para la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 PRE TEST POST TEST	41.40	6.931	1.265	43.988	38.812	32.71	29	.000

Fuente: Base de datos SPSS Ver 24.0.

#### **TOMA DE DECISIÓN:**

Como el valor t de la tabla = 1.69 es menor al t calculado = 32.71, entonces se puede rechazar la  $H_0$  a un nivel de significancia del 5%,

Podemos notar que el  $V_c > V_t$  ( $32.71 > 1.69$ ) con lo cual se puede rechazar la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Además, este resultado se refuerza con el nivel de significancia calculado de 0.000, siendo menor a 0.05.

$$Sig. = 0,000 < 0,05$$

#### **CONCLUSIÓN:**

Se concluye que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%.

#### **4.2 DISCUSIÓN:**

La educación por muchos años se han utilizado diversos métodos y estrategias pedagógicas, que buscan que el estudiante tenga una socialización con sus demás compañeros, es allí donde nace los juegos simbólicos, los cuales se trabajó en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 107-Huancavelica. Debido a este planteamiento que nos hemos trazado, se han encontrado los siguientes resultados. Después de aplicar 15 sesiones de juegos simbólicos, se encontró que el 96.7% (29), presentan una buena habilidad Sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución

Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017. Como el valor  $t$  de la tabla = 1.69 es menor al  $t$  calculado = 32.71, entonces se puede rechazar la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, con un nivel de significancia de 0.000, siendo menor a 0.05. Lo cual confirma que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos” - Huancavelica. Con un nivel de confianza del 95%.

Deseamos citar a **(Salas, 2014)**, con sus tesis titulada “El juego Simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil”, el cual formula la siguiente pregunta ¿En qué medida el juego simbólico incide en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil?, realizado en la Universidad de las fuerzas armadas ESPE, donde se concluyó que el desconocimiento por parte de las educadoras, padres y madres sobre la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 a 5 años y su inadecuado manejo de técnicas y estrategias promueven conducta inadecuadas que dificultan su normal desenvolvimiento en el entorno social promoviendo así dificultad para comunicarse en forma clara. La población estaba constituido por 70 niños de 3 a 5 años de edad del centro infantil ejercito N° 3. En los resultados se comprueba la hipótesis la misma que afirma la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil ejercito N° 3. Se concluye que el juego simbólico es guiado correctamente será favorable en potencializar sus destrezas y habilidades especialmente la socialización y el lenguaje lo cual permitirá ser una persona íntegra capaz de expresar sus ideas y sentimientos.

Finalmente consideramos que esta investigación en un aporte que permitirá contribuir a futuras investigaciones y nuevos métodos de abordaje para el desarrollo de nuevas tesis que ayuden el mundo de la educación.

## CONCLUSIÓN

- Los resultados confirman que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en Institución Educativa Inicial N° 107 “los rojitos”- Huancavelica, con un nivel de confianza del 95 %.
- Antes de la aplicación de los juegos simbólicos, los resultados del pre test aplicado a los niños y niñas da por resultado que el 93.3% (28 niños y niñas) presentan una regular habilidad social en los niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017.
- Después de aplicar los juegos simbólicos se encontró que el 96.7% (29 niños y niñas) presentan una buena habilidad social en los niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017.
- Se concluye que los juegos simbólicos tiene un efecto significativo que permite la integración de los niños y niñas en la familia y la sociedad.

## RECOMENDACIONES

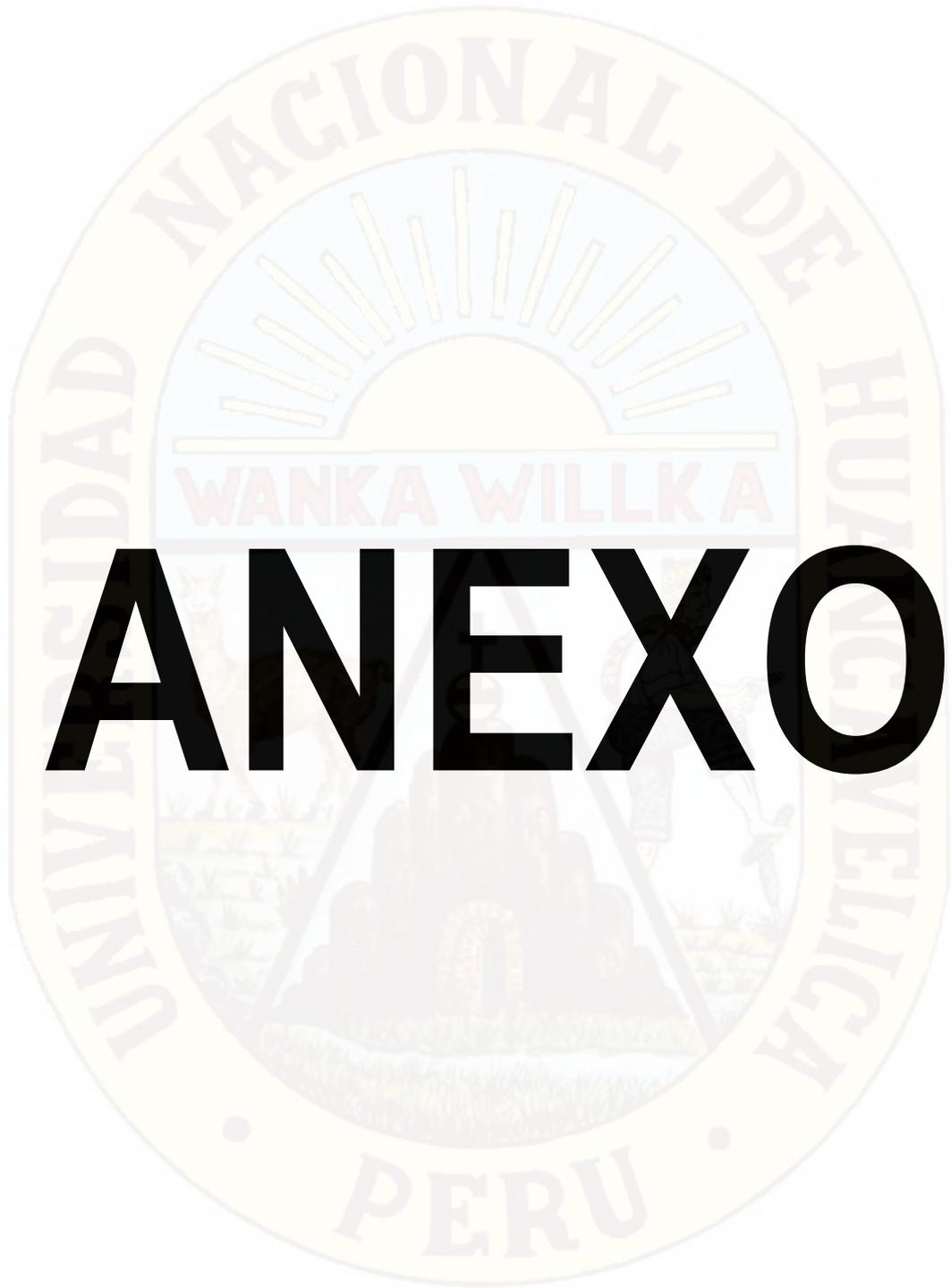
- A la facultad de educación, de la Universidad Nacional de Huancavelica, se recomienda fomentar nuevas estrategias pedagógicas incluyendo los juegos simbólicos que permitan un mejor aprendizaje significativo y una mejor socialización infantil.
- A los docentes de Educación, se recomienda el uso de los juegos simbólicos como una estrategia pedagógica para interrelacionar a los infantes, ya que se ha demostrado la eficacia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales.
- A los padres de familia, se le recomienda realizar juegos simbólicos en el hogar y fomentar cuando sus hijos estén en relación con otros niños de su entorno, lo cual permite el cambio de roles, integración familiar y social.
- A los niños que sigan expresando su creatividad e imaginación en los juegos simbólicos ya que ello permitirá un mejor desarrollo psicosocial.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Adrian, S. J. (2016, pag. 56,57). *El desarrollo Psicológico Infantil. Areas y proceso fundamentales*. Barcelona: Universitat.
- Arango de Narváez, M. T. (2002, pag 56). "Actividades para Estimular el desarrollo entre 1 y 6 años". 2da Edición, Ed. Gamma pp. 14, 36.
- Bandura, A. (1997). <https://psicologiyamente.net/social/bandura-teoria-aprendizaje-cognitivo-social#!>
- Bartolo, A. (1994, pag 87, ,88,89,90). "Socialización y Educación". México, D.F., p. 87, ,88,89,90: 2da Edición En Antología básica. Proyectos de innovación. SEPUPN.
- Beltran, L. (2015, pag 89.90,91). *Psicología de la Educación*. Barcelona: Boxairu, Universitaria.
- Betina, L. A. (2009, pag 22). Habilidades sociales preescolares: una escala para niños de contextos de pobreza. *Revista de Psicología Vol. XXVII (1), 2009 (ISSN 0254-9247)*, 22. Obtenido de Universidad Nacional de Tucumán, Argentina.
- Blanck, G. (1977, pag 23). *Vygotsky: La determinación social de la actividad psíquica específicamente humana*. Buenos Aires, Stokoe.
- Borges, J. L. (2007, pag 56,58,59). "El hombre es la larga sombra que el niño proyectará en el tiempo". 2da Edición Ed. La pluma, pp 56,58,59.
- Calderón, A. N. (2015, pag 34,35,36). *La socialización como elemento fundamental*. España: N.A.
- Camacho, L. (2012). "El Juego Cooperativo como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 Años",. Licenciado en Educación con mención en Educación Inicial, de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Carrasco, D. (2012, pag 22). "Metodología de la investigación Científica",. Lima: Editorial san marcos pp252.
- Carrera, S. J. (2010). "JUEGO SENSORIAL Y LA SOCIALIZACION EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA Nº 138 ASCENCION - HUANCVELICA ".
- Carretero, M. (2005, pag 36). Inteligencia y afectividad, introduccion, revicion y notas de Jean Piaget. Buenos Aires: S.A Aique.
- Dewey, J. (2005 pag 24). "Educación Infantil",. 9na Edición, Editorial Juan Luis posada; p 24.

- Fernández. (2007, pag 39). *“Lo cognocitivo y lo psicosocial como un factor de riesgo en salud”*. (1ra ed.) Edit. Huancavelica – Perú.
- Garnerd, H. (2015, pag 96). *Arte, Mente y Cerebro*. Barcelona: Paidos Iberica S.A.
- GARVEY, C. (1985). *Juego Infantil*. España: Morata.
- Gervilla Castillo, A. (2015, pag 69). *Didactica Basica de la Educacion Infantil*. Madrid: Casa del libro.
- Guerra, M. (2010, pag 27,28,29). *El Juego Simbolico*. *Revista digit@l Eduinova*, 27,28,29.
- Herrera. (2011). *La Sobreprotección Familiar en la Socialización de los Niños y Niñas de 4 a 5 Años del Jardín de Infantes Aurelio Espinoza Polito Ubicado en el Centro de Quito durante el Año lectivo*.
- Janet, N. (1997, pag 59,60). *Experiencias de Juego con preescolares*. España: Morata.
- Linguido, M. (2014, pag, 26-31). *Proceso de socialización en la etapa preescolar*. *Revista de Psicología*, pag, 26-31.
- Mancha, C. y. (2010). *“La actividad lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización de Niños Preescolares de 05 Años de Edad en La I.E.I. N° 606 Callqui Chico – Huancavelica”*.
- Martinez, V. (agosto de 2014, pag 89). [www.psicopedagogia.com/socializacion](http://www.psicopedagogia.com/socializacion).
- Mendivel, H. y. (2009). *La práctica del juego de roles en la socialización de los niños y niñas de 5 años de edad de la I. E N° 142 del barrio de Santa Ana de Huancavelica*.
- Moya, R. C. (2005). *“Estadística Descriptiva”*. Lima: Editorial San Marcos.
- Naharro, D. V. (2014, pag 47,48). *Descripcion de los Juegos de la Infancia*. Madrid: Maxtor.
- Ovidio, D. (2002 pag 33). *“El juego Educativo Iniciando a la actividad y motriz”*. 4ta Edición, Editorial; p 33.
- Papalia, D. W. (2001, pag 59). *Psicología del desarrollo*. Colombia: Mc Graw- Hill (8º edición).
- Paula, I. (2000, pag 89,91). *Habilidades Sociales: Educar hacia la autorregulación*. Barcelona:..
- Paytan, H. S. (2013). *“LA TÉCNICA DEL TANDEM EN EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 126 PALCA HUANCavelica”*.
- Piaget. (1986,pag 36). *La formación del símbolo en el niño*. México D.F.: Gutiérrez.

- Piaget, J. (1956. pag 32).  
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>.
- Quiroz, R. J. (2014). *Diccionario* . Costa Rica: Universidad de Costa Rica .
- Revista de Psicología Vol. XXVII (1), 2009 (ISSN 0254-9247)*. (s.f.).
- Rodríguez. ( 2014). *“El juego como apoyo didáctico para logara la socialización de los niños que cursan el primer grado de educación preescolar”*. universidad pedagógica nacional Unidad UPN de México.
- Rodríguez, M. I. (2015). TALLER “MI MUNDO FELIZ” DE TEATRO PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR “MI CASITA” - TRUJILLO.
- Romero, A. H. (2010). LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INFLUENCIAN EN LA SOCIALIZACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. N° 575 DEL CENTRO POBLADO DE ATALLA DEL DISTRITO DE YAULI-HUANCAVELICA”.
- Salas. (2014). *“El juego Simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil*.
- Sánchez. (1999). *“socialización infantil mediante el juego en el sur andino”*.
- Sanchez Carlessi, H. y. (1998, pag 13). *“Metodología y Diseño en la Investigación Científica”*. Editorial Mantaro . pp 13.
- Serrano, H. y. (2011). *Efecto pedagógico de la aplicación del juego de roles, como estrategia metodológica en la socialización de los niños y niñas del 1° grado sección “A y B” de la I. E publica N° 36538 villa pampa- Yauli . huancavelica*.
- Tarres, S. (Agosto de 2015, pag 56,57,58).  
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-a-los-ninos/>.
- UNESCO, E. n. (2008). <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>.
- Vanessa, C. C. (2015). *Actividades Lúdicas Para Estimular Una Mejor Pronunciación En Niños De 4 Años Del IEI Luigi Giussani del Distrito de Puente - Piedra"* . .
- Villalva, R. (2004). *En qué medida, el juego de roles como estrategia metodológica, influyen el nivel de socialización de niños de 5 años de edad del centro poblado menor de pampa chacra*. Huancavelica.
- Vygotski. (1988, pag 38). *“El papel del juego en el desarrollo del niño”*. Barcelona. Critica.



**ANEXO**

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**

**TÍTULO: JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 - HUANCAVELICA – 2017.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107</p>	<p><b>O. GENERAL:</b> Determinar cómo influye el juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.</p> <p><b>O. ESPECÍFICOS:</b> ➤ Evaluar las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos, en los niños y niñas de 5 años de edad,</p>	<p><b>Ha:</b> El juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica.</p> <p><b>Ho:</b> El juego simbólico no influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales, en</p>	<p><b>Variable independiente (X):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El juego simbólico.</li> </ul> <p><b>Variable dependiente (Y):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Habilidades sociales</li> </ul>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN:</b> Aplicada</p> <p><b>MÉTODO DE INVESTIGACIÓN:</b></p> <p><b>Método general:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Método científico</li> </ul> <p><b>Método específico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Método deductivo</li> <li>Método inductivo</li> </ul> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b></p>

<p>“Los Rojitos” - Huancavelica?</p>	<p>en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.</p> <p>➤ Aplicar los juegos simbólicos en los niños y niñas de 5 años de edad, en la Institución Educativa Inicial N° 107 “Los Rojitos” – Huancavelica.</p>	<p>los niños y niñas de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial N°107 “Los Rojitos”- Huancavelica.</p>		<p><b>Diseño general:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pre Experimental</li> </ul> <p><b>Diseño Específico:</b></p> <p><b>GE:</b> O<sub>1</sub>.....x.....O<sub>2</sub></p> <p><b>POBLACIÓN Y MUESTRA:</b></p> <p><b>Población:</b></p> <p>70 niños de 5 años</p> <p><b>Muestra:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 niños</li> </ul>
--------------------------------------	---	---	--	---



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 - HUANCAVELICA – 2017.

**ESCALA DE APRECIACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA  
(PAULA, 2000)**

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_

Las opciones de respuesta son la siguiente:

- Nunca = 0
- A veces = 1
- Siempre = 2

**Instrucciones:** este instrumento permite evaluar a niños de 4 y 5 años de edad a través de la técnica de observación. Para ello marque con un “X” la alternativa que crea conveniente.

**Objetivo:** el presente instrumento tiene el propósito de recoger información sobre las habilidades sociales que evidencian los niños.

N°	ITEMS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
<b>Habilidades básicas de interacción social</b>				
01	Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas.			
02	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.			
03	Escucha cuando se le habla.			
04	Sonríe a los demás cuando es oportuno.			
05	Se expresa verbalmente con facilidad.			
06	Actúa de manera amistosa.			
<b>Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales.</b>				
07	Se despide adecuadamente al terminar la conversación.			
08	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.			
09	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño este le ignora.			
10	Se integra en el juego o actividad de otros niños.			
11	Saluda cuando alguien se dirige a él.			

12	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo.			
13	Responde cuando se le pregunta alguna cosa.			
14	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.			
15	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego o actividad.			
16	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.			
17	Acepta sugerencias, ideas, para el juego o actividad.			
18	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.			
19	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación o actividad.			
20	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.			
21	Apoya las iniciativas de otros en el juego o actividad.			
22	Saluda al dirigirse a otra persona.			
23	Se relaciona con otras personas con facilidad.			
<b>Habilidades para cooperar y compartir</b>				
24	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado			
25	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.			
26	Intercede a favor de otro.			
27	Participa y se interesa por las actividades que se realizan.			
28	Reconoce cuando ha ganado.			
29	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo necesitan.			
30	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.			
31	Reconoce cuando ha perdido.			
32	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.			
33	Da las gracias por iniciativa propia.			
34	Pide prestado cuando lo necesita.			
35	Muestra interés por lo que sucede a los demás.			
36	Muestra amabilidad o contrariedad cuando otro niño tiene problemas.			
37	Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.			
38	Busca una vía alternativa cuando al pedir un favor a otra persona esta se lo deniega.			
39	Presta y comparte sus cosas con lo demás.			
40	Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.			
<b>Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos.</b>				
41	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).			
42	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).			

43	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables de los demás (miedo, enfado, tristeza).			
44	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los demás (alegría, sorpresa, felicidad).			
<b>Habilidades de autoafirmación.</b>				
45	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.			
46	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza, les sonrío, mira, escucha.			
47	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.			
48	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.			
49	Expresa simpatía por los demás.			
50	Expresa sus propias ideas y opiniones.			
51	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.			
52	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.			
53	Busca una vía alternativa adecuada cuando al expresar el desacuerdo se le ignora.			
54	Elogia, alaba o felicita al adulto.			
55	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.			
56	Cuida las cosas que no son suyas.			
57	Anima, elogió, alaba o felicita a otros niños.			
58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa			
<b>TOTAL</b>				

### **BAREMO**

Buena habilidad social	78	116
Regular habilidad social	39	77
Mala habilidad social	0	38



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**CENTRO DE INVESTIGACIÓN**

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR  
 CRITERIO DE JUECES**

**I. DATOS GENERALES**

- 1.1 Apellidos y nombres del juez Dra. Aguilar Córdova, María Dolores  
 1.2 Cargo e institución donde labora Directora de la E.P.E.E. - UNH  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado Escala de apreciación  
 1.4 Autor (es) del instrumento Isabel Paula Perez

**II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				X	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados				X	
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	
↓ ↓ ↓ ↓ ↓						
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)		A	B	C	D	E
					6	4

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0.88}{1} = 0.88$$

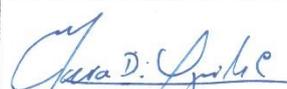
**III. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

Es pertinente

Lugar: Huancavelica  
 Huancavelica 20 de septiembre del 2017

  
 Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR  
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : MENDIVEL GERONIMO RUTH KATHERINE  
 1.2 Cargo e institución donde labora : UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA - DOCENTE  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : ESCALA DE APRECIACIÓN  
 1.4. Autor (es) del instrumento : ISABEL PAULA PEREZ

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				X	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente					X

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				4	6

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0.92}{1} = 0.92$$

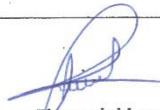
III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 - 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 - 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 - 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

.....

Lugar: HUANCVELICA  
 Huancavelica, 23 de Agosto del 2017

  
 Firma del juez



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
CENTRO DE INVESTIGACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR  
CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : Ziliana Pérez Lazo  
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente - UNH  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Escala de apreciación  
 1.4 Autor (es) del instrumento : Isabel Paula Perez

II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible					X
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					X
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente					X
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados					X
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				X	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				X	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				X	

CONTEO TOTAL DE MARCAS	A	B	C	D	E
(realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				4	6

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0 + 0 + 0 + 16 + 30}{50} = 0.92$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: Huancavelica  
 Huancavelica... 30 de Agosto del 20... 17

  
 Ms. Ziliana Pérez Lazo  
 Firma del juez  
 JUEFE DE PRACTICA



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**CENTRO DE INVESTIGACIÓN**

**VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR**  
**CRITERIO DE JUECES**

**I. DATOS GENERALES**

1.1 Apellidos y nombres del juez : Senia Arque Lopez  
 1.2 Cargo e institución donde labora : Docente - UNH  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Escala de apreciación  
 1.4 Autor (es) del instrumento : Isabel Paula Perez

**II. ASPECTO DE LA VALIDACIÓN**

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente	Baja	Regular	Buena	Muy buena
		1	2	3	4	5
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado y comprensible				x	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables				x	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología			x		
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada				x	
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente				x	
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados			x		
7. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos				x	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems				x	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación				x	
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente				x	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)	A	B	C	D	E
			2	8	

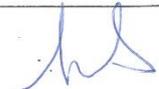
$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0 + 0 + 6 + 32 + 0}{50} = 0.76$$

**III. CALIFICACIÓN GLOBAL** (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado)

CATEGORIA	INTERVALO
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

**IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

Lugar: Huancavelica  
 Huancavelica, 29 de Agosto del 2017

  
 Firma del juez



"Año Del Buen Servicio Al Ciudadano"

**RESOLUCIÓN DE DECANATURA**

**Resolución N° 0884-2017-D-FED-UNH**

Huancavelica, 29 de mayo de 2017.

VISTO:

Solicitud de MATAMOROS ROMERO, Oliver y CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine, Oficio N°0197 -2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (24.05.17) Proyecto de Investigación Titulado: "EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 - HUANCAMELICA - 2017". En cuatro ejemplares; hoja de trámite de Decanato N° 1530 (25.05.17) y;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad con los Arts. 25°; 30°; 31°; 32°; 33° y 34° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, el trabajo de investigación se inicia con la presentación del proyecto de investigación por triplicado, a la Escuela Profesional Correspondiente, solicitando su aprobación, designando del docente Asesor y jurado. El Director de la Escuela designará al docente asesor teniendo en cuenta el tema de investigación, en un plazo no menos de cinco días hábiles. La Escuela Profesional, designará a un docente nombrado como Asesor, tres jurados titulares y un suplente, comunicará a la Decana para que este emita la resolución de designación correspondiente. El asesor y los jurados después de revisar el proyecto emitirán el informe respectivo aprobando o desaprobandolo el proyecto, esto es un plazo máximo de diez (10) días hábiles, según formato sugerido. Los que incumplan serán sancionados de acuerdo al Reglamento Interno de la Facultad. La Escuela Profesional, podrá proponer a un docente como Coasesor nombrado o contratado, cuando la naturaleza del trabajo de investigación lo amerite. Los proyectos de investigación que no sean aprobados, serán devueltos, a través de la Dirección de la Escuela a los interesados con las correspondientes observaciones e indicaciones para su respectiva corrección. El proyecto de investigación aprobado, será remitido a la Decanatura, para que esta emita resolución de aprobación e inscripción; previa ratificación del consejo de facultad.

Que, las egresadas MATAMOROS ROMERO, Oliver y CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine, de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica, y la Directora, con Oficio N° 0197 -2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (24.05.17) propone a la Asesora y a los Miembros del Jurado, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica:

SE RESUELVE:

**ARTÍCULO PRIMERO.** - DESIGNAR como Asesora a la Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO y a los miembros del Jurado Evaluador, del Proyecto de Investigación Titulado: "EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 - HUANCAMELICA - 2017". Los miembros del jurado evaluador estará integrado por:

PRESIDENTA	: Mg. JESÚS MERY ARIAS HUÁNUCO
SECRETARIA	: Dra. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA
VOCAL	: Mg. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO
ACCESITARIA	: Lic. MARIA CLEOFE YALLICO MADGE

**ARTÍCULO SEGUNDO.** - DISPONER el cumplimiento del cronograma de actividades del Proyecto de Investigación, hasta la presentación del Informe Final en octubre de 2017.

**ARTÍCULO TERCERO.** - NOTIFICAR con la presente a los miembros del jurado y a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines que estime conveniente.

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



Mg. Jesús Mery ARJAS HUÁNUCO  
Decana de la Facultad de Educación



Ps. Rolando Marino POMA ARROYO  
Secretario Docente (e) de la Facultad de Educación



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(CREADA POR LEY N° 25265)  
Ciudad Universitaria Paturpampa – Teléf. (067) 452456



**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**SECRETARÍA DOCENTE**

"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

**RESOLUCIÓN DE CONSEJO DE FACULTAD**  
**Resolución N° 1239-2017-D-FED-UNH**

Huancavelica, 19 de octubre del 2017.

**VISTO:**

Fichas de Evaluación de los Jurados Evaluadores del Proyecto de Investigación; copia de Resolución N° 0884-2017-D-FED-UNH (29.05.17) de designación de la Asesora y Jurados; Solicitud de MATAMOROS ROMERO, Oliver y CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine, egresados de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Informe N° 018-2017-RMAM-EPEI-FED-VRAC-UNH (17.10.17) presentado por la asesora Mg. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO, para la aprobación del Proyecto de Investigación; Oficio N° 0454-2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (17.10.17); Hoja de Trámite N° 3568 (17.10.17) y;

**CONSIDERANDO:**

Que, de conformidad con los Arts. 36°, 37° y 38° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional de Huancavelica, una vez elaborado el informe y aprobado por el docente asesor, el informe de investigación, será presentado en tres ejemplares anillados a la Escuela Académico Profesional correspondiente, pidiendo revisión y declaración apto para sustentación, por los jurados. El jurado calificador designado por la Escuela Académico Profesional estará integrado por tres docentes ordinarios de la especialidad o a fin con el tema de investigación. El jurado será presidido por el docente de mayor categoría y/o antigüedad. La Escuela comunicará a la Decana de la Facultad para que este emita la resolución correspondiente. El jurado nombrado después de revisar el trabajo de investigación dictaminará en un plazo no mayor de 10 diez días hábiles, disponiendo su: Pase a sustentación o devolución para su complementación y/o corrección.

Que, las Bachilleres MATAMOROS ROMERO, Oliver y CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine, de la Escuela Profesional de Educación Inicial solicitan la aprobación y modificación del título del proyecto de investigación, adjuntando el informe de la asesora y las fichas de evaluación de los jurados. El Director de la Escuela, conforme al Reglamento de Grados y Títulos de la UNH y en cumplimiento de la misma, con Oficio N° 0454-2017-EPEI-FED-VRAC/UNH (17.10.17); solicita a la Decana de la Facultad emisión de resolución de aprobación y modificación del título del proyecto de Investigación remitido. La Decana de la Facultad dispone al Secretario Docente emisión de la resolución respectiva.

Que, con cargo a dar cuenta al Consejo de Facultad, se aprueba el Proyecto de Investigación titulado: "JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 – HUANCAMELICA - 2017" Presentado por MATAMOROS ROMERO, Oliver y CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine.

En uso de las atribuciones que le confieren a la Decana, al amparo de la Ley Universitaria, Ley N° 30220 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica.

**SE RESUELVE:**

**ARTÍCULO PRIMERO.** APROBAR la modificación del título del proyecto de "EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 – HUANCAMELICA - 2017" por "JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 – HUANCAMELICA - 2017" presentado por MATAMOROS ROMERO, Oliver y CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine.

**ARTÍCULO SEGUNDO.** APROBAR el Proyecto de Investigación titulado "JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 – HUANCAMELICA - 2017", presentado por MATAMOROS ROMERO, Oliver y CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine.

**ARTÍCULO TERCERO.** APROBAR el cronograma del Proyecto de Investigación presentado por MATAMOROS ROMERO, Oliver y CORICAHUA QUISPE, Keyko Katerine, debiendo de sustentar en el mes de diciembre de 2017.

**ARTÍCULO CUARTO.** NOTIFICAR con la presente, a las interesadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Facultad de Educación, para los fines que estime conveniente.



Mg. Jesús Mery ARIAS HUÁNUCO  
Decana de la Facultad de Educación

CLTA/ hrc\*



Lic. Christian Luis TORRES ACEVEDO  
Secretario Docente de la Facultad de Educación

"Regístrese, Comuníquese y Archívese".



INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL Nº 107 "LOS ROJITOS"  
HUANCAMELICA

"AÑO DEL BUEN SERVICIO AL CIUDADANO"

## CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA Nº 107 "LOS ROJITOS"  
DE HUANCAMELICA

QUE SUSCRIBE:

### HACE CONSTAR

Que, los señores **MATAMOROS ROMERO**, Oliver y **CORICAHUA QUISPE**, Keyko Katerine, realizaron la aplicación del instrumento del Trabajo de Investigación "Juego Simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial No. 107- Huancavelica", desde el 18 de octubre al 17 de noviembre del presente año.

Se le expide la presente a petición verbal de los interesados para los fines que crea conveniente.

Huancavelica, 03 de diciembre del 2017

*Zaida Cahuana*  
DIRECTORA

## JUEGOS SOCIALES PROPUESTOS

### 1. MI NOMBRE ES Y ME GUSTA

**OBJETIVOS:** expresarse libremente, conocer a los demás y respetar el turno para hablar.

**MATERIALES:** Ninguno.

**DESARROLLO:** El docente realizara un ejemplo donde tendrá que decir su nombre y el juguete favorito, o también, podrá decir sus gustos: “película favorita”, “color preferido”, “comida que más le gusta”. Luego elegirá a un niño para que realice la misma actividad y al concluir el niño deberá tocar la cabeza de su compañero de al lado (el de la derecha) y este deberá hacer lo mismo. Así hasta que se presenten todos los niños.

Una vez que los niños se presentan la docente puede preguntar a los niños si alguno recuerda algún nombre de sus compañeros y dialogar acerca de los gustos en común.

### 2. EL ESPEJO BROMISTA

**OBJETIVOS:** Imitación, potenciar la imaginación, la comunicación y creatividad.

**MATERIALES:** Un marco de madera, o de cartón grueso.

**DESARROLLO:** Se coloca un marco de madera de tamaño rectangular, que será el espejo. Los niños y niñas saldrán al frente uno por uno a observarse en dicho espejo o imitar alguna acción, personaje o animal, los niños o niñas que no están participando tendrán que realizar los mismos movimientos que está observándose en el espejo (reflejo). Cada niño y niña espera su turno para salir a participar.

### 3. BALÓN CAÍDO

**OBJETIVOS:** apreciar su capacidad de participar con otros, integrándose en diferentes grupos de juegos y trabajo.

**MATERIALES:** Pelotas.

**DESARROLLO:** Se divide el grupo en dos equipos. Se divide el terreno o espacio destinado para la realización del juego en dos partes y se sitúa en cada una de ellas un equipo. El docente lanza la pelota a uno de los dos equipos y este lo pasa a otro. Ira de uno a otro equipo, procurando que no caiga al suelo. Cuando un equipo deja caer la pelota antes de recibirla, pierde un jugador y el otro equipo gana un punto. El juego terminara cuando a uno de los equipos no le queden participantes.

#### 4. EL SOMBRERO DE HABLAR

**OBJETIVOS:** Aprender a escuchar a los demás cuando hablan, esperar el turno de palabra para intervenir en la conversación, desarrollar las habilidades sociales, fomentar la comunicación efectiva, reconocer el valor del dialogo y la comunicación

**MATERIALES:** Un sombrero, un conjunto de tarjetas con dibujos (animales, profesiones, alguna escena, etc.) temas para hablar.

**DESARROLLO:** Antes de comenzar, sacaremos el sombrero y les explicaremos a los niños y niñas lo siguiente: Vamos a jugar a un juego en el que tenemos que hablar de lo que aparezca en la tarjeta, cada uno puede decir lo que quiera sobre esto. Este es el sombrero de hablar, el que lo lleve puesto es la persona que tiene que hablar, los demás tenemos que escuchar lo que dice. Nos tocara hablar cuando nos toque llevar puesto el sombrero. Queda eliminado el que hable sin llevar puesto el sombrero. Al final del juego ganará aquel o aquellos que hayan respetado el turno de palabra.

#### 5. LA CAJA MÁGICA DE LOS ANIMALES

**OBJETIVOS:** Mostrar libremente las propias opiniones, potenciar la imaginación a través de la imitación y el juego simbólico.

**MATERIALES:** Una caja, una barita mágica y tarjetas de diferentes animales.

**DESARROLLO:** Comenzamos la actividad diciéndoles que nos imaginamos que todos estamos en el zoológico. Al entrar en el zoo se encontrarán con una caja mágica. El docente les dirá a los niños y niñas que cuando tocan la caja

mágica con la barita saldrán de ella distintos animales, y ellos tendrán que representar las acciones y sonidos onomatopéyicos tendrán que convertirse en ellos, esta actividad se realizara de dos niños al comienzo solos los dos imitaras al animal que les toco y después lo hará todo el salón .Se repetirá varias veces pero con distintos animales.

## **6. EL SOMBRERO MÁGICO**

**OBJETIVOS:** Comunicación, imaginación y expresión corporal

**MATERIALES:** Un sombrero y una barita mágica.

**INSTRUCCIONES:** Se explicara a los niños que deben tocar el sombrero con la barita mágica pronunciando las siguientes palabras “habrá cadabra pata de cabra que se haga lo que yo quiera”, entonces lo sacaran de la caja y comenzara a hacer movimientos como si estaría utilizando lo que saco y los demás niños y niñas tendrán que adivinar qué cosa es lo que saco el niños del sombrero, luego el niños tendrá que tocar la cabeza del niño que se encuentre a su derecha para que realice la misma actividad así hasta que todos los niños hayan participado.

## **7. SAN MIGUEL**

**OBJETIVOS:** pertenecer a un grupo, trabajar en conjunto, pedir y dar ayuda a quienes lo necesitan, imaginar.

**MATERIALES:** Ninguno

**DESARROLLO:** se organizaran a todos los niños y niñas en una fila sentados los cuales se imaginaran que son ovejas, uno de los niños realizara el papel del pastor san miguel quien cuida de ellos, también habrá otro niño quien serán el ladrón de las ovejas.

Se dará indicaciones a los niños de cómo se va a realizar el juego y se procederá a explicarles, las ovejas estarán sentados en fila al lado del pastor san miguel, de pronto llegara el ladrón con una mala noticia para el pastor, por ejemplo: pastor san miguel su casa se está incendiando, entonces el pastor ira a su casa dejando a las ovejas y el ladrón comenzara a jalar a las ovejas pero

estos cogidos de la cintura, las ovejas desistirán a ir con él ladrón y para que el pastor regrese lo más antes posible las ovejas llamen SAN MIGUEL...!!, si el ladrón pudo llevar a algunas ovejas estas también formaran parte del ladrón y robaran junto a él. El juego termina cuando no quede ninguna oveja.

## **8. RIO DE PIRAÑAS**

**OBJETIVOS:** Aportar ideas al grupo, apoyo mutuo.

**MATERIALES:** pelotas

**DESARROLLO:** para comenzar el juego los niños tienen que formar 2 equipos uno de niñas y otro de niños luego se formara sub grupos de 2, se les explicara que tenemos que imaginarnos que nos encontramos en un rio de pirañas y que tienen que caminar solo por las líneas trazadas en zigzag en el piso para ello tendrán que trasladar una pelota con cualquier parte de su cuerpo menos con las manos teniendo un punto de salida y llegada. El equipo que termine de transportar todas las pelotas es el equipo ganador.

## **9. EL GATO Y EL RATÓN**

**OBJETIVOS:** Reforzar el análisis sobre la importancia de la empatía, ayuda mutua y la imaginación.

**MATERIALES:** Ninguno

**DESARROLLO:** formaremos un círculo todos agarrados de las manos se explicara a los niños que el círculo que formaron es la casa del ratón y posteriormente se designara a un niño para que sea el ratón y otro niño para que sea el gato.

El gato tendrá que tocar la puerta y preguntar por el ratón y la puerta le dirá que va a regresar de tres horas, entonces todos agarrados de la mano comienzan a girar diciendo talan uno, talan dos, talan tres y el gato volverá y comenzara a perseguir al ratón y para que el gato no pueda entrar a la casa del ratón los niños que están en el círculo se sentaran y para que el ratón pueda salir estarán parados y levantarán las manos así hasta que el gato atrape al ratón,

posteriormente se cambiara de niños para los personaje hasta que todos participen.

#### 10. EL OVILLO

**OBJETIVOS:** reconocer sentimientos y emociones ajenos, respetar los turnos, reconocer la pertenencia a un grupo. Conseguir objetivos comunes.

**MATERIALES:** un ovillo de lana.

**DESARROLLO:** todos los participantes se sientan en círculo. El docente empieza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a la que se lo lanzo. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la tela de araña. El juego termina cuando todos hayan cogido el ovillo. Después realizamos un diálogo para ver ¿cómo se han sentido?, ¿cómo hemos recibido las valoraciones?, y si nos reconocemos en ellas.

#### 11. EL OSITO SENTIMENTAL

**OBJETIVOS:** Solución de problemas, ayudante en la expresión de sentimientos, Solidaridad, Superación.

**MATERIALES:** Osito de peluche

**DESARROLLO:** Presentamos a los niños el osito de peluche y ponerle juntos un nombre. Se le inventa al osito una historia y se les dice cómo llegó al jardín. Enfatizar que es un osito muy especial que les va hablar sobre sentimientos de tristeza, rabia y miedo. Colocar a los niños en círculo y comenzar la discusión diciendo algo como: "vamos a jugar a que el osito está muy triste hoy. ¿Qué creen Uds. Que le pasó al osito? Invitar a los niños a describir que creen ellos que le pasó al osito. Se puede comenzar la historia como sigue a continuación: "el osito está triste porque un amigo de él se está mudando a una ciudad diferente" "el osito tiene miedo hoy porque un vecino más grande que él quiere golpearlo", "el osito está muy enojado porque alguien rompió su juguete favorito"

La idea es hacer que el problema del osito sea similar a un problema que tenga alguno de los niños del grupo, pero no hay que duplicar exactamente las circunstancias. Se les pide a los niños que ofrezcan ideas que puedan ayudar al osito. Pedirle a los niños que le digan al osito como él puede solucionar su problema. Alguno de los niños le puede dar un abrazo al osito. Luego se les dan las gracias a los niños por las ideas aportadas.

## **12. ABRAZOS MUSICALES**

**OBJETIVOS:** pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.

**MATERIALES:** música

**DESARROLLO:** una música suena a la vez que los participantes bailan por el aula. Cuando la música se detiene cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. En todo momento ningún niño o niña puede quedar sin ser abrazado.

## **13. LA TIENDITA DE FRUTAS Y VERDURAS**

**OBJETIVOS:** Participa, fomenta el dialogo utilizando las palabras mágicas.

**MATERIALES:** Disfraz de frutas y verduras.

**DESARROLLO:** Se formara dos grupos uno de frutas y el otro de verduras, todos los niños estarán disfrazados de diversas frutas y verduras se elegirá a tres niños para que uno sea el dueño de la tienda y dos sean los cargadores, también habrá los compradores, el juego consiste en que los compradores irán a la tienda y compraran frutas o verduras, los cargadores tendrán que cargar lo que compraron y si una de las frutas o verduras se caen mientras son cargados estos pasan a ser desechos.

## **14. YO SOY Y MI AMIGO ES**

**OBJETIVOS:** Elogia, expresa comentarios positivos, hace cumplidos y agradece.

**MATERIALES:** Ninguno

**DESARROLLO:** los niños formaran un círculo en posición de sentados.

El juego consiste en que un niños de ponga de pie y exprese comentarios positivos y agradables de sí mismo y menciona que tiene un amigo y su nombre es..., luego de mencionar el nombre de su amigo se acerca a él y le da un abrazo y agradece por tener un gran amigo, de tal manera que todos los niños participen de forma ordenada.

#### 15. MIS JUGUETES

**OBJETIVOS:** Participa, respeta comparte y agradece

**MATERIALES:** juguetes de cada niño

**DESARROLLO:** el juego consiste en que cada niño debe de traer de casa el juguete que más le agrade, posteriormente cada niño irá dejando sus juguetes en el piso y salen del aula para formar una fila. Los niños entran al aula en forma ordenada y al ingresar cogen un juguete que más le guste con la condición que el juguete no sea el suyo. Luego de haberse ubicado en su lugar juegas de manera libre con sus demás compañeros. Después de un tiempo determinado los niños devuelven el juguete al niño que le pertenece agradeciendo por haberle prestado su juguete.



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 1**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " Mi nombre es y me gusta "

<b>OBJETIVO:</b> Conocer a los demás, respetar el turno y expresarse libremente.		
<b>MATERIALES:</b> Ninguno.		
<b>REGLA:</b> Los niños y niñas mencionan su nombre, actividades y juguetes que más les guste.		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con una canción de saludo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo en donde uno de los educadores mencionara su nombre, juguete, comida, película, color, etc. Al culminar la educadora tocara la cabeza del niño que se encuentre a su derecha para que realice la misma actividad, así hasta que concluyan todos los niños y niñas.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores propician un clima de tranquilidad, donde los niños eligen a un compañero para dialogar y conocerse un poco más.</li> <li>Posteriormente nos sentamos juntamente con los niños y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego les fue fácil de realizar o no.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b> Observo si el grupo participó con entusiasmo y si tuvieron algún problema al expresarse. Al preguntarles si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego, identificar si los niños tuvieron dificultades al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
 Claudia Canto Godoy



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA  
(Creado Por Ley N° 25565)  
FACULTAD DE EDUCACIÓN



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGO N° 2

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAVELICA.  
1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1 Denominación de la actividad: " El espejo bromista "

**OBJETIVO:** expresión, imitación, creatividad e imaginación.

**MATERIALES:** un marco de madera.

**REGLA:** Los niños y niñas observan al espejo e imitan los gestos y movimientos.

INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer las reglas a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con una canción "las manitos".</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>La educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo en donde uno de los educadores se ubicara de tras del marco de madera (espejo), realizara gestos y movimientos, los niños y niñas observan e imitan. Al terminar la educadora mencionara el nombre de un niño o niña para que realice la misma actividad, así hasta que todos los niños y niñas hayan participado.</li><li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Posteriormente nos sentamos juntamente con los niños y verbalizamos sobre el juego realizado diciendo si el juego les fue fácil de realizar o no.</li><li>Los educadores propician un clima de tranquilidad, donde los niños eligen una canción que más les guste para entonarla.</li></ul>

**OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.**

Observo si el grupo participó con entusiasmo y si tuvieron algún problema al expresarse. Al preguntarles si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego, identificar si los niños tuvieron dificultades al realizar este juego.

  
Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

  
Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

  
Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA  
(Creado Por Ley N° 25565)  
FACULTAD DE EDUCACIÓN



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGO N° 3

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCVELICA.  
1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:

- 2.1 Denominación de la actividad: " Balón caído "

**OBJETIVO:** actúa de manera amistosa en relación con otros y trabaja en equipo

**MATERIALES:** pelotas.

**REGLA:** atención y trabajo en equipo

INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el patio, se les presentara el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se desarrollara actividades de calentamiento y flexión.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los educadores indican la ejecución del juego, para ello formara 2 grupos, luego realizara un ejemplo para que los niños entiendan la actividad que se desarrollara, la educadora menciona el nombre de un niño y lanza una pelota que deberá atrapar, si la pelota cae al piso el quipo pierde un participante, termina el juego cuando uno de los equipos quede sin participantes.</li><li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la importancia de la amistad y trabajo en equipo.</li></ul>

**OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.**

Observo si el grupo participó con entusiasmo y actuó de manera amistosa con el grupo. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katherine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGO N° 4**

**I DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCVELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**II DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: “ El sombrero de hablar “

<b>OBJETIVO:</b> aprender a escuchar, expresión, comunicación y dialogo.		
<b>MATERIALES:</b> sombrero y tarjetas con imágenes		
<b>REGLA:</b> hablar sobre la imagen de la tarjeta y estar atento.		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con una canción “la gotita de agua”.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo en donde uno de los educadores se pone sobre la cabeza el sombrero de hablar, saca una tarjeta de la caja mágica luego habla sobre la imagen de la tarjeta, puede mencionar características o una anécdota. Al culminar la educadora pone el sombrero a la cabeza del niño o niña que se encuentre a su derecha para que realice la misma actividad, así hasta que concluyan todos los niños y niñas.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juntamente con los niños y niñas dialogan sobre la actividad realizada y realizan las siguientes preguntas ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al ponerse el sombrero de hablar?.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo, se expresó correctamente y pregunta si tiene alguna duda. Luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego, identificar si los niños tuvieron dificultades al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Ccanto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 5**

**I DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCVELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**II DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " la caja mágica de los animales "

**OBJETIVO:** expresa su opinión, potencia la imaginación e imaginación.

**MATERIALES:** caja, una barita magica y tarjetas

**REGLA:** imitar a un animal, respetar el orden de participación.

INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con una canción "en la granja de mi tío".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican a los niños y niñas que se imaginen que están en zoológico, los niños y niñas formaran grupos de 2, luego uno de los educadores realizara un ejemplo, la educadora o educador saca una tarjeta con imagen de animales de la caja mágica, luego imitara las acciones y el sonido onomatopéyico del animal que le ha tocado, los demás niños también imitan la misma acción que hace la educadora o educador, Al culminar pide a otro grupo que pase para que realice la misma actividad, así hasta que concluyan todos los niños y niñas.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Juntamente con los niños y niñas dialogan sobre la actividad realizada, la importancia del trabajo en equipo y realizan las siguientes preguntas ¿les gusto el juego? ¿les gusto trabajar en equipo?</li> </ul>

**OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.**

Observo si el grupo participó con entusiasmo, se expresó correctamente y el trabajo en equipo. Luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego, identificar si los niños tuvieron dificultades al realizar este juego.

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA  
(Creado Por Ley N° 25565)  
FACULTAD DE EDUCACIÓN



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGO N° 6

I **DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCVELICA.  
1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

II **DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " El sombrero mágico "

**OBJETIVO:** fomentar los valores, comunicación, imaginación y expresión corporal.

**MATERIALES:** sombrero y una barita mágica

**REGLA:** respetar el turno para participar y escucha con atención.

INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"><li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el espacio adecuado, se les presenta el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con una canción "la imaginación".</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Los educadores indican la ejecución del juego, realizando un ejemplo en donde uno de los educadores pasa al frente saluda a todos, menciona su nombre y coge la barita mágica y toca el sombrero mágico pronuncia la siguiente frase "habrá cadabra pata de cabra que se haga lo que yo quiera", luego se imagina un objeto que sacara del sombrero mágico, lo utilizara y los demás niños y niñas adivinaran que objeto es. Al culminar la educadora o educador pide a otro niño o niña que se encuentre a su derecha para que realice la misma actividad, así hasta que concluyan todos los niños y niñas.</li><li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Juntamente con los niños y niñas dialogan sobre la actividad realizada y realizan las siguientes preguntas ¿les gusto el juego? ¿Qué otras cosas podemos imaginar?</li></ul>

**OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.**

Observo si el grupo participó con entusiasmo, se expresó correctamente y pregunta si tiene alguna duda. Luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego, identificar si los niños tuvieron dificultades al realizar este juego.

  
Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

  
Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

  
Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**JUEGO N° 7**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " San Miguel "

<b>OBJETIVO:</b> actúa de manera amistosa en relación con otros, respeta las reglas y ayuda mutua.		
<b>MATERIALES:</b> ninguna		
<b>REGLA:</b> trabaja en equipo y hace del personaje que se le indica.		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadora se ubican en el patio, se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para se motiva con una canción "da una vuelta en tu lugar"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, para ello se organizaran a todos los niños y niñas en una fila sentados, uno de los niños realizara el papel del pastor san miguel, quien cuida a sus ovejas y habrá otros niños quienes serán ladrones de ovejas. Se procede a explicar el jugo, las ovejas estarán sentados a lado del pastor san miguel, de pronto llega un ladrón con una mala noticia para el pastor, por ejemplo: señor pastor su casa se incendia, entonces el pastor deja a sus ovejas y va en busca de ayuda. Los ladrones empiezan a jalar, pero estas ovejas sosteniéndose de la cinturas desistir ir con los ladrones. Para que el pastor regrese lo antes posible las ovejas llaman "¡¡¡san miguel!!!". Las ovejas que fueron llevados por el ladrón también serán parte de los ladrones. El juego termina cuando todas las ovejas hayan sido robadas.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad realizada, realizando las siguientes preguntas ¿les gusto el juego? ¿será importante el trabajo en equipo? ¿Cómo se sintieron al ser ovejas y ladrones?</li> <li>Los educadores juntamente con los niños se relajan echados en piso imaginando un lugar que les gusta, así propiciando un clima de tranquilidad.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b> Observo si el grupo participó con entusiasmo, actuó de manera amistosa y ayuda mutua. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Ccanto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 8**

**I DATOS INFORMATIVOS:**

- |      |                    |   |   |
|------|--------------------|---|---|
| 1.1. | I.E. DE PRÁCTICA   | : | INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA. |
| 1.2. | N° DE NIÑOS        | : | 30 EDAD: 05 años                                      |
| 1.3. | DURACIÓN DEL JUEGO | : | 30 minutos  |
| 1.4. | PROFESORA DE AULA  | : | Claudia CCANTO GODOY                                  |

**II DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " Río de pirañas "

<b>OBJETIVO:</b> aporta ideas al grupo, trabaja en equipo y respeta las reglas acordadas.		
<b>MATERIALES:</b> pelotas		
<b>REGLA:</b> todos los niños y niñas deben caminar solo por las líneas.		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el patio, se les presentara el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se desarrollara actividades de calentamiento, los niños y niñas caminan de puntillas por todo el patio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, para ello formaran 2 grupos, grupo de niñas y grupo de niños, se le dirá a los niños y niñas que imaginen que están en un río de pirañas y solo deben cruzar por las líneas trazadas, en cada grupo formaran sub grupos de 2 quienes llevaran una pelota con el cuerpo, sin utilizar las manos. El equipo que termine de transportar todas las pelotas sin dejarlas caer es el equipo ganador.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad realizada y la importancia del trabajo en equipo realizando la siguiente pregunta ¿les gusto el juego? ¿les gusto trabajar en equipo? ¿será importante ayudarnos mutuamente?</li> <li>Luego los niños y niñas se relajan realizando una actividad libre.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo, hubo trabajo en equipo y ayuda mutua. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katherine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 09**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA.  
1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " El gato y el ratón "

<b>OBJETIVO:</b> participa, se interesa por la actividad.		
<b>MATERIALES:</b> ninguna		
<b>REGLA:</b> respeta y sigue las reglas de juego		
<b>INICIO (5 minutos)</b>	<b>DESARROLLO (15 minutos)</b>	<b>CIERRE (10 minutos)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el patio, se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con la canción "michin michin jugueton"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, para ello pide a los niños que formen un círculo. Los educadores designaran al gato, el ratón y un reloj. Todos imaginamos que el círculo es la casa del ratón, el juego comienza cuando el gato pregunta al reloj si se encuentra el ratón, el reloj responderá que salió y volverá a las 3pm. Todos giran cantando talan uno, talan dos y talan tres, se detienen y el gato vuelve a preguntar y le dejan pasar a la casa del ratón, el ratón tiene que escapar. El juego termina cuando el gato lo atrapa, intercambian los papeles hasta que todos los niños y niñas participen.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad, realizando la siguientes preguntas ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al ser gatos y ratones?</li> <li>Los educadores propician un clima de relajación para ello inhalan y exhalan, regulando la respiración.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo y respeta las reglas del juego. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katherine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDAD N° 10**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " El ovillo "

<b>OBJETIVO:</b> expresa sentimientos y emociones.		
<b>MATERIALES:</b> 1 ovillo		
<b>REGLA:</b> respeta su turno para hablar.		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el aula, se les presentara el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con la canción "te quiero"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, para ello pide a los niños que formen un círculo y se sienten. Uno de los educadores comienza con el juego, toma un ovillo y lanza a un niño o niña, expresa actitudes positivas y negativas, al culminar le da un abrazo. Luego el niño o niña que tiene el ovillo lanza a otro niño o niña, así hasta que todos participen.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad, realizando la siguientes preguntas ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al hablar de otra persona? ¿les gusto el abrazo que se dieron con sus amigos?</li> <li>Los niños y niñas se dan un abrazo entre todos.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo expresando sus sentimientos y emociones. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 11**

**I DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**II DENOMINACIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " El osito sentimental "

<b>OBJETIVO:</b> expresión de sentimientos, superación y solución de problemas.		
<b>MATERIALES:</b> oso de peluche		
<b>REGLA:</b> escucha con atención y participa.		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el aula, se les presentara el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con expresión de emociones y sentimientos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución de la actividad, para ello los niños y niñas formaran un círculo y sentados, uno de los educadores presentara a un osito, le pondrá un nombre, inventamos una historia y mencionamos de cómo llego al jardín. Enfatizar de que es un osito muy especial y que hoy nos hablara los sentimientos y emociones. Vamos a imaginar que el osito está muy triste ¿Por qué creen que está muy triste? ¿Qué creen que le ha pasado al osito? El osito esta triste porque sus amigos no quieren jugar con él, mencionamos más emociones y sentimientos, que estén relacionados a los problemas que tienen los niños.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad, realizando la siguiente pregunta ¿les gusto el juego? ¿ahora qué deben hacer si alguien está triste, molesto, llorando, etc.?</li> <li>Luego los niños y niñas juegan con el osito.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo, expreso sentimientos y emociones. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katherine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 12**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCVELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: “ Los abrazos musicales “

<b>OBJETIVO:</b> expresa sentimientos, pertenece a un grupo y enriquece las relaciones sociales.		
<b>MATERIALES:</b> música		
<b>REGLA:</b> sigue las indicaciones.		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el aula, se les presentara el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con la canción “dame un abrazo”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, para ello pide a los niños que formen un círculo. La música suena todos bailan, saltan y giran, cuando la música se detiene cada niño o niña abraza a otro. La música continua cuando se detiene se abrazan 3 niños o niñas, así sucesivamente, nadie debe quedarse sin abrazo.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad, realizando la siguientes preguntas ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al abrazar a otro niño o niña? ¿les gusto el abrazo que se dieron con sus amigos?</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo, expresando sus sentimientos. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 13**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " La tiendita de frutas y verduras "

<b>OBJETIVO:</b> participa, fomenta el dialogo utilizando las palabras mágicas.		
<b>MATERIALES:</b> disfraz de frutas y verduras		
<b>REGLA:</b> participar de acuerdo al personaje que se le designe.		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el patio, se les presentara el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con la canción "el baile de las frutas"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, para ello se designara diferentes personajes a cada niño y niña, como frutas, verduras, cargadores y los compradores; los educadores serán los dueños de la tienda. Posteriormente se realizara un ejemplo, imaginamos que hay una tienda de frutas y verduras, tenemos que comprar algunas, el comprador va a la tienda saluda al vendedor, solicita que le vendan fruta o verdura que más le guste, el vendedor despacha las frutas (dos niños hacen de cargador) el comprador se despide y se va. Así hasta que todas frutas sean vendidas.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad, realizando la siguiente pregunta ¿les gusto el juego? ¿les gusta ir a la tienda a comprar? ¿ustedes dialogan con los dueños de la tienda?</li> <li>Luego los niños y niñas se sientan formando un círculo y mencionan cual es la fruta que más les gusta.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo, fomento el dialogo. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 14**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

- 2.1 Denominación de la actividad: " Yo soy y mi amigo es "

<b>OBJETIVO:</b> elogia, expresa comentarios positivos, hace cumplidos y agradece		
<b>MATERIALES:</b> ninguna		
<b>REGLA:</b> respeta su turno para participar		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el aula, se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con un cuento "el bosque de la amistad "</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución del juego, para ello pide a los niños que formen un círculo y sentados. Uno de los educadores expresa comentarios positivos y agradables sobre sí mismo y menciona que tiene un gran amigo y su nombre es... menciona un nombre, se acerca, le da un abrazo y agradece por ser su gran amigo. El juego termina cuando todos hayan participado.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad, realizando la siguientes preguntas ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al hablar de ustedes mismos?</li> <li>Los educadores, niños y niñas cantan una canción y se abrazan.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo, expresa comentarios positivos y agradables. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Ccanto Godoy



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**  
(Creado Por Ley N° 25565)  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**



**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO N° 15**

**DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. I.E. DE PRÁCTICA : INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 DE HUANCAMELICA.  
 1.2. N° DE NIÑOS : 30 EDAD: 05 años  
 1.3. DURACIÓN DEL JUEGO : 30 minutos  
 1.4. PROFESORA DE AULA : Claudia CCANTO GODOY

**DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD:**

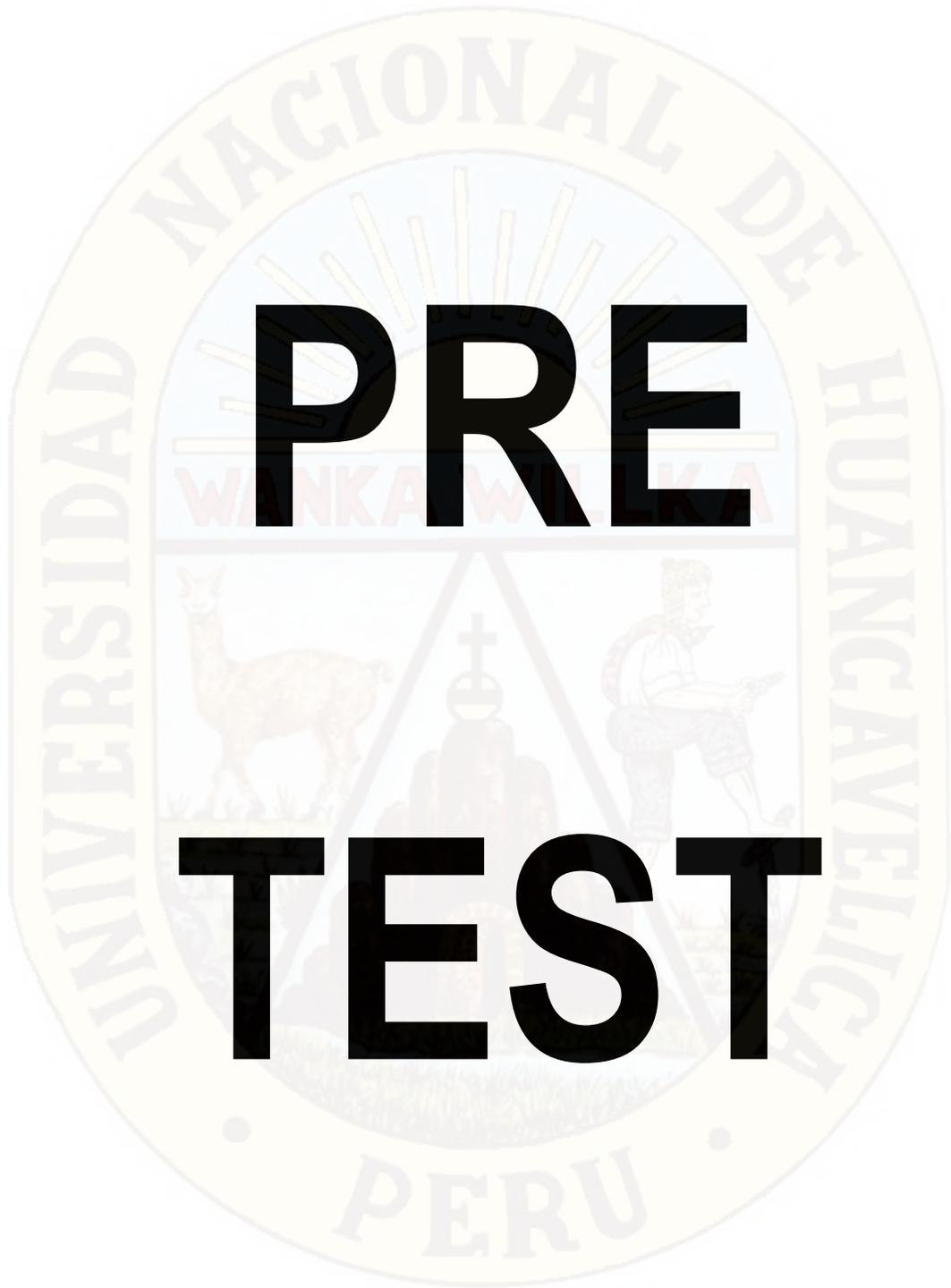
- 2.1 Denominación de la actividad: " Mis juguetes "

<b>OBJETIVO:</b> participa, respeta, elogia y agradece.		
<b>MATERIALES:</b> juguetes de cada niños		
<b>REGLA:</b> comparte con los demas		
INICIO (5 minutos)	DESARROLLO (15 minutos)	CIERRE (10 minutos)
<ul style="list-style-type: none"> <li>Los niños, niñas y los educadores se ubican en el aula, se les presentara el material a utilizar y se da a conocer la regla a tener en cuenta para desarrollar el juego, para ello se les motivara con un cuento "los juguetes mágicos".</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores indican la ejecución de la actividad, para ello los niños y niñas dejan sus juguetes en el piso. Lugo forman una fila, cada niño coge un juguete con el que le gustaria jugar y se va sentar a su lugar, así hasta que todos cojan un juguete que no sea el suyo. Se le da el tiempo determinado para que puedan jugar y compartir sus juguetes. Al término del juego los niños devuelven el juguete al propietario, agradece y elogia por haber compartido con él.</li> <li>Luego se da un tiempo determinado a los niños y niñas para que desarrollen el juego simbólico espontaneo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los educadores dialogan con los niños y niñas sobre la actividad, realizando la siguiente pregunta ¿les gusto el juego? ¿Cómo se sintieron al compartir su juguete? ¿será importante compartir?</li> <li>Luego los niños y niñas juegan con sus juguetes.</li> </ul>
<b>OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN.</b>		
Observo si el grupo participó con entusiasmo, comparte y agradece. Preguntamos si el juego les resultó más sencillo o difícil de realizar, luego pregunto cómo se sintieron al realizar este juego.		

Bach. Oliver MATAMOROS ROMERO

Bach. Keyko Katerine CORICAHUA QUISPE

Docente del Aula  
Claudia Canto Godoy



**PRE**

**TEST**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 - HUANCVELICA - 2017.

ESCALA DE APRECIACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA  
(PAULA, 2000)

PRE TEST

Nombre: ADRIANN

Edad 5 AÑOS Sexo: M

Las opciones de respuesta son la siguiente:

- Nunca = 0
- A veces = 1
- Siempre = 2

**Instrucciones:** este instrumento permite evaluar a niños de 4 y 5 años de edad a través de la técnica de observación. Para ello marque con un "X" la alternativa que crea conveniente.

**Objetivo:** el presente instrumento tiene el propósito de recoger información sobre las habilidades sociales que evidencian los niños.

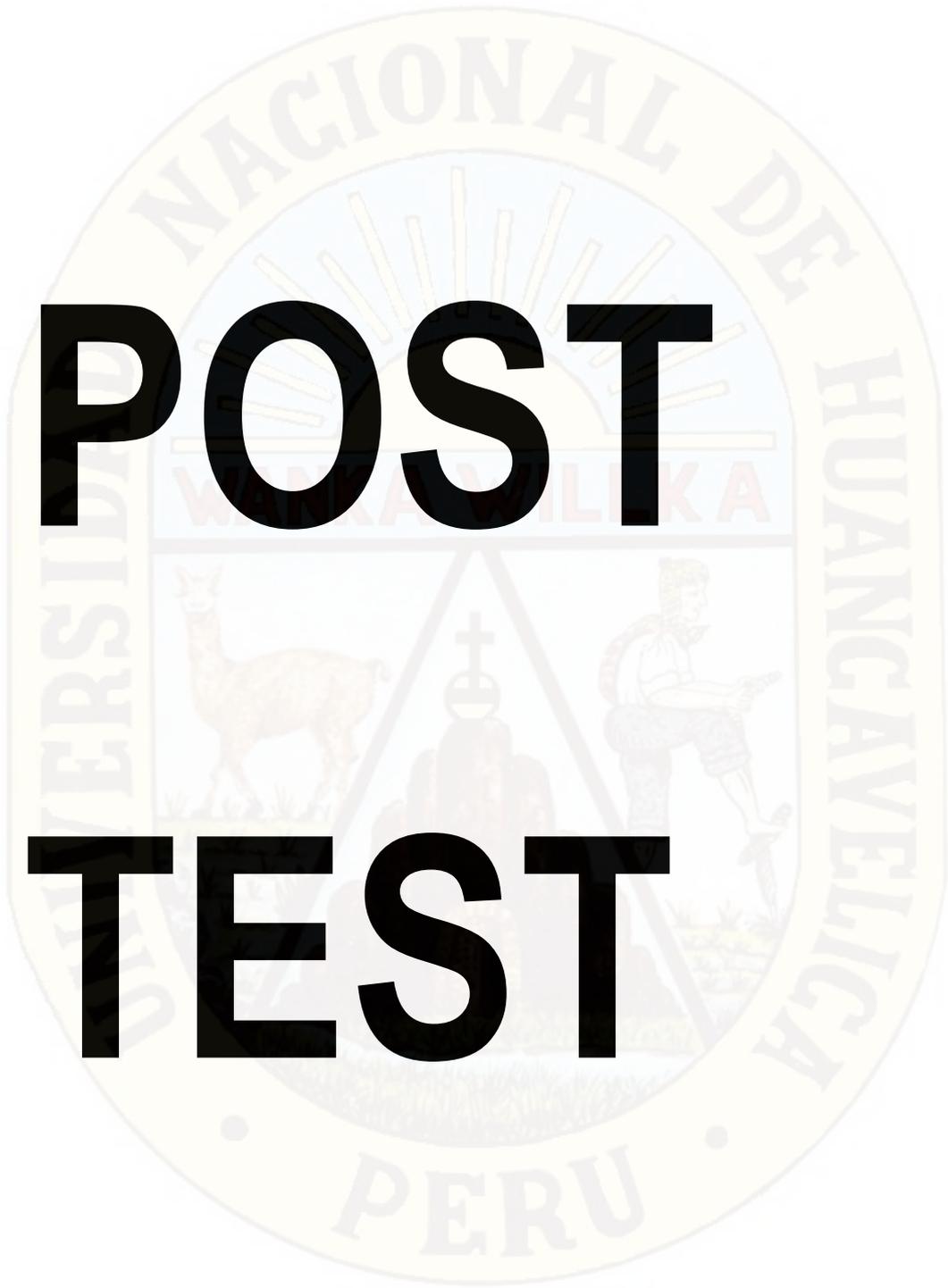
N°	ITEMS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
<b>Habilidades básicas de interacción social</b>				
01	Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas.		X	
02	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.		X	
03	Escucha cuando se le habla.			X
04	Sonríe a los demás cuando es oportuno.		X	
05	Se expresa verbalmente con facilidad.		X	
06	Actúa de manera amistosa.		X	
<b>Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales.</b>				
07	Se despide adecuadamente al terminar la conversación.			X
08	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.	X		
09	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño este le ignora.		X	

10	Se integra en el juego o actividad de otros niños.			X
11	Saluda cuando alguien se dirige a él.	X		
12	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo.		X	
13	Responde cuando se le pregunta alguna cosa.			X
14	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.		X	
15	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego o actividad.	X		
16	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.		X	
17	Acepta sugerencias, ideas, para el juego o actividad.		X	
18	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.		X	
19	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación o actividad.		X	
20	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.		X	
21	Apoya las iniciativas de otros en el juego o actividad.	X		
22	Saluda al dirigirse a otra persona.		X	
23	Se relaciona con otras personas con facilidad.	X		
<b>Habilidades para cooperar y compartir</b>				
24	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado		X	
25	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.			X
26	Intercede a favor de otro.		X	
27	Participa y se interesa por las actividades que se realizan.		X	
28	Reconoce cuando ha ganado.			X
29	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo necesitan.		X	
30	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.		X	
31	Reconoce cuando ha perdido.	X		
32	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.		X	
33	Da las gracias por iniciativa propia.			X
34	Pide prestado cuando lo necesita.			X
35	Muestra interés por lo que sucede a los demás.	X		
36	Muestra amabilidad o contrariedad cuando otro niño tiene problemas.		X	
37	Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.		X	
38	Busca una vía alternativa cuando al pedir un favor a otra persona esta se lo deniega.	X		
39	Presta y comparte sus cosas con lo demás.		X	
40	Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.		X	
<b>Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos.</b>				
41	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).		X	

42	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).		X	
43	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables de los demás (miedo, enfado, tristeza).		X	
44	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los demás (alegría, sorpresa, felicidad).			X
<b>Habilidades de autoafirmación.</b>				
45	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarles.			X
46	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza, les sonrío, mira, escucha.			X
47	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.	X		
48	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.	X		
49	Expresa simpatía por los demás.		X	
50	Expresa sus propias ideas y opiniones.		X	
51	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.	X		
52	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.		X	
53	Busca una vía alternativa adecuada cuando al expresar el desacuerdo se le ignora.		X	
54	Elogia, alaba o felicita al adulto.		X	
55	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.		X	
56	Cuida las cosas que no son suyas.	X		
57	Anima, elogió, alaba o felicita a otros niños.		X	
58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa		X	
<b>TOTAL</b>		0	35	22
			57	

### BAREMO

Buena habilidad social	78	116
Regular habilidad social	39	77
Mala habilidad social	0	38



**POST**

**TEST**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGO SIMBÓLICO EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 107 - HUANCVELICA – 2017.

ESCALA DE APRECIACIÓN DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA INFANCIA  
(PAULA, 2000)

POST TEST

Nombre: ADRIANN

Edad 5 AÑOS Sexo: M

Las opciones de respuesta son la siguiente:

- Nunca = 0
- A veces = 1
- Siempre = 2

**Instrucciones:** este instrumento permite evaluar a niños de 4 y 5 años de edad a través de la técnica de observación. Para ello marque con un "X" la alternativa que crea conveniente.

**Objetivo:** el presente instrumento tiene el propósito de recoger información sobre las habilidades sociales que evidencian los niños.

N°	ITEMS	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
<b>Habilidades básicas de interacción social</b>				
01	Mira la cara de las personas al relacionarse con ellas.	/		X
02	Actúa de manera amistosa y cordial en su relación con otros niños.			X
03	Escucha cuando se le habla.			X
04	Sonríe a los demás cuando es oportuno.			X
05	Se expresa verbalmente con facilidad.			X
06	Actúa de manera amistosa.			X
<b>Habilidades de iniciación de la interacción social y habilidades conversacionales.</b>				
07	Se despide adecuadamente al terminar la conversación.			X
08	Entabla conversación con el adulto por iniciativa propia.		X	
09	Busca una vía alternativa adecuada cuando al intentar iniciar una actividad con otro niño este le ignora.			X

10	Se integra en el juego o actividad de otros niños.			X
11	Saluda cuando alguien se dirige a él.		X	
12	Pregunta cuando no comprende, tiene dudas, quiere saber algo.			X
13	Responde cuando se le pregunta alguna cosa.			X
14	Responde adecuadamente cuando otro niño se dirige a él.			X
15	Ofrece sugerencias, ideas, para el juego o actividad.			X
16	Entabla conversación con otros niños por iniciativa propia.		X	
17	Acepta sugerencias, ideas, para el juego o actividad.		X	
18	Responde adecuadamente cuando el adulto se dirige a él.			X
19	Responde adecuadamente cuando el otro desea finalizar la conversación o actividad.			X
20	En una conversación con otras personas, respeta los turnos de palabra.			X
21	Apoya las iniciativas de otros en el juego o actividad.			X
22	Saluda al dirigirse a otra persona.		X	
23	Se relaciona con otras personas con facilidad.		X	
<b>Habilidades para cooperar y compartir</b>				
24	Actúa de acuerdo con las normas que se han acordado			X
25	Pide ayuda o un favor cuando lo necesita.			X
26	Intercede a favor de otro.			X
27	Participa y se interesa por las actividades que se realizan.			X
28	Reconoce cuando ha ganado.			X
29	Ayuda a otras personas cuando se lo piden o lo necesitan.			X
30	Sigue las reglas de juego o actividad que se realiza.			X
31	Reconoce cuando ha perdido.		X	
32	Pide perdón o dice "lo siento" por iniciativa propia.			X
33	Da las gracias por iniciativa propia.			X
34	Pide prestado cuando lo necesita.			X
35	Muestra interés por lo que sucede a los demás.			X
36	Muestra amabilidad o contrariedad cuando otro niño tiene problemas.			X
37	Pide las cosas "por favor" por iniciativa propia.			X
38	Busca una vía alternativa cuando al pedir un favor a otra persona esta se lo deniega.		X	
39	Presta y comparte sus cosas con lo demás.			X
40	Utiliza material, juegos, con otros niños adecuadamente.			X
<b>Habilidades relacionadas con las emociones y los sentimientos.</b>				
41	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos desagradables (miedo, enfado, tristeza).		X	

42	Expresa adecuadamente sus emociones o sentimientos agradables (alegría, felicidad, sorpresa).			X
43	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos desagradables de los demás (miedo, enfado, tristeza).		X	
44	Responde adecuadamente ante las emociones o sentimientos agradables de los demás (alegría, sorpresa, felicidad).			X
<b>Habilidades de autoafirmación.</b>				
45	Deja trabajar, jugar, etc. A sus compañeros sin molestarlos.			X
46	Cuando otras personas le hacen un cumplido, elogio, alabanza, les sonríe, mira, escucha.			X
47	Expresa comentarios positivos y agradables de sí mismo.		X	
48	Cuando tiene un problema con otro niño lo soluciona por sí solo.		X	
49	Expresa simpatía por los demás.			X
50	Expresa sus propias ideas y opiniones.			X
51	Expresa insatisfacción si alguien vulnera sus derechos o ante el desacuerdo.			X
52	Es respetuoso cuando entra en desacuerdo o conflicto con otras personas.		X	
53	Busca una vía alternativa adecuada cuando al expresar el desacuerdo se le ignora.			X
54	Elogia, alaba o felicita al adulto.		X	
55	Reconoce cuando ha hecho alguna cosa mal.		X	
56	Cuida las cosas que no son suyas.			X
57	Anima, elogió, alaba o felicita a otros niños.			X
58	Gratifica a los demás con una mirada, un abrazo, una sonrisa			X
<b>TOTAL</b>		0	15	86
			101	

### **BAREMO**

Buena habilidad social	78	116
Regular habilidad social	39	77
Mala habilidad social	0	38

## ACTIVIDAD DE JUEGO N° 1: Mi nombre es y me gusta



Realizando la motivación mediante una canción "Las manitos".



El niño realizando su presentación y mencionando lo que más le gusta.

## ACTIVIDAD DE JUEGO N° 2: El espejo bromista.



El educador realizando un ejemplo de cómo se va a realizar el juego.



El niño realizando mímicas, gestos y movimientos en el espejo bromista.