



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCABELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)  
Ciudad Universitaria Paturpampa - Telef. (067) 452456



## FACULTAD DE EDUCACIÓN

### SECRETARÍA DOCENTE

"AÑO DE LA PROMOCIÓN DE LA INDUSTRIA RESPONSABLE Y DEL COMPROMISO CLIMÁTICO"

### ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

En la Ciudad Universitaria de Paturpampa, en el auditorio de la Facultad de Educación a los ... 26 ..... días del mes de ... Noviembre ..... del año 2014, a horas ... 4.30 p.m., se reunieron, los miembros del Jurado Calificador, conformado de la siguiente manera:

Presidente: (Asesoría) Lic. Mená Cleofé Yallico Macge

Secretario: Lic. Rosario Mercedes Aguilar Melguizo

Vocal: Lic. Milagros Piñas Zumedio

Designados con resolución N° 10.94-2014-D-FED-UNH.; del proyecto de investigación Titulado:

"JUEGO SIMBOLICO EN LA SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 142 DE SANTA ANA - HUANCABELICA"

Cuyos autores son:

BACHILLER (S): MALLQUI SOTO, Lizbet

ESPEZA YARGAS, Marleni

A fin de proceder con la calificación de la 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: MALLQUI SOTO, Lizbet

APROBADO POR MAYORIA

DESAPROBADO POR

Bachiller: ESPEZA YARGAS, Marleni

APROBADO POR MAYORIA

DESAPROBADO POR

En conformidad a lo actuado firmamos al pie.

-----  
Presidente

-----  
Secretario

-----  
Vocal

"AÑO DE LA PROMOCION DE LA INDUSTRIA RESPONSABLE Y DEL COMPROMISO CLIMÁTICO"

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA**

(CREADA POR LEY Nº 25265)



## **FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

### **TESIS**

**"EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA SOCIALIZACIÓN  
DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL Nº 142 DE SANTA ANA HUANCAMELICA"**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA Y DEL DESARROLLO HUMANO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

**PRESENTADO POR:**

**Bach. ESPEZA VARGAS, Marleni**

**Bach. MALLQUI SOTO, Lizbet**

**HUANCAMELICA - PERÚ**

**2014**

**ASESORA:**

**Dra. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA**

A mis padres, mis hijos y mi esposo por su abnegado sacrificio y apoyo incondicional; quienes me inspiran día a día para continuar el trabajo de investigación.

**ESPEZA VARGAS, Marleni**

A mi hija y a mis padres por su apoyo incondicional, quienes hacen posible la realización de la presente investigación.

**MALLQUI SOTO, Lizbet**

## ÍNDICE

	Pág.
CARATULA	
DEDICATORIA	
ÍNDICE	
RESUMEN	
CAPÍTULO I.....	10
PROBLEMA .....	10
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	10
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	12
1.3. OBJETIVOS .....	12
1.3.1 OBJETIVO GENERAL:.....	12
1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO .....	12
1.5. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	14
CAPÍTULO II.....	15
MARCO TEÓRICO.....	15
2.1. ANTECEDENTES: .....	15
2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL:.....	15
2.1.2. A NIVEL NACIONAL: .....	16
2.1.3. A NIVEL LOCAL.....	18
2.2. BASES TEÓRICAS.....	18
2.2.1 EL JUEGO:    19	
2.2.2. CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO:.....	21
2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO: .....	21
2.3. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	22
2.4. EL JUEGO SEGÚN EDAD.....	24
2.4.1 EL JUEGO DE 5 A 6 AÑOS: .....	25
2.5. EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA:.....	26
2.6. JUEGO Y EDUCACIÓN:.....	29
2.7. EL JUEGO SIMBÓLICO .....	30

2.7.1	EL JUEGO SIMBÓLICO PARA VYGOTSKY .....	33
2.7.2.	EL JUEGO SIMBÓLICO DESDE EL PUNTO DE VISTA DE BRUNER .....	34
2.7.3.	IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO: .....	35
2.8.	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO Y SUS EJEMPLOS.....	35
2.8.1.	LOS PERSONAJES DEL JUEGO:.....	35
2.8.2	JUEGO SIMBÓLICO INDIVIDUAL: .....	35
2.8.3	JUEGO SIMBÓLICO COLECTIVO:.....	36
2.9	EL PAPEL DE LOS JUEGOS SIMBÓLICOS: .....	36
2.10	COMPONENTES DEL JUEGO SIMBÓLICO:.....	37
2.11	LA SOCIALIZACIÓN: .....	37
2.11.	TIPOS DE SOCIALIZACIÓN .....	38
2.11.2	AGENTES DE SOCIALIZACIÓN .....	39
2.12	ETAPAS DE LA SOCIALIZACIÓN .....	41
2.12.1	LA SOCIALIZACIÓN EN LA ETAPA PREESCOLAR .....	42
2.12.2	TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL: .....	44
2.12.3	EL APRENDIZAJE SOCIAL: .....	44
2.13	HIPÓTESIS: .....	45
2.13.1.	HIPÓTESIS ALTERNA: .....	45
2.13.2.	HIPÓTESIS NULA: .....	46
2.14	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS: .....	46
2.15	IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES: .....	47
2.15.1	Variable independiente: “El juego simbólico” .....	47
2.15.2	Variable dependiente: “La socialización” .....	47
2.16	DEFINICIÓN OPERATIVA DE VARIABLES E INDICADORES:.....	47
CAPÍTULO III.....		49
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....		49
3.1.	ÁMBITO DE ESTUDIO: .....	49
3.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN: .....	49
3.3.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN .....	49
3.4.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	50
3.5	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	50

3.6	POBLACIÓN Y MUESTRA:.....	50
3.6.1.	POBLACIÓN:	50
3.6.2.	MUESTRA	50
3.6.3.	MUESTREO:	51
3.7	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS:.....	51
3.8	ACTIVIDADES DE JUEGOS SIMBOLICOS QUE SE RALIZARON EN CADA SESION .....	52
3.8	PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	57
3.9	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS .....	58
	CAPÍTULO IV .....	59
	RESULTADOS .....	59
4.1	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	59
4.1.1.	Resultados del Pre Test por ítem .....	60
4.1.2.	Resultado general del Pre test del Nivel de socialización ...	83
4.1.3.	Descripción de la aplicación del juego simbólico en el grupo experimental.....	84
4.1.5.	Resultado general del Pos test del Nivel de socialización	108
4.1.6.	Contrastación de hipótesis .....	109
2.16	DISCUSIÓN.....	111
	CONCLUSIONES.....	112
	RECOMENDACIONES.....	113
	ANEXOS	

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado "EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 142 DE SANTA ANA HUANCVELICA", se resume en los siguientes: respecto al juego simbólico Rodríguez J. (2006) dice "El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia.

Este desarrollo de socialización se observa no solo en las distintas etapas que ocurren entre la infancia y la vejez, sino que además se da en personas que por diversas circunstancias cambian de una cultura a otra, de un estatus social a otro, o lo que es más común, en el cambio de trabajo.

El enunciado del problema del presente trabajo es ¿Cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana-Huancavelica? Siendo la variable independiente: los juegos simbólicos y la variable dependiente: la socialización.

El método que utilizaremos es experimental, el diseño corresponde al cuasi experimental y el tipo de investigación es aplicada.

La población respectiva lo conforman los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana \_ Huancavelica y la muestra fue elegida porque el salón se observó mayor cantidad de niños con falta de socialización que fue conformada por los 33 niño(as) de 5 años de la Sección "las hormiguitas" de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana \_ Huancavelica.

El análisis estadístico da como resultado la aceptación de la hipótesis es decir, realizando los juegos simbólicos se mejora la socialización de los 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 de los juegos simbólicos se mejora la socialización de los niños y niñas de cinco años, ya que las niñas y niños tímidos callados superaron en gran medida esta conducta.

Los niño(as) de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N°142 Santa Ana – Huancavelica, en la prueba de entrada obtuvieron los siguientes resultados en el grupo

control de los niños(as) de 5 años, de la sección "Los Pollitos" se encuentra en un nivel bajo (0%) y los niños del grupo experimental de la sección "Las Hormiguitas" en un nivel bajo (0%); mientras que en la prueba de salida, los niños (as) del grupo control de la sección "Los Pollitos" se nota que no hubo ningún cambio continuando en un nivel bajo (0%), con respecto al grupo experimental los niño(as) de la sección "Las Hormiguitas" se encuentra en una socialización optima (94%).

Los juegos simbólicos tienen un efecto significativo para la vida diaria y adulta que tendrá el niño(a) así integrarse en su grupo social, permitiendo la identificación personal y el rescate de la socialización especialmente en la región Huancavelica.

## INTRODUCCIÓN

Señora presidenta:

Señores miembros del jurado calificador:

Las razones que nos impulsaron a tratar sobre el tema en mención se sustentan en las dificultades que mostraban los niños para interrelacionarse con sus compañeros y mostraban timidez ante las docentes. Creemos que existen actividades que permiten promover la integración social entre los niños; quisimos comprobar que a través del juego simbólico se logra la socialización de niños y niñas de cinco años por lo que los profesores del nivel inicial deben aprovechar las costumbres y tradiciones del medio en la cual se desarrolla al niño. El presente trabajo de investigación tiene como título. "El juego simbólico en la socialización de los niños de la institución educativa inicial N°142 de Santa Ana Huancavelica"; a través del cual aspiro optar el título profesional de licenciada en educación inicial.

El corresponde al tipo de investigación aplicada, se guio con el método científico, además los planteamientos teóricos se encuentran temas referidos a la problemáticas de la educación, específicamente relacionado con el rango de introversión escasa socialización, temor de ingresar al sector de los niños de la Institución Educativa en referencia.

Considerando que gran parte del tiempo se encuentra; la influencia de padres y muchos exigentes, poco afectivos y despreocupados de sus hijos e hijas, son los que marcan la diferencia en el proceso de socialización.

Es la familia de nuestra región es muy fácil encontrar todo una relación problemática en una o ambos miembros, quienes suelen corresponder negativamente en la socialización de ser hijos menores de 5 años.

La realidad educativa de nuestro país atraviesa una marcada crisis en todos sus dimensiones, que se agudiza a un más en los poblaciones rurales como es el caso de muchas comunidades de la región Huancavelica; que son diferentes a los contextos urbanos; reciben una atención educativa de baja calidad en sus diferentes componentes el propósito de la investigación fue lograr el siguiente objetivos comprobar el nivel de influencia de los juegos simbólicos de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa inicial N°142 de Santa Ana Huancavelica.

El presente informe de investigación, por su carácter amplio y complejo, se estructura de la siguiente manera.

Primer Capítulo: hacemos referencia sobre el planteamiento del estudio, formulación del problema, objetivos, justificación del estudio y limitaciones del estudio.

Segundo Capítulo: contiene los antecedentes del estudio y la fundamentación teórica del trabajo de investigación, donde se abarca los siguientes temas: teoría del juego, conceptualización del juego simbólico, la socialización, importancia de la socialización, agentes de la socialización y definición de términos básicos.

Tercer Capítulo: abarca, las hipótesis como variables y definición operacional de las variables.

Cuarto Capítulo: contiene la metodología utilizada en el desarrollo de la investigación: tipo y nivel de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Quinto Capítulo: se refiere al trabajo de campo, análisis e interpretación de los resultados obtenidos; finalmente se exponen, conclusiones, sugerencias y anexos.

Esperamos que el presente trabajo de investigación contribuya a la mejora de la socialización de los niños y niñas; a través de los juegos simbólicos.

**LA INVESTIGADORAS**

## **CAPÍTULO I PROBLEMA**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, en su universo, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente. Casado J.(2010). Menciona que "En la edad preescolar aprenderá a jugar con otros niños, y así establecer una socialización. El juego le permitirá ser cada vez más independiente, que es el objetivo final de la educación, lograr que tu hijo sea un adulto independiente, equilibrado y bien relacionado con su medio, metas imposibles de conseguir sin el juego". En la Ciudad de México (2013), viven 195 millones de niñas, niños y todos ellos gozan de un derecho que no siempre se realiza: el derecho al juego y la recreación, reconocido en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño. Con el fin de que ejerzan los niños y niñas este derecho, UNICEF lanza la plataforma de movilización social, aprecia a través de la cual se busca que los niños ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos,

pero además, estimula la inteligencia, las emociones y sus socialización. Por eso, el juego tiene que ser siempre entretenido, divertido, para que sea voluntariamente aceptado. Jerome Bruner y Jean Piaget consideran al juego como una actividad que permite al niño la construcción del conocimiento y por lo tanto un medio excelente para poder explorar. Es por tal que el juego simbólico surge como herramienta didáctica el cual enfatiza que el niño moviliza de forma más intensiva sus estructuras mentales básicas atribuyendo significados a los objetos, a sus actos y al mundo social que le rodea. El niño es un ser social desde que nace y su interacción con los demás es la clave para su desarrollo Psicosocial. La socialización a partir de la infancia es significativa, al tomar en cuenta que la humanidad desde todo punto de vista, siempre involucra el trabajo colectivo.

En el Perú una de sus representantes del comité de Psicopedagogía Natalia Calderón Astorga. Refiere que:

*“Socializar 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 contrarrestar 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 N° 142 Santa Ana situada en la ciudad de Huancavelica, se encuentra niños y niñas de 5 años, se aprecia que existen pequeños; que son reprimidos, tímidos, dependientes, egoístas, agresivos; para

---

(1)<http://www.psicopedagogia.com/socializacion>

socializarse, lo cual los lleva 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.

**1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica?

**1.3. OBJETIVOS**

**1.3.1 OBJETIVO GENERAL:**

Determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.

**1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de las secciones hormiguitas y pollitos de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.
- Aplicar el juego simbólico en niños y niñas de 5 años de la sección hormiguitas (grupo experimental) de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.
- Comparar el nivel de socialización, luego de aplicar el juego simbólico en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.

**1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO**

Se aprecia que los niños en edad de 5 años, están en la etapa de entender y diferenciar lo positivo y negativo de nuestra realidad por lo cual los maestros debemos tomar conciencia de que el juego simbólico, tiene un papel muy importante

en el desarrollo de la personalidad de cada niño y niña y no debemos verlo sólo como sinónimo de esparcimiento, de diversión o de recreo, sino que resulta clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social, comunicativo o afectivo. Y no sólo eso, sino que además, a través del juego simbólico los niños y niñas descubren sus posibilidades, aprenden a conocer el mundo que les rodea e interpretan la realidad, ensayan conductas sociales, asumen roles, aprenden reglas y además descargan impulsos y exteriorizan sus emociones y fantasías. Todo ello, nos lleva a considerar el juego simbólico como una de las actividades básicas de la infancia. Como también "El juego forma parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela". Además debemos tomar conciencia de que el juego, tiene un papel muy importante a la hora de que los niños adquieran conocimientos acerca de su entorno social para lograr una mejor socialización, como son las diferentes profesiones que existen, los roles que desempeñan los adultos, la organización social y económica, justifican que, diversas investigaciones han analizado las contribuciones del juego al desarrollo social infantil, concluyendo que en los juegos de representación, los niños descubren la vida social de los adultos y las reglas que rigen estas relaciones. De esta manera, jugando se comunican e interactúan con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación, y evolucionando moralmente, ya que aprenden normas de comportamiento, los roles sociales, se conocen a sí mismos. Por todo ello, es un importante instrumento de socialización y comunicación y es uno de los caminos por los que los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen.

Para terminar, la elaboración de este trabajo resulta realmente interesante, puesto que a través de él, tomaremos mayor conciencia de que, desde la perspectiva actual, se considera que el juego no es sólo una actividad de diversión, sino que establece acciones que les conducen a adquirir habilidades que les ayudarán a ser personas adultas emocionalmente equilibradas.

### **1.5. LIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

El presente trabajo de investigación tuvo dificultades y limitaciones para su ejecución es que solo se trabajó con una sola sección de la I.E. porque la docente de la sección de los pollitos se encontraba con licencia por la cual no tuvimos acceso para trabajar con ambas secciones, otra dificultad fue la falta de apoyo por parte de la directora que ordenó a la docente de aula para desarrollar las actividades solo durante el receso, que no fue lo suficiente para culminar con los juegos programados, a pesar de todos los inconvenientes aprovechamos al máximo el tiempo cedido.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1. ANTECEDENTES:**

##### **2.1.1. A NIVEL INTERNACIONAL:**

Herrera, (2011), en el Ecuador investigó el tema titulado “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”. Problema:¿Cómo la Sobreprotección Familiar, se relaciona 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? .Población: La población motivo de investigación pertenece al Centro de Educación Inicial Pueblo Blanco II consta de 70 padres de familia de niños-as de tres a cinco años a quien fue dirigida la encuesta siendo beneficiarios directos los padres de familia del CEI Pueblo Blanco II (llano Grande). El cual llega a las siguientes conclusiones:

1. Concluimos que los Padres de los niños no les permiten que sean más independiente ya que el 64% contestan en la encuesta que no les dejan comer solos y los docentes del Centro de Educación Inicial Pueblo

Blanco II no están suficientemente preparados para atender a estos niños y niñas sobreprotegidos por lo cual se debe utilizar la propuesta como herramienta metodológica, siendo la Guía de Actividades lúdicas socializadoras entre padres e hijos para solucionar este problema y lograr una integración más adecuada.

2. La encuesta aplicada a los padres de familia del Centro de Educación Inicial Pueblo Blanco II se realizó para diagnosticar las causas en los comportamientos de los niños-as que son sobreprotegidos y en la elaboración de una guía de actividades lúdicas socializadoras donde los padres podrán compartir momentos agradables y de esparcimiento con sus hijos-as durante el período de adaptación, rescatando juegos tradicionales populares que permitirá una mejor socialización con sus pares y docentes a cargo.
3. 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.

### **Análisis e Interpretación de Resultados**

Podemos manifestar que a través de esta investigación de campo es necesario la creación de una guía de actividades lúdicas socializadoras entre padres e hijos por los resultados proyectados en las encuestas aplicadas a los docentes parvularios-as y padres de familia, con la creación de dicha guía ayudara a fortalecer nuevos conocimientos a los padres y reforzar la comprensión de estos a los docentes de la Institución Educativa Inicial.

#### **2.1.2. A NIVEL NACIONAL:**

Camacho y Laura (2012), investigo el tema titulado "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,  
Problema: ¿Cómo el juego cooperativo puede promover habilidades sociales en niñas de 5 años de un colegio Católico Privado de Lima?

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.
- Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo .En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión.
- Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.
- 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.
- Mediante el programa de juegos las habilidades avanzadas se han incrementado de manera positiva en el grupo
- 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.
- Las habilidades básicas no han presentado mayor modificación dentro del tiempo de ejecución.

### **2.1.3. A NIVEL LOCAL**

Condori y Mancha (2010) con la tesis titulada "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" 2010. Problema: ¿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: 10 niños de la I.E. N° 606 Callqui chico. El cual llega a las siguientes conclusiones:

1. El juego como actividad básica significa en la socialización de los niños del grupo experimental en la I.E. N° 606 Callqui chico
2. 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.
3. 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.
4. 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.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **TEORÍA DEL JUEGO:**

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget afirma que el orden de aparición será siempre el mismo. El juego es esencialmente asimilación y en primer momento es simple asimilación funcional o reproductora: La utilización de las cosas para una actividad que tiene su finalidad en ella misma.

Piaget distinguió seis estadios en la génesis del juego niño.

PRIMER ESTADIO: "De adaptaciones reflejas" (puede considerarse como juego los instintos reflejos).

SEGUNDO ESTADIO: Todo juego durante los primeros meses de existencia: haya una gratitud, es decir, el niño mira por mirar, manipula por manipular sin ningún fin.

TERCER ESTADIO: La diferencia entre el juego y la asimilación es mayor. Los objetos son manipulados con una creciente intencionalidad, se agrega al simple "placer funcional" al "placer de ser causante"

CUARTO ESTADIO: Aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas. Se ejecuta por pura asimilación, por el placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada. Comienza la ritualización de los esquemas que, fuera de contexto adaptativo, son imitados "jugados" plásticamente, por ejemplo, el niño hace como si durmiera.

Esta ritualización prepara para la formación de juegos simbólicos.

QUINTO ESTADIO: Se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. Hay ritualización lógica de los esquemas.

SEXTO ESTADIO: El símbolo lúdico se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos.

### 2.2.1 EL JUEGO:

El juego a pesar de que es una actividad libre de todo ser humano, es definido concretamente por algunos autores:

Dewey (2005; p.24), nos afirma que el juego es una actividad no consiente es decir espontánea en el individuo.

Ovidio Decroly (2002; p. 33): Opina que el juego favorece las asociaciones en el niño pues trae a su mente recuerdos, abstracciones y juicios.

En los diferentes conceptos que se presentaron acerca del juego prevalecen las siguientes características:

- Espontáneo
- Es una fuente de desarrollo
- Es una actividad propia del niño.

Piaget (1956), considera al juego como una actividad que permite la construcción y la creación del conocimiento, el niño que juega experimenta y construye a través del juego; aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo y sobre todo representar al mundo que lo rodea.

Lo destacado de esta perspectiva está en que su teoría del juego se halla en íntima vinculación con su doctrina del desarrollo de la inteligencia. La actividad lúdica representa un factor muy interesante en el desarrollo intelectual del niño.

Jerome Bruner, el desarrollo integral es lo más importante para este autor y ello solo puede realizarse por medio de la relación que se establece entre juego-pensamiento-lenguaje; el jugar según Bruner permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines. Por otra parte opina que por azar o casualidad no se juega sino que se monta un escenario en función del algo.

Con el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño. El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida. Bruner opina que:

*“el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un medio para mejorar la inteligencia y dice que el juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad juego.*

*Jerome Bruner y Jean Piaget consideran al juego como una actividad que permite al niño la construcción del conocimiento y por lo tanto un medio excelente para poder explorar.*

*Afirma Vygotski que el niño se desarrolla a través del juego, el juego es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño. Todo juego*

*contiene reglas, en donde algunas de ellas están explícitas y algunas no lo están.*<sup>2</sup>

Vygotski describe que:

*...“en las distintas etapas de la infancia preescolar, las actividades de tipo productivo, como el dibujo y la construcción, están muy relacionadas con el juego.*

*El juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo”.*<sup>3</sup>

### **2.2.2. CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO:**

El autor Del Pozo (2001), menciona que el juego es un tipo de actividad que desarrolla el niño, se considera la actividad lúdica ya no sola como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela.

### **2.2.3. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO:**

Calero (2003; p. 23) nos refiere que:

- El juego es una actividad libre. “el juego por mandato no es juego”.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia. El siguiente caso, que refiere al padre de un niño, ilustra cuan profunda es la conciencia de esto en el niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero este le dice: “papa, no debes besar a la locomotora, porque si lo haces, piensan los coches que no es verdad”.
- El juego es absurdamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad, creando un mundo de fantasía.
- El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí

<sup>2</sup> Jerome Bruner, “Juego, pensamiento y lenguaje” p. 211

<sup>3</sup> Vygotski “El papel del juego en el desarrollo del niño” Barcelona.

misma y practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

- El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.
- El juego oprime y libera, el juego arrebat, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se "ponen en juego" las facultades del niño.
- Otra de las características del juego es la facilidad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo. Debemos tener en cuenta un dato importante, que hará que el juego simbólico adquiera mayor potencialidad, y es que, el niño empieza a jugar sólo, y más tarde empieza a jugar en grupo; primero jugará al lado de otros niños, pero de manera independiente, y posteriormente compartirá ese juego con más niños, participando en una trama lúdica.
- Este último aspecto nos da una serie de pistas, que nos llevan a la conclusión de que cuanto más mayor es el niño, mayor conocimiento tendrá de la realidad social, y por lo tanto, éste se irá planteando qué es todo aquello que le rodea y porqué los adultos se comportan de la manera en que lo hacen.

### 2.3. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Para evaluar porqué es tan importante el juego y cuál es la razón por la que, a través de éste, los niños y niñas llegan a comprender mejor el mundo social que les rodea, debemos preguntarnos, ¿cuáles son las causas del juego?, ¿por qué juegan los niños?

De acuerdo a Romero y Gómez, (2008) y a Prieto García (1970) existen una serie de teorías, que dan una explicación científica sobre la causa de esta actividad esencial. Entre ellas, hemos seleccionado algunas de las más relevantes:

Teoría del atavismo: Esta teoría la elabora Stanley Hall. En ella, concluye que el juego es un resurgir de las tendencias atávicas, es decir, el niño, al jugar, repite la historia de la raza y realiza los actos que realizaron sus ancestros, haciendo una breve recapitulación de la evolución de las especies. Es por ello que los niños fabrican arcos, trepa por los árboles, lucha, persigue.

Teoría del ejercicio preparatorio: Esta teoría la lleva a cabo Karl Gross. Para este autor, el juego es una actividad que sirve para practicar aquellas habilidades que más tarde le serán útiles en la vida adulta. Él hizo una deducción en la que hacía referencia a que: si los animales juegan, debe ser porque con ello obtienen ciertas ventajas en la lucha por la supervivencia.

Teoría del juego como estimulante del crecimiento: Esta teoría nos habla de que el juego ayuda a la estimulación de las fibras nerviosas, siendo un importante agente en la evolución y desarrollo del sistema nervioso.

Teoría de la ficción: Esta teoría la elabora en el autor Claperede. Definió el juego como una actitud distinta de la realidad. Para él la definición de juego viene dada por quien juega y por su modo de interactuar con el entorno. . Es decir, el fondo del juego se encuentra en su actitud interna de la realidad, es decir, la conducta real se transforma en lúdica a causa de la ficción.

Teoría catártica: Esta teoría la lleva a cabo Harvey Carr. El juego es una actividad purgativa o catártica, es decir, durante el juego se eliminan las energías negativas. El niño en su relación social va acumulando energía negativa, y mediante el juego, estas energías las podría canalizar, descargándola en los instintos agresivos.

Teoría de la energía superflua: Esta teoría la llevo a cabo Friedrich von Schiller. En ella se explica que se juega porque a través del juego, se disminuye la energía que no gasta nuestro cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller, el juego es más bien un placer relacionado con el exceso de energía

Podríamos decir, que estas teorías, son quizá, las más relevantes y las que exponen razones muy dispares entre ellas de por qué juega el niño. El resto de teorías

existentes, son complementarias a éstas, es decir, parten de estas mismas para elaborar sus teorías.

Pero todas estas teorías son válidas o imprescindibles para comprender qué hay detrás de una actividad lúdica, y el porqué del juego en los seres humanos.

## 2.4 EL JUEGO SEGÚN EDAD

**De 4 A 5 AÑOS:** El juego a los cuatro años tiene un fin determinado, utiliza diferentes materiales para construir lo que desea específicamente. Dedicará algo del tiempo para estar solo y aprender a reconocer qué es lo real del juego y qué es lo imaginario. Las dramatizaciones son parte de su diversión diaria, se transforma en personajes y objetos imaginarios, siendo sus intereses poco duraderos, por ello cambia fácilmente de actividad, pasando de una a otra con rapidez.

Desarrolla la personalidad, sus respuestas emocionales y sus comportamientos se adaptan a su propio sexo, por eso encontramos que el juego en varones será más brusco que el de las niñas.

Los padres se convierten en su personaje principal de admiración y de identificación. Siente ansiedad por el futuro, temor a perder el afecto y a ser castigado, se presentan las preguntas sexuales y se hacen más evidentes las dificultades en el aprendizaje, en el lenguaje y en el temperamento. Todo lo anterior lo expresa mediante el juego, pues como ya conocemos, este es un medio para canalizar todos sus sentimientos.

El pintar es uno de sus juegos preferidos, dibuja muy primitivamente una figura humana, con las partes principales de su cuerpo, conoce el día de la semana, habla claramente, pregunta por el significado de las palabras, reconoce cuatro colores, desarrolla el sentido del tiempo y la capacidad para simbolizar experiencias y para enfrentarse a las ideas complejas. Protesta cuando se le exige realizar algo que no desea hacer.

Siente la necesidad de expresar sus ideas en una gran variedad de formas. Mediante el arte, el lenguaje, el juego dramático, la música y el movimiento.

Es importante darle las oportunidades para recordar, planear y organizar el juego, hacerle contar y seleccionar los objetos y reconocer los colores, conversar con él y ganarse su confianza.

#### 2.4.1 EL JUEGO DE 5 A 6 AÑOS:

Hacia los cinco años es muy común que el niño cree un amigo imaginario de juego. Siendo esto más frecuente en los que son hijos únicos o sin amigos. El niño comienza también a buscar nuevos amigos, intentando con el establecimiento de estas nuevas relaciones reafirmar su yo, advirtiendo que es capaz de entablar amistad de una forma muy rápida, pero a la vez deshacerla de la misma manera. Tiene una actitud más realista. Es lógico en su actuar. Aprende a querer a las demás personas y a tener un mejor control sobre sí mismo.

Habla constantemente y pierde la característica infantil del lenguaje, pues ya tiene un mejor manejo de su vocabulario, al cual le ha añadido palabras más complejas. Distingue derecha - izquierda, ayer y mañana, y es capaz de copiar un triángulo, diferencia los sabores. No acepta la autoridad impuesta y realiza las órdenes con lentitud. En esta edad inventa juegos con reglas arbitrarias, al mismo tiempo que desarrolla la capacidad de intercambio. Los juegos de representación son contundentes para la identificación con su propio sexo, logra que las representaciones que hace de sus padres a través del juego sean más realistas que en los años anteriores, así da cabida a una gama de personajes que antes no era capaz de introducir en el juego.

A esta edad el niño se encuentra en actividad permanente, tiende al juego espontáneo y los grupales adquieren gran importancia, ya que está en condiciones de asociarse y reconocer en sus amigos las semejanzas en sus gustos o en los mismos intereses.

En los juegos representativos asume el rol con un carácter más organizado y realista. Comienza a formar parte activa en el mundo exterior, mostrándose frecuentemente un poco más brusco y peleador si las cosas no le resultan como él pensó.

## 2.5 EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA:

Deseamos citar a Hortensia (1990; pp123, 124,127), donde nos refiere que educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

Como adultos entendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos

distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus "inventos" les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro, la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades,

y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

El juego es una de las actividades más trascendentales de la vida, es útil, a veces necesario, maravillándonos involuntariamente y atrayéndonos como un fenómeno de la vida; no deja de ser por ello un problema serio y complicado para la ciencia. El hombre, al plantearse el tema del juego, se enfrenta conceptualmente a una de esas actividades que le son importantes y por lo mismo se encuentran cargadas de significación antropológicas. De aquí que reflexionar sobre lo que es el juego, sobre sus alcances y sus fines, resulte también connatural al hombre, aunque ya el desarrollo teórico de tal empresa implique, de suyo, un cierto grado de dificultad: la dificultad que encierra su planteamiento racional y el hecho de que pocos hombres a lo largo de la historia humana hayan aplicado su inteligencia discursiva para tenerlo como objeto de estudio y así inferir tras la penetración intelectual adecuada a esa realidad, su esencia, causa y finalidad.

El juego amplía el conocimiento del mundo social del adulto y prepara para el trabajo: Al representar las profesiones se descubre la vida social del adulto, las relaciones entre ellos, derechos y deberes de cada rol.

Por el juego se amplía el conocimiento de los hechos, situaciones y realidades sociales, porque cada niño/a aporta nuevas visiones del mundo representando distintos roles y distintas cualidades del mismo rol, ampliando la variedad de funciones sociales y de actitudes y explorando distintas modalidades relacionales.

El juego facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal: En las interacciones lúdicas con sus iguales, las situaciones que experimenta provocan sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales diferentes. El niño/a

observa cómo reacciona él/ella ante distintas situaciones, cuál es su comportamiento y cuáles son sus habilidades o defectos.

## **2.6 JUEGO Y EDUCACIÓN:**

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva, aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir; todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la actividad, pasividad, ausencia de iniciativa es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vetado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, modificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

## 2.7 EL JUEGO SIMBÓLICO

*El juego simbólico*: el autor Rodríguez J. (2006; P 231), menciona que;

*“El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia. Este libro pretende animar a descubrir (o redescubrir) el universo de los juegos simbólicos, sus significados, su sentido, sus beneficios y posibilidades. La escuela es un lugar donde también se aprende a vivir, y el juego simbólico es un «espacio de ensayo» para el aprendizaje de la vida”.*<sup>4</sup>

### Teoría del Juego Simbólico

Es muy importante tomar en cuenta que Jean Piaget abarcó varios campos en su teoría, por ejemplo: biología, psicología y epistemología, ya que se refiere a la génesis del juego, además, en cómo evoluciona el juego, de la manera en que un conocimiento va de lo genérico a lo particular, etc.

La Teoría del Juego Simbólico propuesta por Piaget se basa en la imitación y representación de actividades cotidianas, pero jugando, utilizando como principales recursos, la fantasía y la imaginación, tomando siempre en cuenta al contexto como referente. “Se trata de una de las cinco conductas que caracterizan la aparición de la función de representación, aproximadamente en la mitad del segundo año de vida (las restantes son: la imagen mental, la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo).”

*El Juego Simbólico surge alrededor del año y se prolonga en una primera etapa hasta los 4 años, es decir, aparece en el estadio preoperatorio del desarrollo cognitivo de la misma propuesta de Piaget. De los 2 a los 7 años, el niño pasa de un juego de ejercicio al nacimiento de las acciones simbólicas: esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a*

---

<sup>4</sup> *El Juego Simbólico*. Jardín Online  
<http://www.eljardinonline.com.ar/juego.htm>

*expresar y representar cosas y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar.*<sup>5</sup>

Se considera que el pensamiento de los niños y niñas va modificándose, pasa de lo concreto a lo abstracto, y para ello el juego es un elemento muy importante puesto que se sitúa en un límite en el que se pueden representar vivencias del plano real en el plano imaginario de los infantes. Es a través del juego simbólico que los infantes inventan otras situaciones, imitan la realidad a su manera, incluso, aparecen amigos imaginarios.

Un factor fundamental dentro del juego simbólico, es la adquisición del lenguaje, por ende, de los signos y significantes de todo el contexto que le rodea al infante. Es sin duda un elemento que hace posible que el simbolismo lúdico adquiriera mayor trascendencia.

*Alrededor de los dos años comienza a utilizar el lenguaje y a decir en vez de hacer, anuncia la acción verbalmente antes de hacerla. Es un gran paso lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras, pues el niño empieza a jugar también con las ideas como lo hace con sus músculos y sus acciones. Porque lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación.*<sup>6</sup>

Piaget se centra en los procesos de simbolización para poder entender de una mejor manera las actividades lúdicas de los infantes. "La simbolización es la relación entre un objeto, persona o acción tangibles en un plano imaginado. La simbolización se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos, aun cuando se hallan ausentes, punto culminante y determinante de lo que es pensar."

Durante el juego simbólico el contexto se adapta a la realidad del infante, porque a través del juego va conociendo su contexto, descubriendo las herramientas que utilizará en el mundo real posteriormente, por lo tanto, el entorno es el que se acopla a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

---

<sup>5</sup> Cfr. con MARTÍNEZ, Irene. El Juego Simbólico. Revista Virtual de Educación. <http://sepiensa.org.mx/contemdos/2004/irene/elmegosimbolico/elmegosimbolico.html>

<sup>6</sup> November Janet, *Experiencias de juego con preescolares*, 1 Edición, Ediciones Morata, Madrid - España 1997.

"Los juegos simbólicos (o, como mucha gente diría, los juegos de fantasía) provienen de la representación que el pequeño hace de un acontecimiento diario normal (irse a dormir o comer), fuera del contexto."<sup>7</sup>

La frase que se utiliza generalmente para describir una situación de juego simbólico es: "hacer como si", es decir, hacer como si comiera, si durmiera, y así diversas experiencias de la vida cotidiana que el infante representa en sus juegos, como se puede observar en la siguiente cita:

El juego simbólico depende de la posibilidad de sustituir y representar una situación vivida en otra supuesta. Por ejemplo, hacer "como si" comiera, pero utilizando un palito. Constituye una asimilación deformante de la realidad, a diferencia de la representación adaptada, que supone un equilibrio entre asimilación y acomodación.

El juego simbólico es una fuente inagotable de experiencias que son esenciales para lograr un desarrollo normal del pensamiento de las personas, puesto que al seguir un orden lógico y coherente de etapas, el pensamiento va dominando y cambiando ciertos esquemas que culminan en el estadio de las operaciones formales, es decir, cuando el pensamiento de los individuos se hace abstracto.

*De una manera general, se encuentra en todo símbolo lúdico esta unión sui generis de una asimilación deformante, principio del juego mismo y de una especie de imitación representativa: la primera aporta las significaciones o esquemas "significados" y la segunda constituye el significante como tal del símbolo.<sup>8</sup>*

Para que se lleve a cabo el juego simbólico, es necesario que el infante posea ciertos elementos en su pensamiento, tal como la asimilación, en la que los niños y niñas pueden representar lo que desean con respecto a la realidad existente; así como también de la imitación representativa, ya que es preciso para la construcción de esquemas y representaciones del medio que le rodea.

En su teoría, Piaget plantea la evolución del juego infantil, además de la utilidad del mismo en el futuro:

---

<sup>8</sup> REYES - NAVIA, Rosa. Op. Cit. p. 68 y 69.

*Los juegos de simple ejercicio disminuyen de importancia con la edad hasta prácticamente extinguirse. El juego de ejercicio simple se transforma así de tres maneras distintas. La primera consiste en pasar del ejercicio simple, realizado al azar a un ejercicio con metas precisas. Caso por ejemplo en que el niño comienza a empilar sus bloques en orden de tamaño y construye una torre. En este caso el juego de ejercicio se convertirá en un juego de construcción. La segunda en que el ejercicio puede transformarse en simbolismo o doblarse en juego simbólico. La tercera consiste en la colectivización del ejercicio que recibe la sanción de regulaciones y normas llevando al juego de reglas.<sup>9</sup>*

Esto se refiere también a que el juego evoluciona con el infante, es decir, que a medida que los intereses y necesidades cambian, es preciso que sus juegos se alteren, debido a que dejan de proporcionarle lo necesario para desarrollar y sustentar sus exigencias, por lo tanto, precisa de experiencias totalmente enriquecedoras.

*El infante encuentra mayor interés en el mundo real, es por eso que el juego simbólico va desapareciendo conforme los niños y niñas crecen. Ahora, el día a día les ofrece los medios necesarios para satisfacer sus requerimientos, lo que antes era satisfecho a través del juego.<sup>10</sup>*

### **2.7.1 EL JUEGO SIMBÓLICO PARA VYGOTSKY**

Para este autor, el juego simbólico tiene una perspectiva socio cultural. Considera que el juego simbólico es una necesidad psicológica para el niño. A su vez, este autor hace una crítica a la teoría de Piaget, defendiendo que el símbolo en el juego responde a las necesidades del niño no resueltas y le sirve como respuesta ante la frustración que tiene hacia el mundo social que le rodea y que no entiende.

Para Vygotsky, a través del juego simbólico, el niño satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación o reproducción del mundo a su medida.

---

<sup>9</sup> Ídem. p. 71.

<sup>10</sup>

Según Vygotsky (1933), el juego simbólico no consiste en un comportamiento arbitrario ajeno a toda regla, sino que el ejercicio de los roles simbólicos tiene un sentido y está omitido a las normas internas de acción y conocimiento de aquello que es objeto de representación imaginaria. Es por ello que el niño manifiesta comportamientos que van más allá de los que corresponderían a sus edades, éste se adelanta a sí mismo y así mil pautas de conductas de etapas superiores a su desarrollo cognitivo.

Vygotsky (1933), afirma que es a partir de los tres años, cuando el niño empieza a ser consciente entre la separación entre significante y significado, es decir, entre lo que es y lo que podría ser.

Para finalizar con la visión de este autor acerca del juego simbólico, debemos centrarnos en una referencia que nos deja muy clara la visión de éste acerca del juego simbólico.

Vygotsky (1933), afirma que antes del juego no hay imaginación y es en éste donde se desarrolla la imaginación y la creatividad porque en cada uno de los juegos se desarrollan elementos de la experiencia pasada, brindando un estímulo a la creatividad intelectual.

### **2.7.2. EL JUEGO SIMBÓLICO DESDE EL PUNTO DE VISTA DE BRUNER**

Para Bruner, jugar es para el niño una forma o actitud de utilización de su mente ante el mundo que le rodea y a través del juego pone a prueba una combinación de pensamiento, fantasía y lenguaje.

Es por ello, que en este trabajo consideramos importante trabajar el juego simbólico, pero trabajarlo desde una perspectiva a través de la cual ayudemos a nuestros alumnos a organizar y comprender el mundo y la sociedad que les rodea, es decir, aplicar el juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social.

Pero antes de ello, debemos hacer referencia a esas limitaciones del pensamiento infantil que hacen que el/la niño/a vea tan complejo el mundo que le rodea.

**2.7.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO:**

El autor Borges (2007; pp 56,58,59), nos indica que 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. Progresivamente, el juego va transformándose y pareciéndose a la realidad.
- Permite un juego colectivo y con reglas en el futuro.

**2.8. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO Y SUS EJEMPLOS**

El juego simbólico lo comprenden las edades entre los 2 y 7 años, se caracteriza por los símbolos individuales ("creados" por el propio individuo) y compartidos (representación de papeles).

**2.8.1. LOS PERSONAJES DEL JUEGO:**

Los niños utilizan en los juegos simbólicos dos tipo de personajes: los estereotipados y los de ficción.

Los estereotipados se caracterizan por la actitud que desempeñan y tratan de parecerse a la realidad. Por ejemplo, el niño hace de mamá o de papá.

Los personajes de ficción tienen nombre propio y proceden de los cuentos, el cine o la televisión y ejecutan conductas más predecibles, ya que poseen un rol característico. Lo más frecuente es que los niños no representen a estos personajes, sino que "hablen" con ellos o les hagan partícipes como a uno más. De esta forma podemos ver a un niño jugando con los otros en un juego donde todos son ellos mismos y van a descubrir un tesoro, pero nuestro niño es Peter Pan.

**2.8.2 JUEGO SIMBÓLICO INDIVIDUAL:**

18 meses-3 años:

- "Hacer como sí": acciones que simulan algo: dormir, llorar, avión... En ausencia de objetos.

- Se utilizan objetos sobre los que se realizan acciones de ficción (como hacer dormir un osito).
- Imitación lúdica: por ejemplo de la madre leyendo, barriendo, telefoneando.

### 2.8.3 JUEGO SIMBÓLICO COLECTIVO:

3-4 años:

- Asimilación deformante de la realidad: invención de escenas con escasa verosimilitud, es decir, que no se ajustan a la realidad.
- No hay papeles bien definidos ni establecidos en un principio, o los papeles se confunden, se invierten. Por ejemplo hacer de maestra, reproduciendo y exagerando pautas de conducta del adulto como castigar; juegos de tiendas (comprar-vender).

4-7 años:

- Ajuste progresivo a la realidad: diferenciación de papeles. Búsqueda de verosimilitud, se intenta una imitación lo más exacta de los papeles, acciones. Hay reparto de papeles desde el comienzo del juego.
- El juego protagonizado implica una representación de roles con un argumento y un contenido. Por ejemplo, en el juego de los médicos: Cada jugador tiene un papel (médico, enfermera, paciente).
- Acciones pertinentes a cada papel (auscultar, pinchar, abrir la puerta, abrir la boca...).
- Objetos utilizados en relación con la acción (propios de cada papel).

## 2.9 EL PAPEL DE LOS JUEGOS SIMBÓLICOS:

El autor Calero (2003) nos menciona que: Estimula la comunicación y cooperación con los iguales: El deseo de reproducir el mundo del adulto hace que el niño/a necesite compañeros/as de juego, esta interacción facilitará el paso del egocentrismo de los tres años a una mayor colaboración hacia los seis o siete, ya que tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y valoración de las situaciones, tiene que coordinar

sus acciones con los demás, ayudarse y complementarse con el rol del compañero/a, se experimenta la participación, la competencia, el ser aceptado/a o rechazado/a. El niño/a en la representación de otro, reflexiona sobre la experiencia del otro y sobre la situación vivida por él/ella, asume el papel del otro, tomando su perspectiva y favoreciendo la desaparición del egocentrismo.

Con el juego se potencia progresivamente la relación con los/as otros/as, lo que permite la asimilación del lenguaje y de diversas formas de comunicación, así como argumentar sus propósitos para que haya un entendimiento de estos.

**2.10 COMPONENTES DEL JUEGO SIMBÓLICO:**

También Calero (2003), nos menciona que, presenta los siguientes componentes.

- **Imitación:** La Imitación de actividades que realizan los adultos, con lo cual los niños desean expresar su sentimientos.
- **Representar:** Es cuando los niños y niñas van Representa al que va a imitar.
- **Dramatizar:** La dramatización con gestos, es la forma de expresar con mayor realidad sus sentimientos de los niños frente a los adultos.
- **El juego protagonizado:** Implica una representación de roles con un argumento y un contenido., en el cual es un trabajo colectivo entre compañeros.
- **Objetos utilizados:** Los objetos como una regla, una hoja son materiales que los niños usan e imaginan que son espadas, jeringa, con lo cual simbolizan y representan para cada papel.

**2.11 LA SOCIALIZACIÓN:**

La socialización es el proceso en el cual las personas intercambian pensamientos y comportamientos con sus semejantes, en este proceso se logra aceptar las ideas, actitudes y comportamientos de cada individuo.

Este desarrollo de socialización se observa no solo en las distintas etapas que ocurren entre la infancia y la vejez, sino que además se da en personas que por diversas circunstancias cambian de una cultura a otra, de un estatus social a otro, o lo que es más común, en el cambio de trabajo.

Durante la socialización la persona realiza una interacción con el medio social donde se desenvuelve. Generalmente, su origen es el hogar en el cual se encuentra directamente involucrada su familia, y este proceso se cumple a medida de cómo lo estimulan desde antes del nacimiento.

La socialización es vista por los sociólogos como el proceso mediante el cual se inserta las personas a la sociedad, este proceso se va transmitiendo de generación en generación, los individuos aprenden conocimientos específicos, desarrollan sus potencialidades y habilidades necesarias para la participación adecuada en la vida social y se adaptan a las formas de comportamiento organizado característico de su sociedad.

Existen varios tipos de pensamientos sobre socialización uno de ellos lo podemos tomar de Durkheim, en su libro *La sociología* (1994), expresa "La educación cumple la función de integrar a las personas a la sociedad por medio, comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea ", (pág: 103), es decir a través de la sociología se muestra cual debería ser nuestro comportamiento en la sociedad a la que estamos ligados.

## **2.11. TIPOS DE SOCIALIZACIÓN**

Existen dos tipos de socialización, primaria y secundaria.

La socialización primaria es aquella que el individuo atraviesa en la niñez y a través de ella se convierte en miembro de la sociedad, este proceso se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar que está caracterizado por una fuerte carga afectiva. Vale tomar en cuenta que dependerá de la capacidad de aprendizaje del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico-evolutivo.

Este proceso finaliza cuando el concepto generalizado se ha establecido en la conciencia del individuo. A esta altura ya es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

La socialización secundaria es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado a nuevos sectores de la sociedad. El individuo descubre que el mundo de sus padres no es el único y es aquí donde la carga afectiva es reemplazada por técnicas pedagógicas que facilitan el aprendizaje. Además, esta se caracteriza por la división social del trabajo y del conocimiento donde las relaciones se establecen por jerarquía.

Proceso de socialización

El proceso de socialización es la manera con que los miembros de una colectividad aprenden los modelos culturales de su entorno social, los asimilan los adoptan y los convierten en sus propias reglas personales durante el transcurso de sus vidas.

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.

Y aquí BERGER y LUCKMAN (1996; p.142) nos especifica que:

*"...el proceso de socialización de antes no es igual como los de ahora. ¿Es que han cambiado tanto? La respuesta es sí, en todo aspecto de cultura, etc. Antes, nos comentaban nuestros abuelos que las personas sobre todo los jóvenes eran muy respetuosos, ahora ya no es igual. Otro sería, que en la mesa del hogar el dueño y señor del mismo lo llevaba el padre, la madre y los hijos sólo escuchaban. Ahora en la actualidad, más bien al niño se le desarrolla todas sus potencialidades y habilidades".<sup>11</sup>*

### 2.11.2 AGENTES DE SOCIALIZACIÓN

Los agentes de socialización juegan un papel de mayor o menor importancia según las características peculiares de la sociedad en la etapa de vida de las personas y de su posición en la estructura social. En la medida que la sociedad

<sup>11</sup> ([http://www.geocities.com/tomaustin\\_cl/educa/libro1/introduccion.htm](http://www.geocities.com/tomaustin_cl/educa/libro1/introduccion.htm))

sea más compleja y diferenciada el proceso de socialización se cumplirá del mismo modo y debe simultáneamente adecuar las funciones de homogenizar y diferenciar a los miembros de la sociedad a fin de que exista tanto la indispensable cohesión entre todos ellos, como la adaptación de los individuos en los diferentes grupos y contextos por desempeñarse.

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.

En la historia de la humanidad, la familia ha sido la agencia de socialización más importante en la vida del individuo, pues la familia socializa al niño de acuerdo a su particular modo de vida, influenciado por la realidad social, económica e histórica en la que está inmersa.

Por otro lado, las influencias preescolares inciden sobre el niño desde diversos puntos, los pequeños círculos de relaciones en que participa con sus padres, amigos, maestros y otros, tienen su importancia para mostrarle cómo ha de ser un buen niño. El barrio, la escuela son importantes agentes de socialización. En el proceso de la socialización uno de los factores principales es la educación; y especialmente la formación social de la educación general básica.

Otros medios de socialización tienen diversos y variados efectos en las diferentes fases de la vida de una persona. Como el aprendizaje social es un proceso continuado en todos los niveles de edad, la persona se ve constantemente refrenada en alguno de sus impulsos y estimulada en otros; fracasos, satisfacciones, esfuerzos y readaptaciones, todo con experiencias que ayudan a aprender. La madre que explica las diferentes maneras como sus diversos hijos han atravesado las fases del crecimiento, indirectamente está afirmando que ella misma ha aprendido no poco de estas experiencias.

Al tratar los agentes de socialización examinaremos el rol que desempeñan los medios de comunicación de masas, en especial la televisión como agencia de socialización. Un hecho fuera de discusión hoy día es que en el mundo actual los medios de comunicación han alcanzado una difusión sin precedentes. Los diarios,

las revistas, el cine, la radio y, sobre todo, la televisión son usados por una cantidad muy significativa y creciente de personas principalmente para los niños, se ha dicho que al cabo del año están más tiempo frente al televisor que frente al maestro en el aula, tal situación tiene un claro efecto socializador ya que da una imagen del mundo, elabora un mapa de la realidad, que resulta importante en la conducta social.

## **2.12 ETAPAS DE LA SOCIALIZACIÓN**

### **Etapa de la Infancia**

Los primeros meses de vida, el bebé irá ampliando el repertorio de sus conductas a medida que interactúe con sus cuidadores, ya que dependen completamente de ellos para sobrevivir. El tipo de vínculo que se desarrolla con la madre en el primer año de vida se verá reflejado en las relaciones que mantendrá con los demás en el futuro.

Al principio el niño necesitará de su madre, ella decodifica sus gestos y llantos, que son la única manera de comunicarse, la madre suele ser la primera en comprender su lenguaje; por eso es que se dice que en un primer momento el mundo es del bebé y su madre, poco a poco, el bebé necesitará menos de ella para sobrevivir.

Alrededor de los ocho meses, cuando generalmente empiezan a gatear, los infantes suelen pasar por un período conocido como angustia de separación en el cuál le temen a los extraños, lo que demuestra que poseen la capacidad para reconocer a las personas de su entorno mediato, denotando una transición importante en el desarrollo psicológico del bebé.

Cuando el niño empieza a caminar al año aproximadamente, se siente seguro como para comenzar un conjunto de actividades exploratorias en el ambiente, ya tiene las bases de su identidad formada y posee una base segura a quien remitirse (es decir, sabe que cuenta con un cuidador que está allí para protegerlo, alimentarlo y cuidarlo). El niño desea experimentar por su propia cuenta y para esto es necesario que los padres le permitan ejercitar sus nuevas capacidades, teniendo siempre en cuenta que existen limitaciones. Es muy importante considerar los tiempos propios de los niños.

Con la adquisición del lenguaje, que aparece al año y medio o dos años, llega la capacidad simbólica que les permite usar las palabras además comienza a razonar y a escuchar las explicaciones de los adultos. Hacen demostraciones abiertas de afecto, como abrazar, sonreír y dar besos, pero también son capaces de demostrar protesta, al golpear el suelo, llorar o gritar. Es muy común que en esta época prefieran estar con la familia que con extraños, de los cuales suelen huir. La angustia de separación, que comenzó a los ocho meses, cesa recién a los dos años, momento en el que ya son capaces de entender que aunque la madre no está presente, ella regresará.

Durante este período social adquieren la capacidad para incorporar las reglas y normas de la sociedad. Los niños comienzan a identificarse con el padre, el que impone la ley, en un primer momento se aprenden las regulaciones de la familia y luego se extienden a otros grupos, y finalmente a la sociedad en su totalidad.

De esta manera el niño aprende que existe cierta manera de comportarse con los demás, que hay cosas que están permitidas y otras prohibidas. Poco a poco empieza a entender que las personas que se hacen cargo de él esperan que se comporte de cierta manera y no de otra. También descubre que él mismo puede crear reglas y modos de comportarse.

Es hacia los dos años y medio que adquieren la identidad de género, y esto se observa en la elección de sus juegos y juguetes, que a su vez estarán influenciados por las costumbres sociales y culturales, cada uno de estos procesos, cambios y transformaciones tienen lapsos específicos que deberán ser respetados por el adulto.

#### **2.12.1 LA SOCIALIZACIÓN EN LA ETAPA PREESCOLAR**

Cuando el niño ingresa en la edad preescolar, se verá rodeado de un círculo social más amplio en la que el adulto irá indirectamente encaminándolo en forma creciente a que se ajuste a la enseñanza de la sociedad.

Las experiencias adquiridas por el niño con sus semejantes entre las edades de dos a cinco años no solo facilitan una ayuda en el desarrollo

social, sino que a través de estos elementos se descubre así mismo en sus actitudes y aptitudes, como un individuo único y consiente de derechos.

Cuando el preescolar experimenta el compartir con sus compañeros actividades, como la participación en grupo, diálogos y acuerdos estas se constituyen en elementos importantes del proceso social y a través de estos el niño tiene la oportunidad de experimentar nuevas vivencias.

La sociabilidad produce en el niño y niña un aumento en la tendencia por la independencia para afirmarse como individuo que conoce y defiende sus intereses y derechos.

Aunque se debe tomar en cuenta que el niño de jardín de infantes es todavía demasiado individualista; su mundo está centrado en sus propios sentimientos. Se puede observar niños, que están utilizando a los otros para sus propios fines.

En lo concerniente al juego como medio socializador debemos entender que a través de este el niño se involucra en actividades de desarrollo, al respecto lo aclara Garvey C. (1994; p.75), en su libro El juego infantil, "Educar significa también, integramos a la dinámica existencial y aprender". Es importante darle valor al juego como parte de la socialización dentro del aula, ya que es aquí donde se da el intercambio de pautas en el comportamiento social para que de este modo se adapte a la vida.

Bartolo A, (1994) el cual refiere 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.

#### **2.12.2 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL:**

De Bandura A, (1977), quien 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).

#### **2.12.3 EL APRENDIZAJE SOCIAL:**

El aprendizaje social, según Cousinet, pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo y del importunar.

- a) En la agresión manual se advierte el primer contacto con la realidad social, esta primera actividad es de rechazo. El niño siente dos necesidades: de manifestarse distinto y de unirse al otro; es en este panorama que aparece "el otro". A los tres, cuatro o cinco años, los niños se empujan, se tiran, se atropellan, y en general este comportamiento es considerado como natural, tanto " que un niño que no se atreve jamás a empujar o tirar a otros niños tiene en verdad, un desenvolvimiento anormal"
- b) La agresión oral es manifiesta en jactancia de este tipo: " yo soy más fuerte que tu ". "mi padre es más bueno que el tuyo". "mi auto es más lindo que el tuyo". se trata de una de las formas de afirmación del yo, que el niño buscara satisfacer de diferentes maneras a lo largo de su

desarrollo.

- c) El exhibicionismo en esta etapa el niño presenta el examen de los demás, los signos de su superioridad, trata de asegurarse la alianza del adulto (ser el mimado del maestro), quiere convertirse en un objeto de envidia por los demás. cuando el niño ocupa su sitio en su grupo ya no tendrá necesidad de recurrir a estos medios.
- d) El que importuna es un ser social que busca satisfacer su necesidad de socialización por un proceder nuevo, que de compensar su frustración, esa actitud, será superada, siendo solo un comportamiento pre social. El niño no puede admitir que el grupo pueda vivir sin él, por eso llama la atención molestando.

Características de la Socialización: Arango (2002 p.14,36), 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.

## **2.13 HIPÓTESIS:**

### **2.13.1. HIPÓTESIS ALTERNA:**

Los juegos simbólicos influyen favorablemente en la socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana-Huancavelica.

**2.13.2. HIPÓTESIS NULA:**

Los juegos simbólicos no influyen favorablemente en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°142 Santa Ana-Huancavelica.

**2.14 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS:**

**Enseñanza:** Ortiz (2007; p.35), nos refiere que, es un proceso mediante el cual se expone el conjunto de experiencias con la intención de modificar la conducta del individuo, para ello se utilizan diversas estrategias para que sea más significativo y duradero el aprendizaje.

**Estudiante:** Ortiz (2007; p.36) nos refiere que un estudiante es aquella persona dedicada a la lectura, puesta en práctica y aprehensión de conocimientos sobre alguna materia.

**Juego:** Saavedra (2007; p.44), refiere que un juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

**Juegos Educativos:** La enciclopedia concisa Sopena (1982: p.12 ,06) sobre este término sostiene:

“Es toda actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia”.

En términos educativos, son aquellos juegos que, además de su función recreativa, contribuyen a desarrollar y potenciar las distintas capacidades y, objetivos de la intervención educativa, El juego es un caso típico de conducta desperdiciado por la escuela, por parecer desprovisto de significado funcional, sin embargo muchos docentes utilizan el juego como una estrategia o un medio para el proceso de aprendizaje.

**Juego simbólico:** Saavedra (2007; p.46), refiere que el juego simbólico tiene una perspectiva socio cultural. Considera que el juego simbólico es una necesidad psicológica para el niño, para interrelacionarse.

**Procedimientos:** Ortiz (2007; p.56), refiere que son pasos o etapas que se sigue para llegar a un determinado fin u objetivo.

**Significado:** Ortiz (2007; p.78), refiere que el sentido de una palabra o de una frase.

**Símbolo:** Ortiz (2007; p.79), menciona que es una señal aprendida y condicionante, cuyos significados y significantes guardan una relación.

**Socialización:** Saavedra (2001; p.46), nos indica que es promover las condiciones sociales que independientemente de las relaciones con el estado favorezcan a los seres humanos el desarrollo integral de su persona.

**2.15 IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES:**

**2.15.1 Variable independiente:** "El juego simbólico"

**2.15.2 Variable dependiente:** "La socialización"

**2.16 DEFINICIÓN OPERATIVA DE VARIABLES E INDICADORES:**

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ITEMS.
<b>X<sub>1</sub> JUEGO SIMBÓLICO:</b>	1. Imitación	1.1 Imita la actividad que realiza el adulto.	Imita a diferentes personaje que se le indica en el juego. Muestra interés por los juegos que realizan los niños.
	2 Representar	2.1 Representa al que va a imitar.	Representa al personaje que se le indica en el juego. Reproduce sonidos onomatopéyicos de los diferentes animales cuando la maestra se lo pide.
	3. Dramatizar	3.1 Dramatiza con gestos al personaje que imita.	Dramatiza con gestos al personaje que se le indica en el juego. Cada niño protagoniza el rol que le ha tocado, en el juego.
	4. El juego protagonizado	4.1 Implica una representación de roles con un argumento y un contenido.	Se aprecia un trabajo en equipo cuando realizan el juego de la ronda.
		4.2 Es un trabajo colectivo entre compañeros.	Utiliza su ropa para usarlo como capa representando al torero y así a otros personajes.
5 Objetos utilizados	5.1 Los objetos (materiales) que se utilizan, en relación con la acción (propios de cada papel).	Se utiliza objetos que aparentan ser parte del juego.	
<b>Y<sub>1</sub> SOCIALIZACIÓN</b>	1.Participación con sus compañeros	1.1. Integración en juegos, rondas y actividades en el aula.	Cuando está en grupo de compañeros y amigos siempre intenta que hagan lo que él quiera. Escucha a los demás cuando hacen actividades en grupo. Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás. Coopera o colabora con sus compañeros en situaciones de juego (la gallina y sus pollitos).

	1.2. Participa activamente durante el juego que realizan sus compañeros.	<p>Cuando en un grupo se decide algo (como el juego del ángel y diablo), hace caso aunque no esté de acuerdo.</p> <p>Le gusta cooperar con sus compañeros de grupo.</p> <p>Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas.</p> <p>Tiene iniciativa para dialogar y mantener una conversación amena entre compañeros.</p>
2. Integración en actividades en la I. E.	2.1. Participación en tareas y actividades grupales.	<p>Le gusta trabajar en grupo porque así aprende mejor a participar.</p> <p>Se integra con facilidad en los juegos que se desarrollan en el la clase y durante el recreo.</p>
	2.2. Aporta con sus ideas en las actividades que realiza la maestra.	<p>Pregunta a la maestra sobre el porqué de algunas situaciones de juego (como porque el gato persigue al ratón).</p> <p>Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás.</p> <p>Manifiesta a los demás cuando siente que un compañero no fue tratado justamente.</p> <p>Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones.</p>
	2.3. Establece relaciones formales con los demás, en las actividades que realizan.	<p>Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula.</p> <p>Menciona elogios para sus demás compañeros en una determinada actividad (el gato y ratón).</p>
3. Intervención y actuación escolar	3.1. Cooperación en minutos cívicos y eventos académicos	<p>Participa en minutos cívicos.</p> <p>Colabora en actividades y diálogos frente al público.</p> <p>Se integra con facilidad en actividades de carácter cultural.</p>
	3.2. Colabora estableciendo relaciones con los compañeros de otras aulas en actividades lúdicas.	<p>Dialoga de las actividades que están realizando otros niños.</p> <p>Responde a una pregunta sencilla del juego realizado.</p> <p>Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestra.</p> <p>Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula.</p>

### **CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **3.1. ÁMBITO DE ESTUDIO:**

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial N°142 Santa Ana, se encuentra en el Jr. José Condorcanqui s/n, el cual limita por el Oeste con el IPD, con el Norte con el río Ichu de la localidad de Huancavelica.

#### **3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN:**

El presente proyecto de investigación es del tipo Aplicativo, puesto que este tipo de investigación llevará hacia la identificación de reglas, normas o técnicas, permitiendo validar tecnología que pueda aplicarse a un fenómeno o realidad para transformarlo.

#### **3.3. NIVEL DE INVESTIGACIÓN**

El nivel de investigación es explicativo; debido a que los estudios explicativos buscan encontrar las razones o causas que provocan ciertos fenómenos, y están dirigidas a responder las causas de los eventos, sucesos y fenómenos físicos o sociales.

### 3.4. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

#### A. Método General:

- El método general que reguló todo el proceso de la investigación ha sido el método científico; según Mario Bunge.

#### B. Métodos Específicos:

- Deductivo, ya que se partió de lo general a lo particular.

### 3.5 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación es cuasi – experimental, donde el diseño de investigación, es el siguiente:

G.E:  $O_1 \times O_2$

G.C:  $O_3 - O_4$

Dónde:

G.E. = Grupo experimental. (33 estudiantes)

G.C. = Grupo de control. (33 estudiantes)

$O_1$  y  $O_3$  = Examen de entrada.

$O_2$  y  $O_4$  = Examen de salida.

X = Uso de Juego Simbólico.

- = No aplicación de la variable experimental

### 3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA:

#### 3.6.1. POBLACIÓN:

Son todos los niños y niñas de 5 años de la I. E.I. N°142 Santa Ana de Huancavelica.

#### 3.6.2. MUESTRA

GRUPO	SALÓN	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
GRUPO EXPERIMENTAL	Hormiguitas	8 niños	25 niñas	33
GRUPO CONTROL	Pollitos	19 niños	14 niñas	33

### 3.6.3. MUESTREO:

El tipo de muestreo que se empleó en la investigación fue el muestreo no probabilístico, porque las unidades de análisis fueron designadas de manera directa o intencional.

## 3.7 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS:

### Juegos Simbólicos

**Observación.** Según Carrasco (2005; p 280), refiere que la observación es una técnica muy usada para la recolección de datos. Para nuestro estudio se utilizó para recoger los datos de la lista de cotejo de socialización durante el recreo, dentro del aula, en la formación, entrada y salida.

**Instrumento.** Se utilizó la lista de cotejo de socialización. Con 23 ítems que requirieron de la observación de cada niño para medir mediante la lista de cotejo de socialización de los niños, teniendo con opciones de puntaje y respuesta; poco(1), regular(2) y frecuentemente(3) para determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°142 Santa Ana Huancavelica. La misma que pasa por juicio de expertos siendo tres especialistas en Educación Inicial, son conocedoras del tema y tienen años de experiencia trabajando con niño(as): Lic. Breña Gutierrez María C., Lic. Crispin Montero Esmith Estela y Lic. Romero Contreras Teófila. En primera instancia dando 5 observaciones, los mismos que fueron superados, en un segundo se dio la conformidad, por tanto el instrumento cuenta con validez y confiabilidad correspondiente donde:

**Alta:** cuando llega a una socialización óptima.

**Media:** cuando está en proceso de socialización.

**Baja:** cuando no logro una socialización deseada.

### 3.8 ACTIVIDADES DE JUEGOS SIMBOLICOS QUE SE REALIZARON EN CADA SESION

#### ➤ JUEGO DE COLORES

##### **Desarrollo del juego**

Cada niño o niña escoge un color. Se nombra un niño/a que represente el ángel y otro que represente el diablo. Se realiza el siguiente dialogo.

- Tun, tun
- ¿Quién es?
- El ángel con su cápita de oro
- ¿Qué desea?
- Un color
- ¿Qué color?
- (Dice el color)

Si adivino alguno de los colores existentes, se dice;

-¡vaya llevando!

Si no adivinó, se dice:

- ¡Vaya cantando y bailando!
- Tun, tun
- ¿Quién es?
- El diablo con sus cien mil cachos
- ¿Qué desea?
- Un color
- ¿Qué color?
- (Dice el color)

Y así continua hasta que todos los colores sean escogidos y se hayan formado dos grupos, el del ángel y el del diablo; luego estos deberán medir las fuerza, para lo cual forman dos filas que se ubican frente a frente, halándose entre sí.

#### ➤ JUEGO EL AVIADOR

##### **Desarrollo del juego**

- ✓ Dar indicaciones generales (escuchar las consignas por la maestra y los compañeros)
- ✓ Organizar a los niño(as) en un pequeño círculo con los niño(as).
- ✓ Una vez hecho, agrupamos a los niños por parejas: uno será avión y el otro piloto.
- ✓ El "avión" se vendará los ojos.
- ✓ El piloto, desde fuera del circuito, le guiará con sus palabras
- ✓ Una vez hecho el recorrido cambiarán los roles.

➤ **JUEGO EL CARRITO**

**Estímulo:**

**Canción**

Trota, trota, trota, por la carretera trota, trota, trota, que vamos a la escuela.

**Desarrollo del juego**

- ✓ Dar indicaciones generales (respetar el turno, tener cuidado durante la actividad, escuchar las consignas dadas por la maestra y los compañeros.
- ✓ Cada niño elige un compañero para el juego.
- ✓ Imaginar que la ula ula es el volante de un carrito.
- ✓ Jugar como que fuera la ula'ula un carrito.
- ✓ La maestra dará diferentes consignas.
- ✓ Un niño adentro y el otro afuera.
- ✓ Los dos adentro
- ✓ Desplazarse lento y rápido.
- ✓ Realizar ejercicios gesticulares imitando el sonido del carrito.

➤ **JUEGO LA CASA SE QUEMA**

**Desarrollo del juego**

- ✓ Dar la recomendaciones generales (tener cuidado durante la actividad, escuchar el proceso del juego, y del compañero.)
- ✓ Delimitado el terreno de juego, cada participante se coloca adentro de una caja que será su casa.
- ✓ Uno de los participantes permanecerá en el centro, sin tener una casa propia.

- ✓ Cuando el jugador central dice "la casa se quema" todos deberán cambiar de casa. El jugador central aprovecha entonces para quedarse él en una caja.
- ✓ El nuevo jugador central deberá repetir el grito para intentar colocarse en una casa.

➤ **JUEGO EL MONO ENJAULADO**

**Desarrollo del juego**

- Se dibujan dos círculos concéntricos de unos cuatro y seis metros de diámetro.
- Dar la recomendaciones generales (tener cuidado durante la actividad, escuchar el proceso del juego, y del compañero.)
- En el círculo del centro se coloca un jugador que desempeñara el papel de mono; los demás se acomodan en el espacio comprendido entre los dos círculos.
- Los jugadores deberán intentar tocar al mono sin que este los atrape y los arrastre dentro del círculo en el que se encuentra.
- Los jugadores arrastran dentro del círculo se transforman en monos.
- El juego acaba cuando no queda jugadores libres.

➤ **JUEGO DE LA CUCARACHA**

**Desarrollo del juego**

- Dar la recomendaciones generales (tener cuidado durante la actividad, escuchar el proceso del juego).
- Se formara un círculo con todos los niños-as menos uno, que se coloca en el centro y será la cucaracha.
- Este niño-a que hace de cucaracha se acuesta en el suelo con los ojos cerrados, como si estuviera muerto.
- La maestra indicara a los niños cantar la canción de la cucaracha.

**EN EL PATIO DE MI CASA**

Hay una cucaracha.  
Échale pix, pix, pix,  
Échale más, más, más  
Ya se murió

Ya revivió.

- La cucaracha se encuentra en posición de feto con los ojos cerrados.
- Cuando los niños terminan de cantar la canción.
- La cucaracha sale atrás de sus compañeros a atraparlos.
- Cuando alcanza a alguno vuelven todos los niños al círculo para volver a cantar la canción.
- Y se reanuda el juego hasta que quede un ganador.

➤ **JUEGO DEL CIEN PIES**

**Desarrollo del juego**

- Dar recomendaciones generales.
- Formar grupos de 5 o más.
- Cada niño tendrá una ulaula.
- Con las ulaulas formar un círculo grande.
- Cuando escuchen el sonido de la pandereta, los niños-as deben colocarse dentro del círculo de ulaulas.
- Cuando escuchen dos sonidos simultáneos tienen que moverse y agacharse.
- Cuando escuchen un sonido permanente tienen que ir a otro círculo de ulaulas que no será el suyo.
- El niño-a debe entrar en la ulaula y deja meter a un compañero.
- Todo el grupo hace el mismo movimiento.
- El primer niño será la cabeza de los cien pies y conducirá a los participantes.
- El ritmo dependerá de las órdenes impartidas.

➤ **JUEGO EL GATO Y EL RATON**

**Desarrollo del juego**

- Dar indicaciones generales.
- Los niños-as formarán un círculo.
- Se designa dos jugadores, uno será el gato y el otro el ratón.
- El gato repetirán el siguiente dialogo:

- Gato: ratón, ratón!
- Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón?
- Gato: comerte quiero.
- Ratón: cómeme si puedes,
- Gato: estas gordito.
- Ratón: Hasta la punta de mi rabito!
- El ratón tendrá un cordel en la cintura como rabito.
- El gato deberá tratar de quitar el cordel.
- Los niños-as del círculo no dejaran entrar al gato.
- Cuando el gato logre quitar el pañuelo del gato se designara otros jugadores. Y así sigue sucesivamente.

➤ **JUEGO LA GALLINA Y LOS POLLITOS**

**Desarrollo del juego**

- Dar indicaciones generales.
- Se ubica a los niños en círculo.
- Se escoge a un niño-a para que sea la gallina.
- Se pide al niño que salga del aula.
- Se escoge a un niño para que sea de pollito.
- Todos se sientan en el suelo con la cabeza inclinada.
- La gallina entra cacareando.
- El pollito contesta pillando algunas veces.
- Cuando la maestra indica levantar la cabeza.
- La gallina trata de adivinar quién es el pollito.
- Si la gallina adivina quién es el pollito.
- El pollito se convierte en gallina.
- Se vuelve a escoger otro pollitos

➤ **JUEGO LA REINA COJA**

**Desarrollo del juego**

- Dar indicaciones generales.
- Elegir a una niña para que sea la reina coja.
- Los demás niños repetirán en coro:
  - ✓ Niños: ¿Dónde va la reina coja, ridublín, rudublancita?
  - ✓ Reina: - A coger violetas, ridublín, rudublancita.
  - ✓ Niños: ¿Si te encuentras con el rey?, ridublín, rudublancita.
  - ✓ Reina: - le mostraré la corona, ridublín, rudublancita.
  - ✓ Niños: ¿Si te encuentras con un borracho?, ridublín rudublancita
  - ✓ Reina: -le mostraré la botella, ridublín rudublancita
  - ✓ Niños: ¿Si te encuentras con un toro?, ridublín rudublancita
  - ✓ Reina: -le mostraré los cachos, ridublín rudublancita
  - ✓ Niños: ¿Si te encuentras con un ángel?, ridublín rudublancita
  - ✓ Reina: - le mostraré alas, ridublín rudublancita
  - ✓ Niños: ¿si te encuentras con el diablo?, ridublín rudublancita
  - ✓ Reina – Pues ¡Les voy a coger!
- En este momento la "Reina Coja" persigue a los niños.
- El niño atrapado se convierte en "Reina coja"

**3.8 PROCEDIMIENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

- Elaboración y validación de instrumento de evaluación.
- Aplicación del instrumentos de evaluación en el pre test al grupo control y grupo experimental.
- Ejecución de los juegos Simbólicos con el grupo experimental.
- Aplicación del instrumentos de evaluación en el post test al grupo control y grupo experimental.
- Procesamiento y análisis de los datos obtenidos a partir del pre test – post test.
- Contrastación de las hipótesis.
- Se utilizó la lista de cotejo para medir la variable dependiente "la socialización".

La misma que pasa por juicio de expertos siendo 3 especialistas en educación inicial, en primera instancia dando 5 observaciones, los mismos que fueron superados, en un segundo momento se dio la conformidad, por tanto el instrumento cuenta con validez y confiabilidad correspondiente.

**TABLA N:01  
BAREMO**

<b>NIVELES DE SOCIALIZACION</b>	
<b>Alta</b>	55-69
<b>Media</b>	39-54
<b>Baja</b>	23-38

**Dónde:**

**Alta:** cuando llego a una socialización óptima.

**Media:** Cuando está en proceso de socialización.

**Baja:** Cuando no logro una socialización deseada.

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

En el presente trabajo de investigación se aplicó la estadística descriptiva, tales como: cuadros de resumen y gráfico de barras. Así como de la estadística inferencial para la contrastación de la significancia estadística de la hipótesis, mediante el estadístico de prueba "U de Mann-Whitney, previa evaluación de los correspondientes requisitos y el diseño de investigación, al nivel de significancia estadística de 0,05 (5%). Asimismo, para obtener resultados más fiables, se procesó los datos con los paquetes estadísticos SPSS 20 y Microsoft Excel 2010 para Windows.

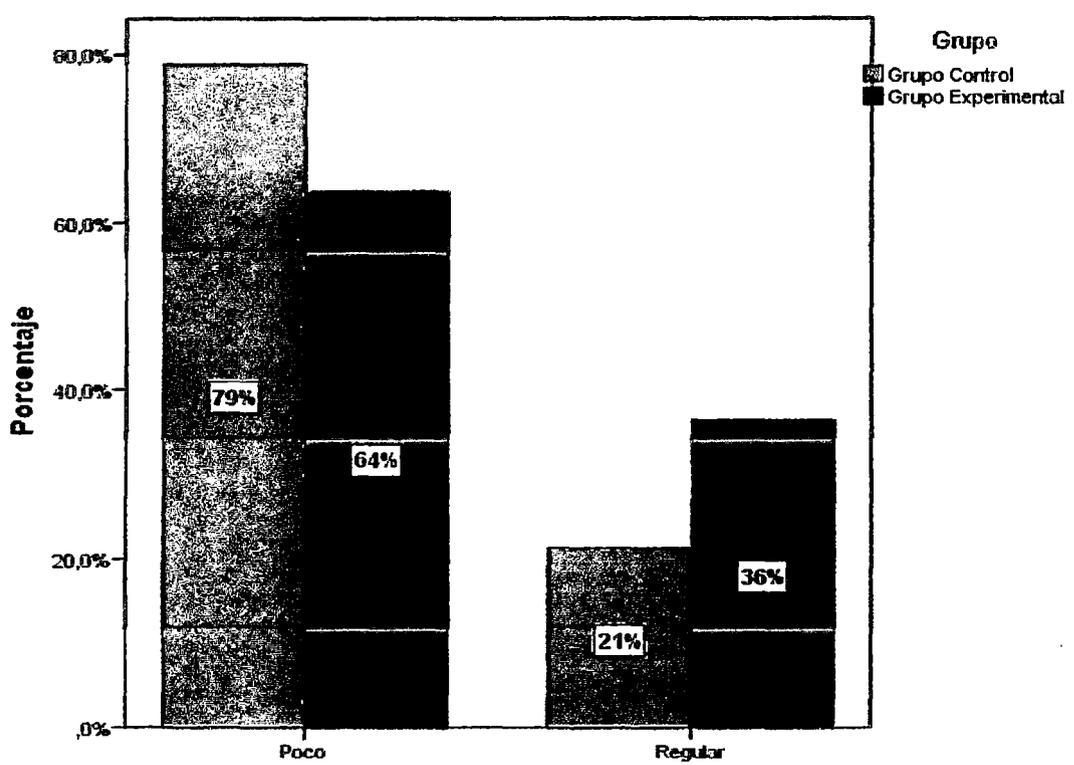
## **CAPÍTULO IV RESULTADOS**

### **4.1 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

A continuación presentamos los resultados obtenidos en el pre test y el pos test, para ello se ingresó los valores de la lista de cotejo de socialización obtenidos luego de su aplicación. Las frecuencias y los diagramas de barras fueron generados para los 23 ítems tanto en el pre test como en el pos test. Al final de cada presentación de los resultados se muestran las tablas de socialización según el baremo para el pre test y el pos test en ambos grupos. Luego de ello se realizó la contrastación de hipótesis utilizando la prueba de U de Mann-Whitney para encontrar diferencias estadísticamente significativas en el pos test, para ello se utilizó el Software SPSS versión 20, en la parte final del capítulo se realizó con la discusión de resultados.

### 4.1.1. Resultados del Pre Test por ítem

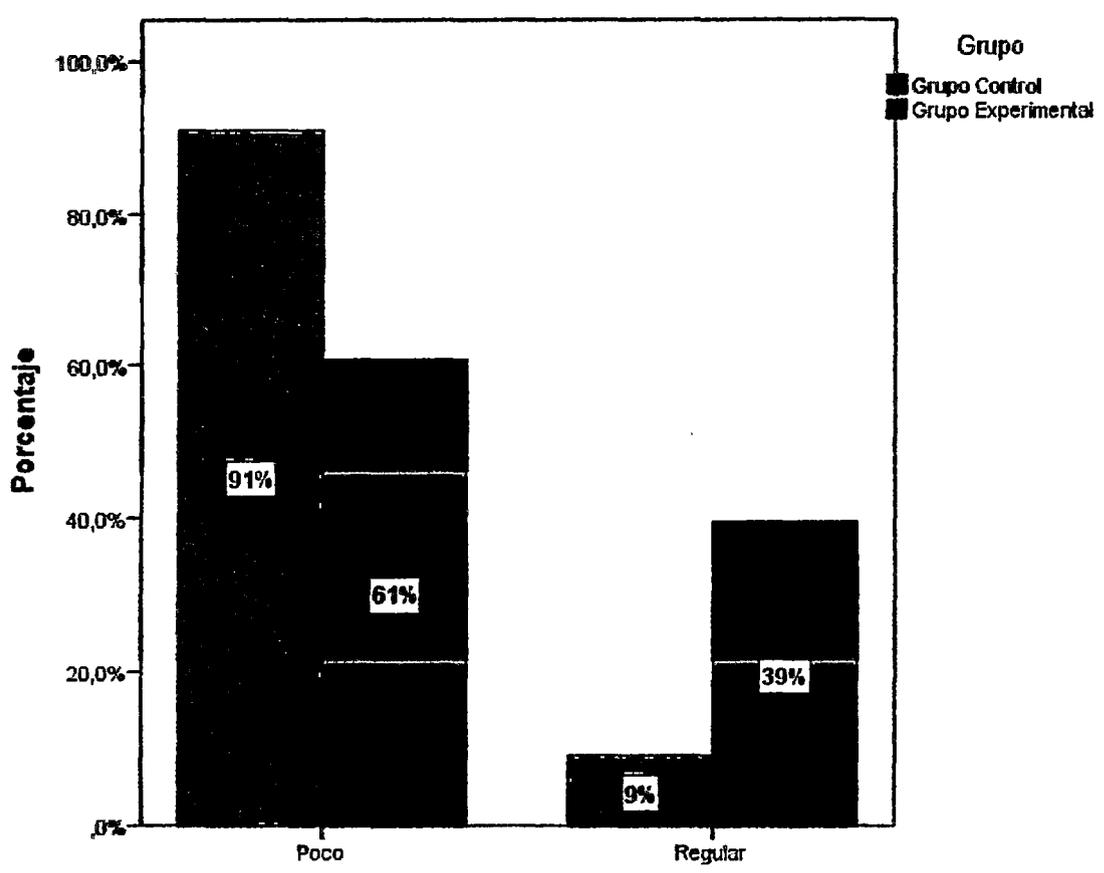
**Gráfico N° 01**



**1. Cuando está en grupo de compañeros y amigos siempre intenta que hagan lo que él quiera.**

Interpretación: Los niños del grupo control y experimental, en su mayoría, 79% y 64% respectivamente muestran poco nivel de socialización respecto a que cuando está en grupo de compañeros y amigos siempre intentan que hagan lo que él quiera.

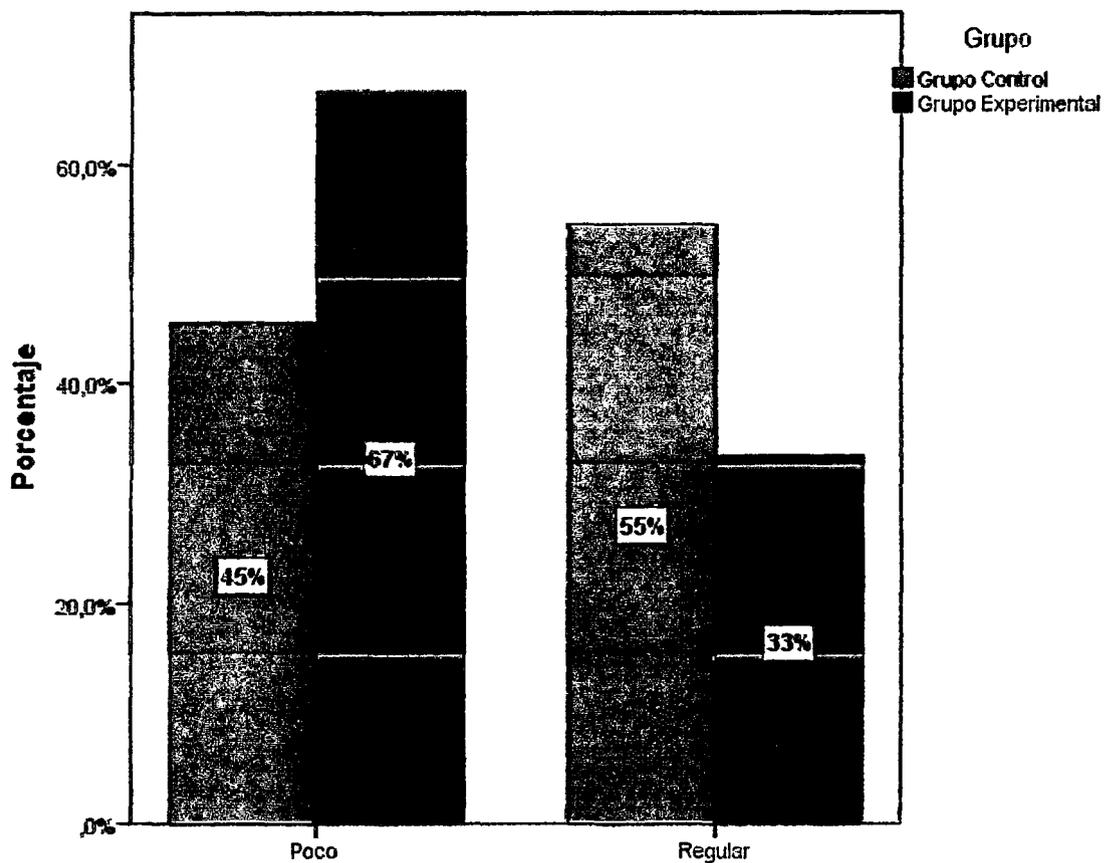
**Gráfico N° 02**



**2. Escucha a los demás cuando hacen actividades en grupo**

Interpretación: Casi todos los niños del grupo control (91%) escuchan poco a los demás cuando hacen actividades en grupo, mientras que más de la mitad de los niños del grupo experimental (61%) también lo hacen poco.

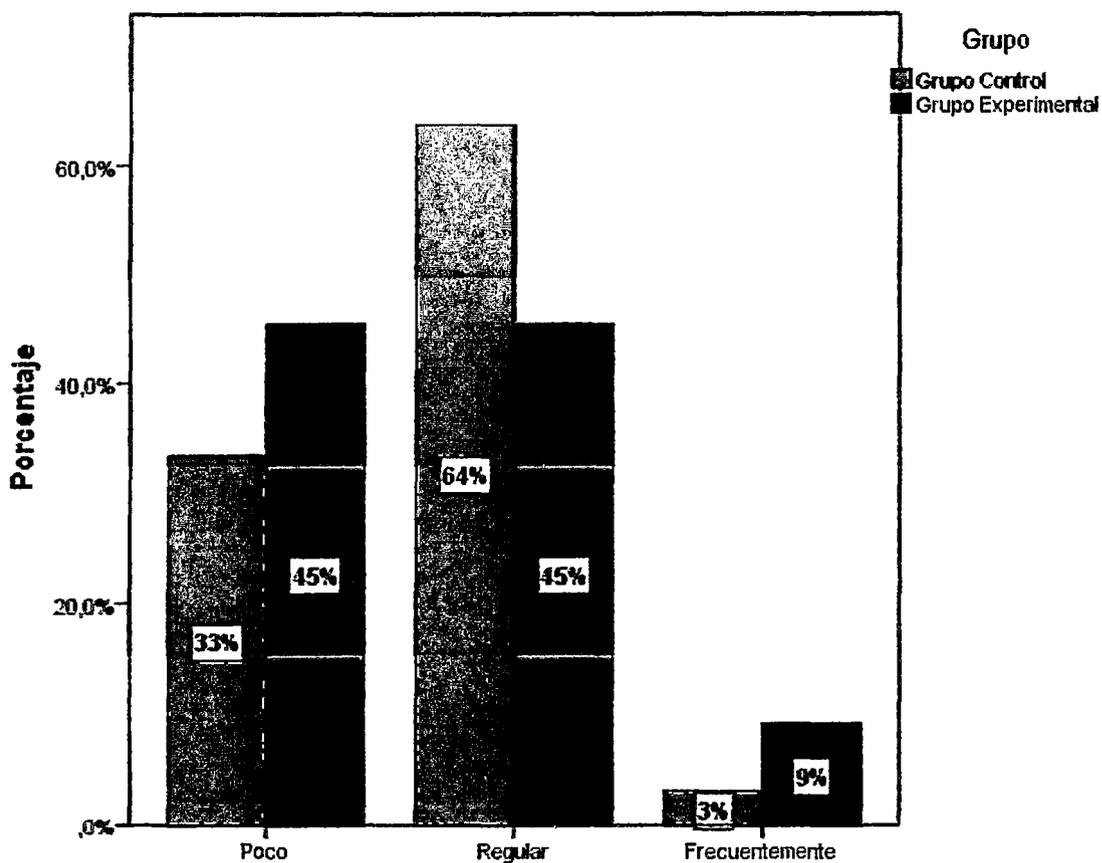
**Gráfico N° 3**



**3. Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás**

Interpretación: más de la mitad de los niños del grupo experimental (67%) participan y dialogan poco, y los niños del grupo control la mitad (55%) lo hacen con regularidad.

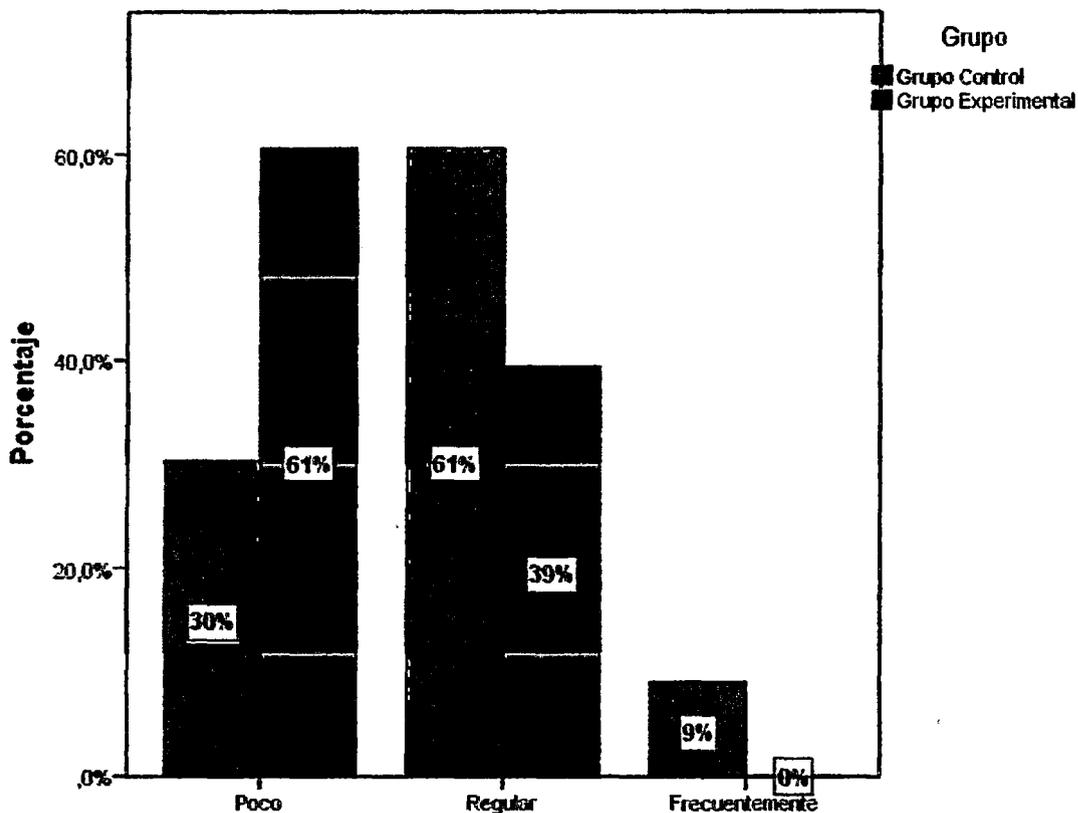
**Gráfico N° 4**



**4. Coopera o colabora con sus compañeros en situaciones de juego (la gallina y sus pollitos)**

Interpretación: el (64 %) del grupo control que es más de la mitad, regularmente coopera o colabora con sus compañeros en situaciones de juego, mientras que el grupo experimental (45%) lo hacen pocos.

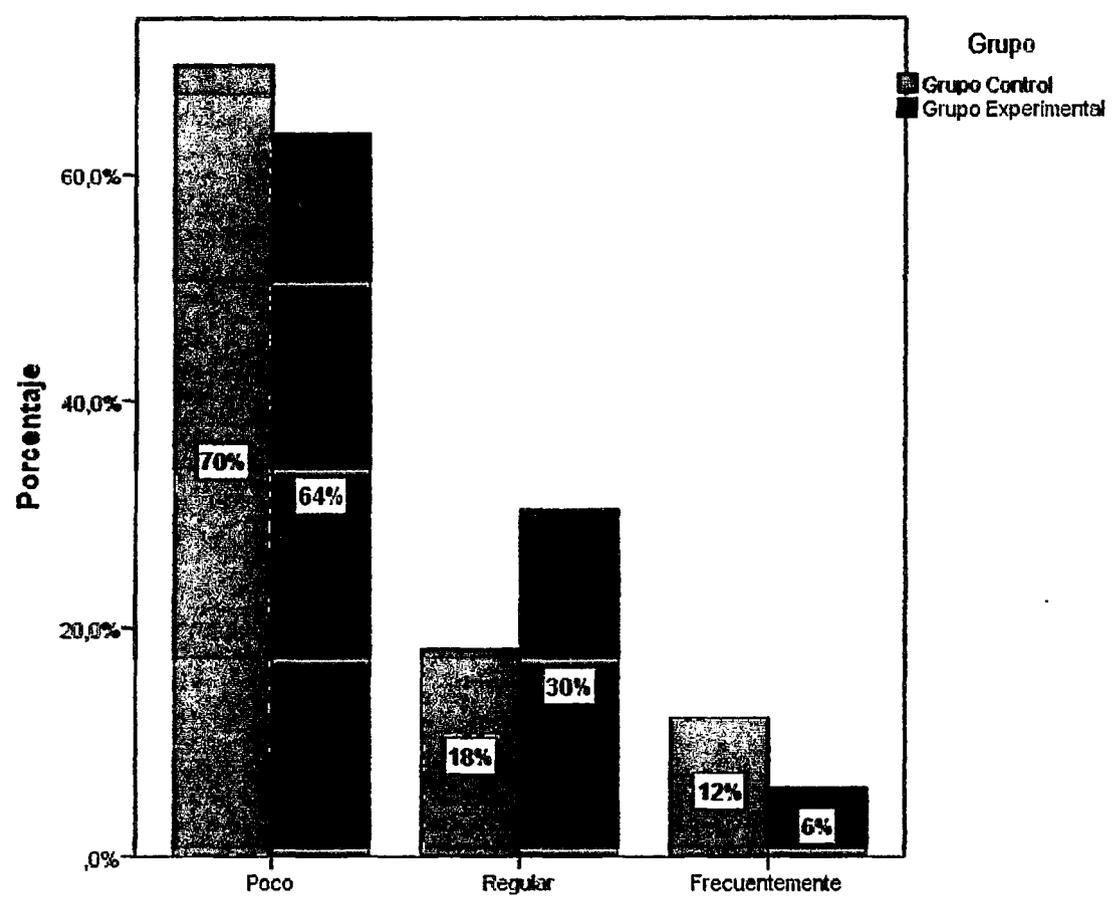
**Gráfico N° 05**



**5. Cuando en un grupo se decide algo (como el juego del ángel y diablo), hace caso aunque no esté de acuerdo.**

Interpretación. El 61% del grupo control hacen caso, de modo regular, cuando el grupo de sus compañeros deciden algo. Mientras que el grupo experimental, en esa mismo porcentaje (61%), solo lo hacen pocas veces.

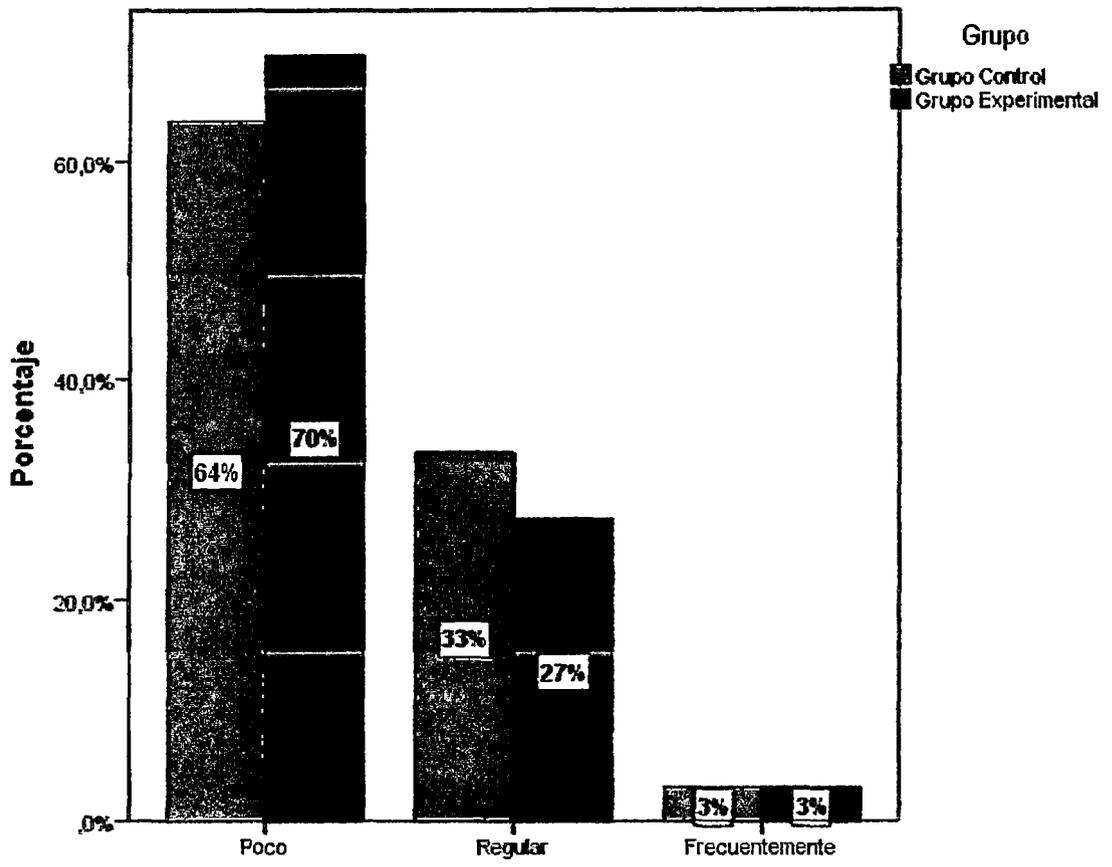
**Gráfico N°06**



**6. Le gusta cooperar con sus compañeros de grupo**

Interpretación: Los niños y niñas del grupo control y experimental, en su mayoría, (70%) y (64%) respectivamente muestran poco nivel de socialización respecto a que le gusta cooperar con sus compañeros de grupo.

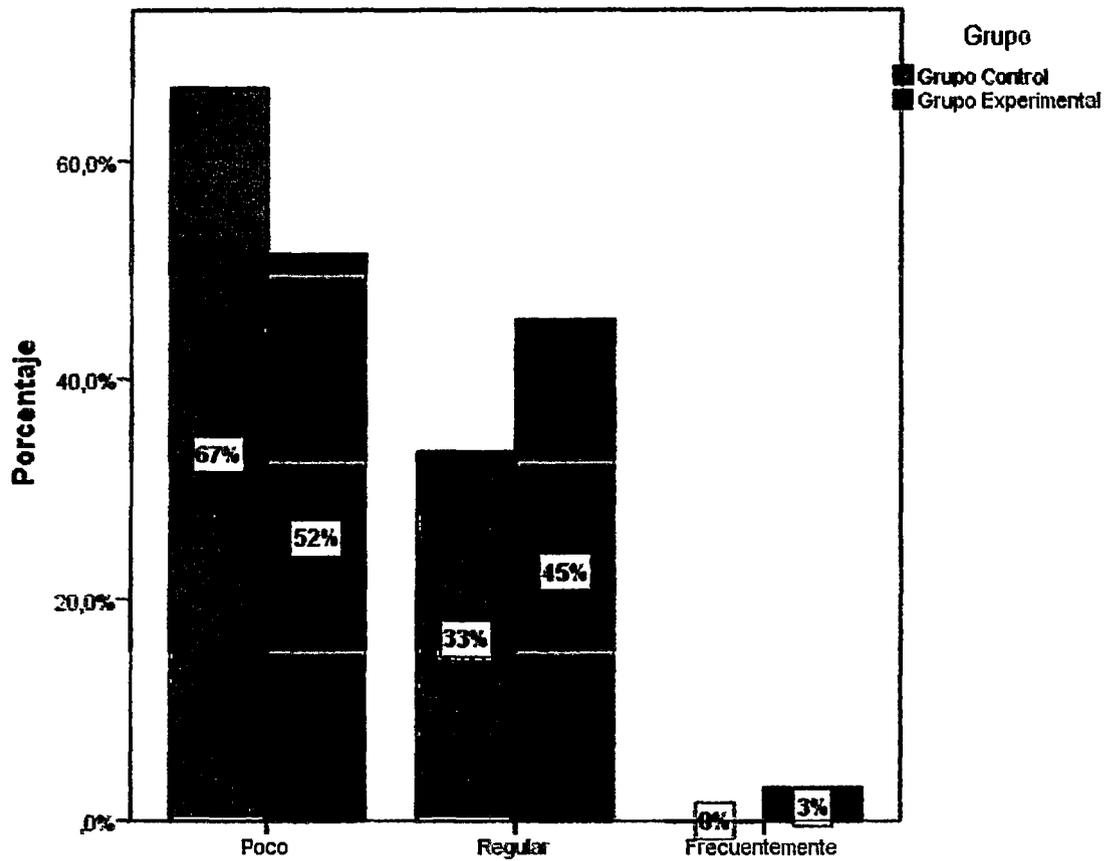
**Gráfico N°07**



**7. Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas**

Interpretación: Los niños y niñas del grupo control y experimental, en su mayoría, (64%) y (70%) respectivamente muestran poco nivel de socialización respecto a que le gusta cooperar con sus compañeros de grupo.

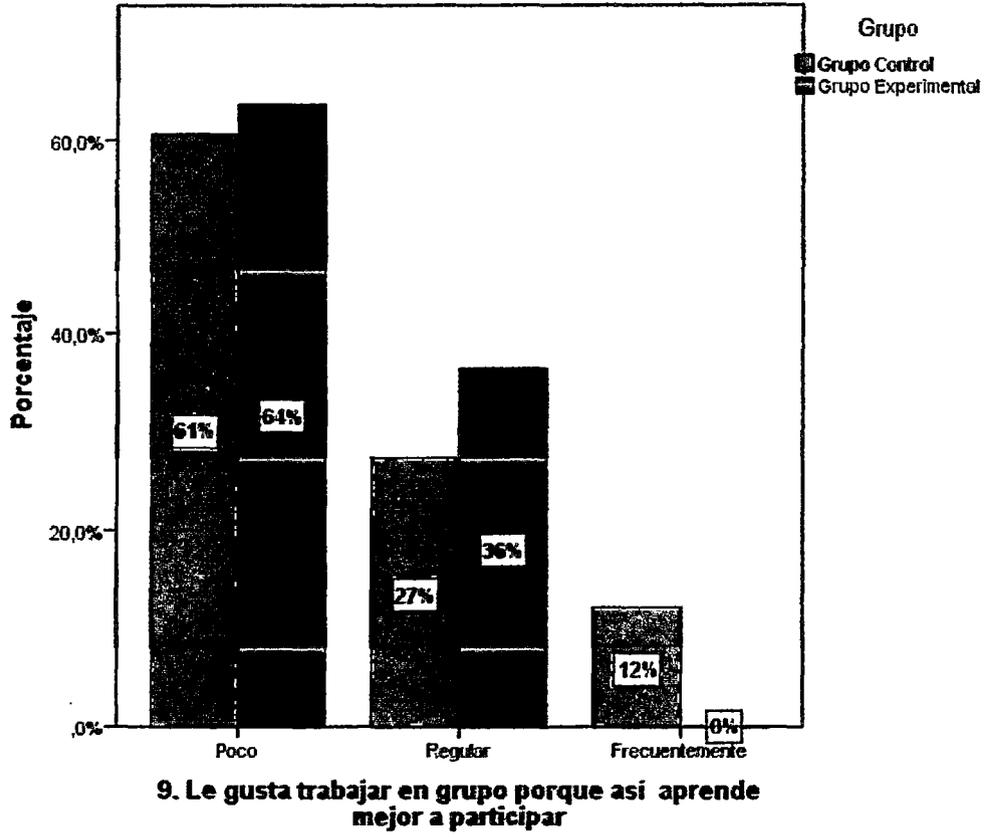
**Gráfico N°08**



**8. Tiene iniciativa para dialogar y mantener una conversación amena entre compañeros**

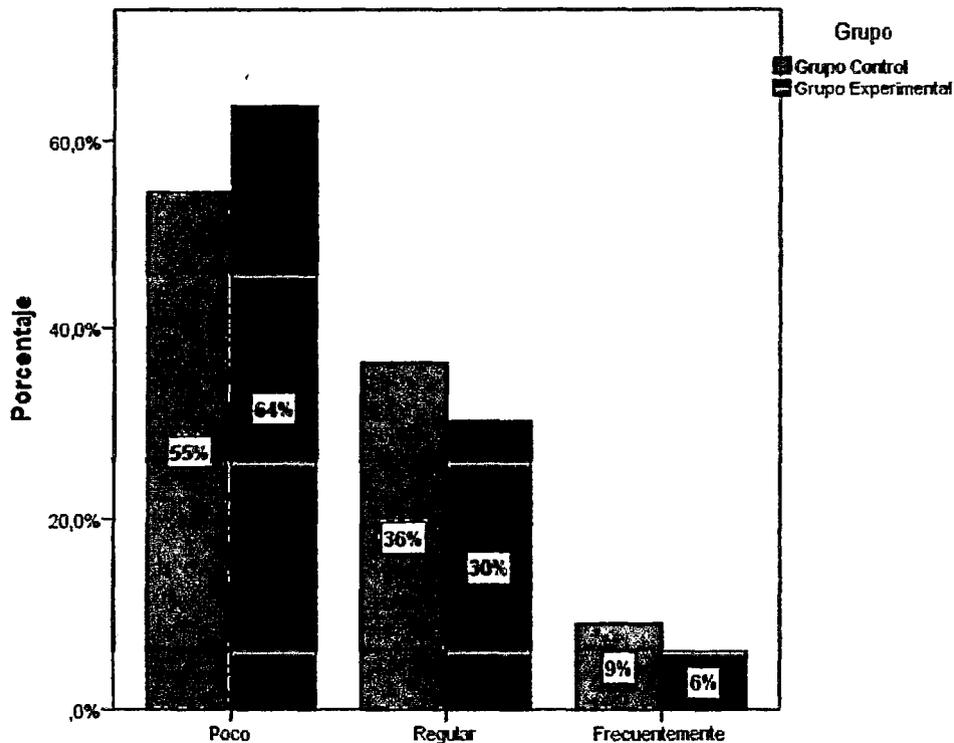
Interpretación: más de la mitad de los niños del grupo control (67%) Tiene poca iniciativa para dialogar y mantener una conversación amena entre compañeros, mientras que la mitad de los niños del grupo experimental (52%) también lo hacen poco.

**Gráfico N°09**



Interpretación: el (61%) los niños del grupo control, más de la mitad tienen el nivel de socialización, poco le gusta trabajar en grupo, mientras los niños del grupo experimental (64%) tiene más de la mitad, poco nivel de socialización.

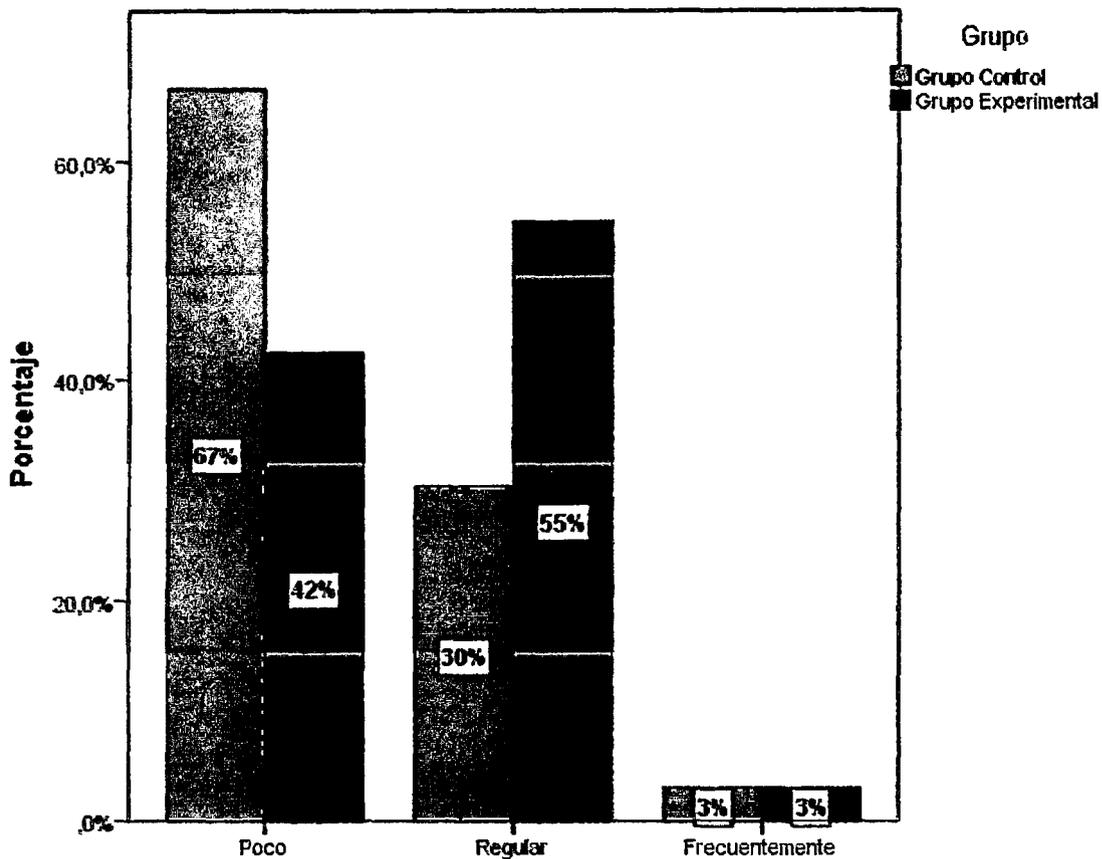
**Gráfico N°10**



**10. Se integra con facilidad en los juegos que se desarrollan en la clase y durante el recreo.**

Interpretación: la mitad de los niños del grupo control (55%) tiene poca integración en los juegos, con respecto a los niños del grupo experimental (64%) más de la mitad, también tiene poca integración en el nivel de socialización.

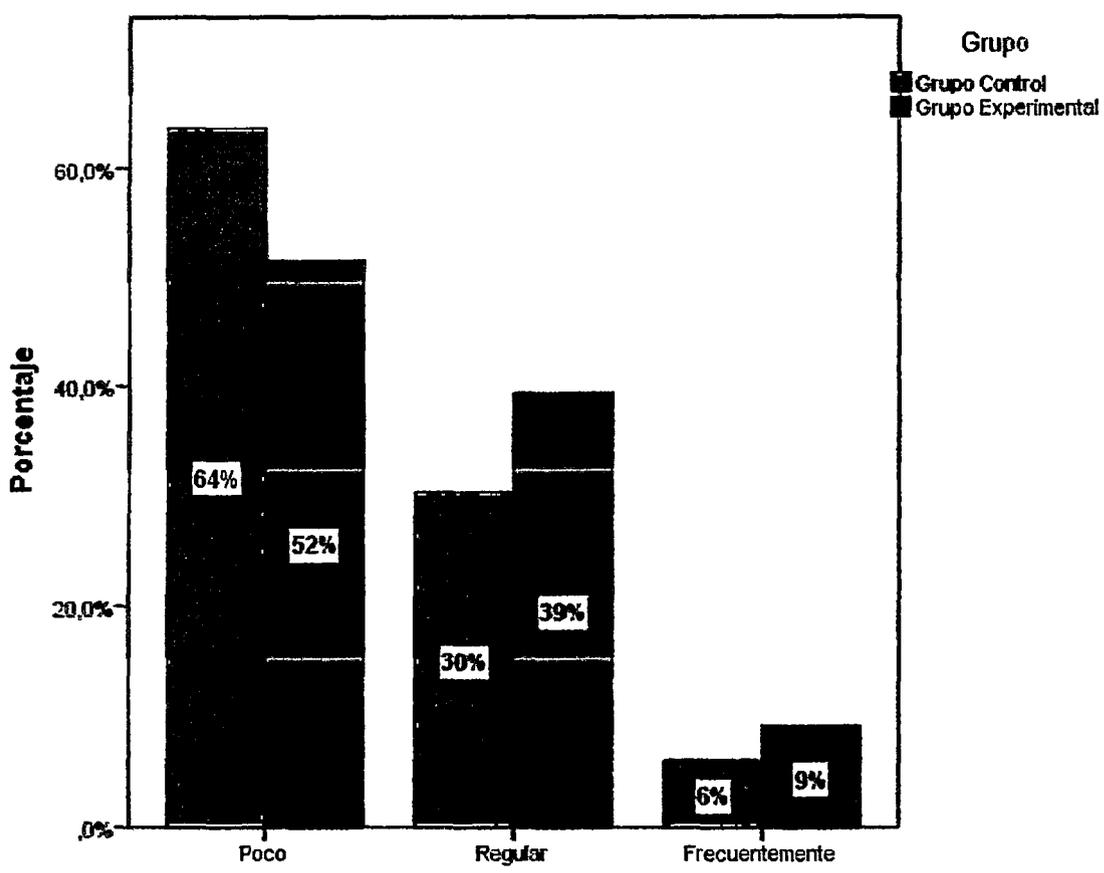
**Gráfico N°11**



**11. Manifiesta a los demás cuando siente que un compañero no ha sido tratado justamente.**

Interpretación: el (67%) los niños del grupo control, más de la mitad tienen poco nivel de socialización al momento de manifestar a los demás cuando siente que un compañero no ha sido tratado justamente, y los niños del grupo experimental (55%), la mitad tiene regular nivel de socialización.

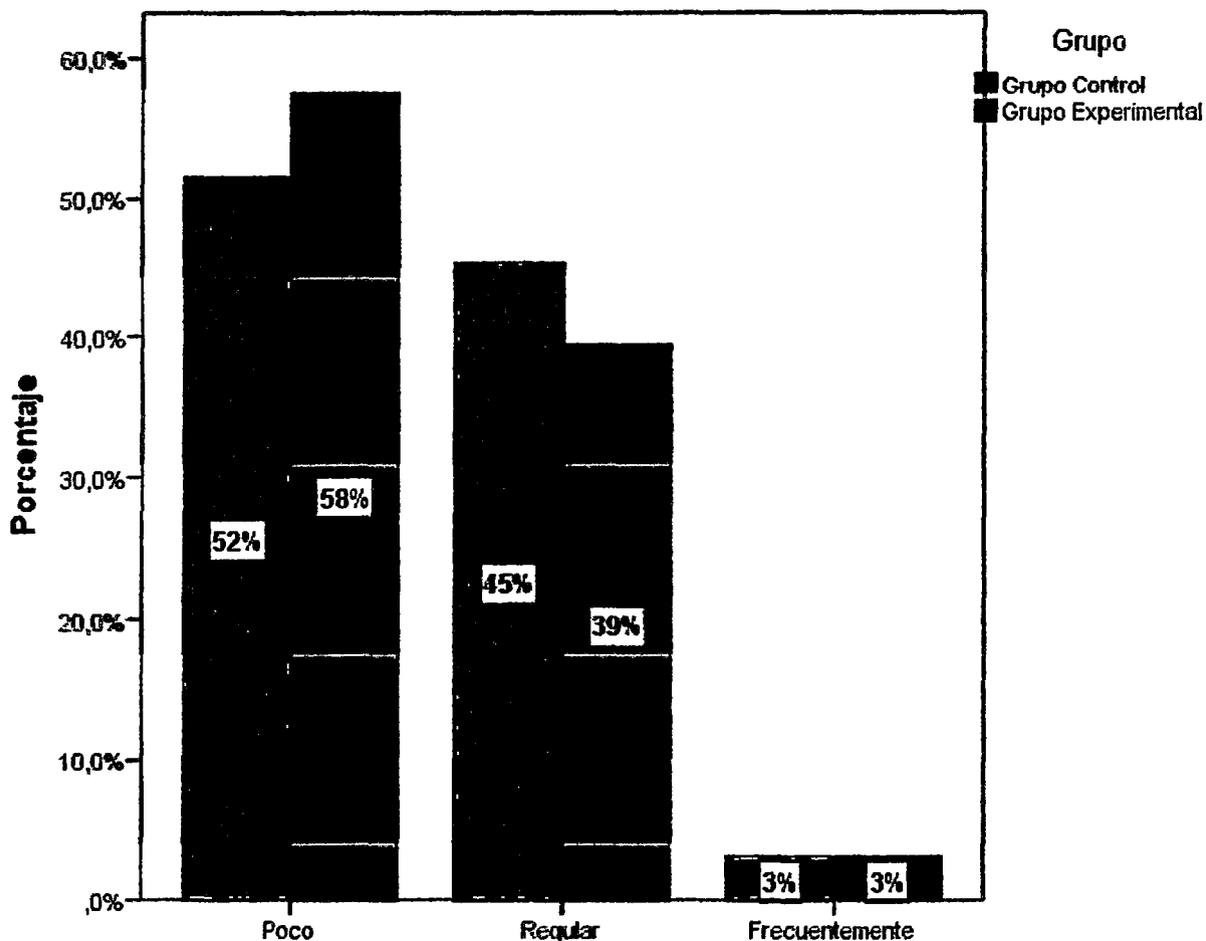
**Gráfico N°12**



**12. Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones**

Interpretación: más de la mitad de los niños del grupo control (64%), pocos juegan libremente con sus compañeros, y los niños del grupo experimental (52%) la mitad juega y respeta sus opiniones con poca frecuencia.

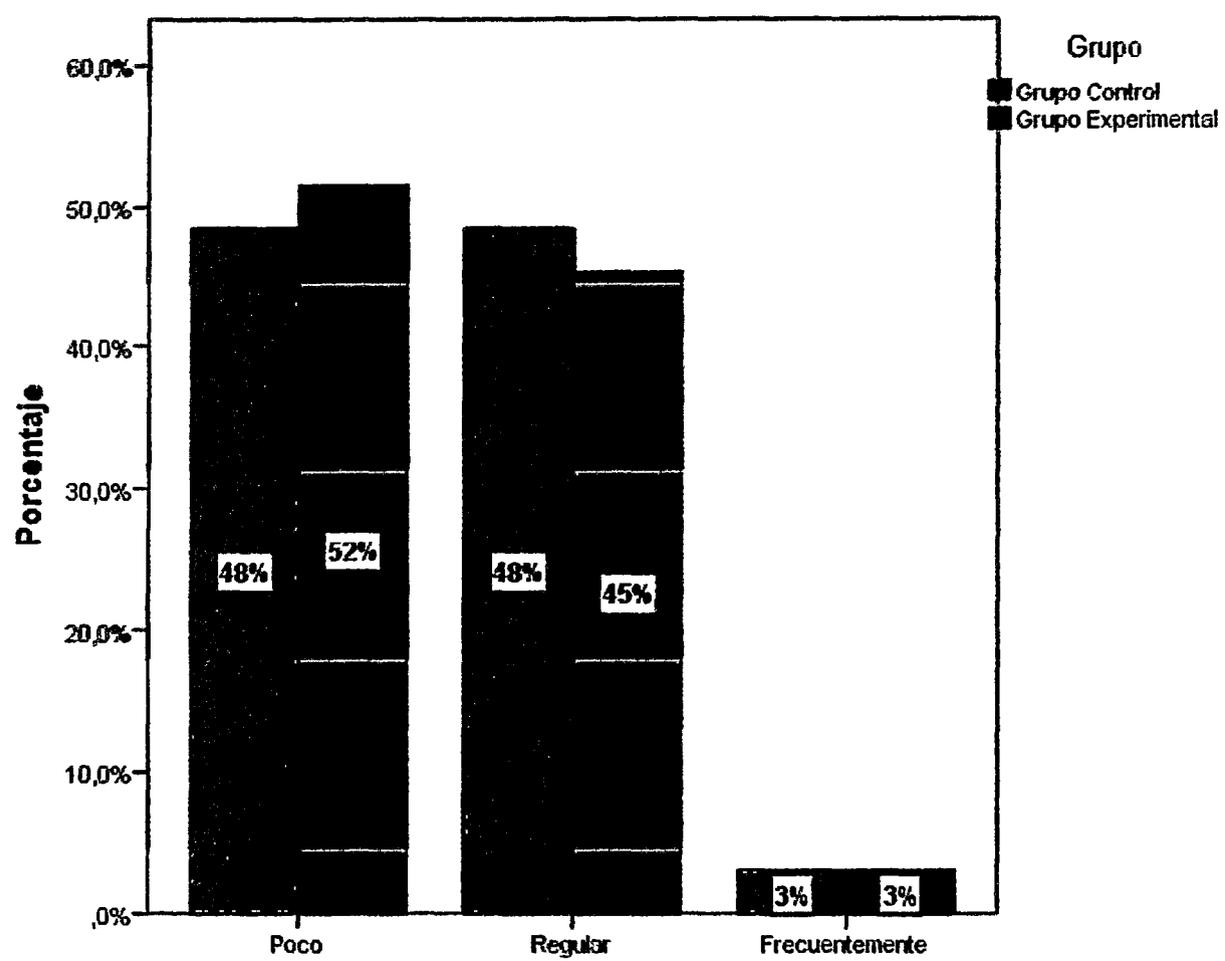
**Gráfico N°13**



**13. Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula**

Interpretación: El 97% del grupo control y experimental participan pocas o algunas veces en rondas y actividades aplicadas en el aula.

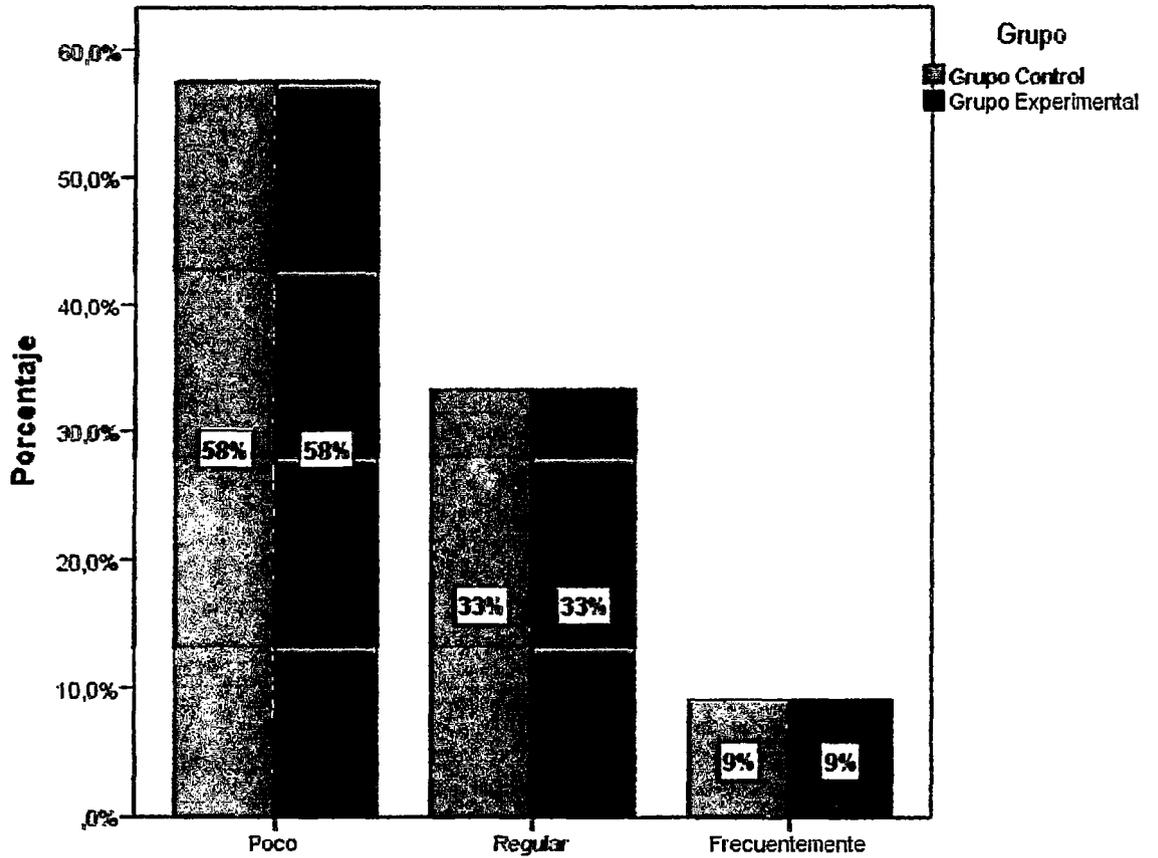
**Gráfico N°14**



**14. Menciona elogios para sus demás compañeros en una determinada actividad (el gato y ratón)**

Interpretación: el (96%) de los niños del grupo control casi todos, poco y regularmente mencionan elogios a los demás compañeros, y los niños del grupo experimental (97%) también casi todos poco y regularmente lo hacen.

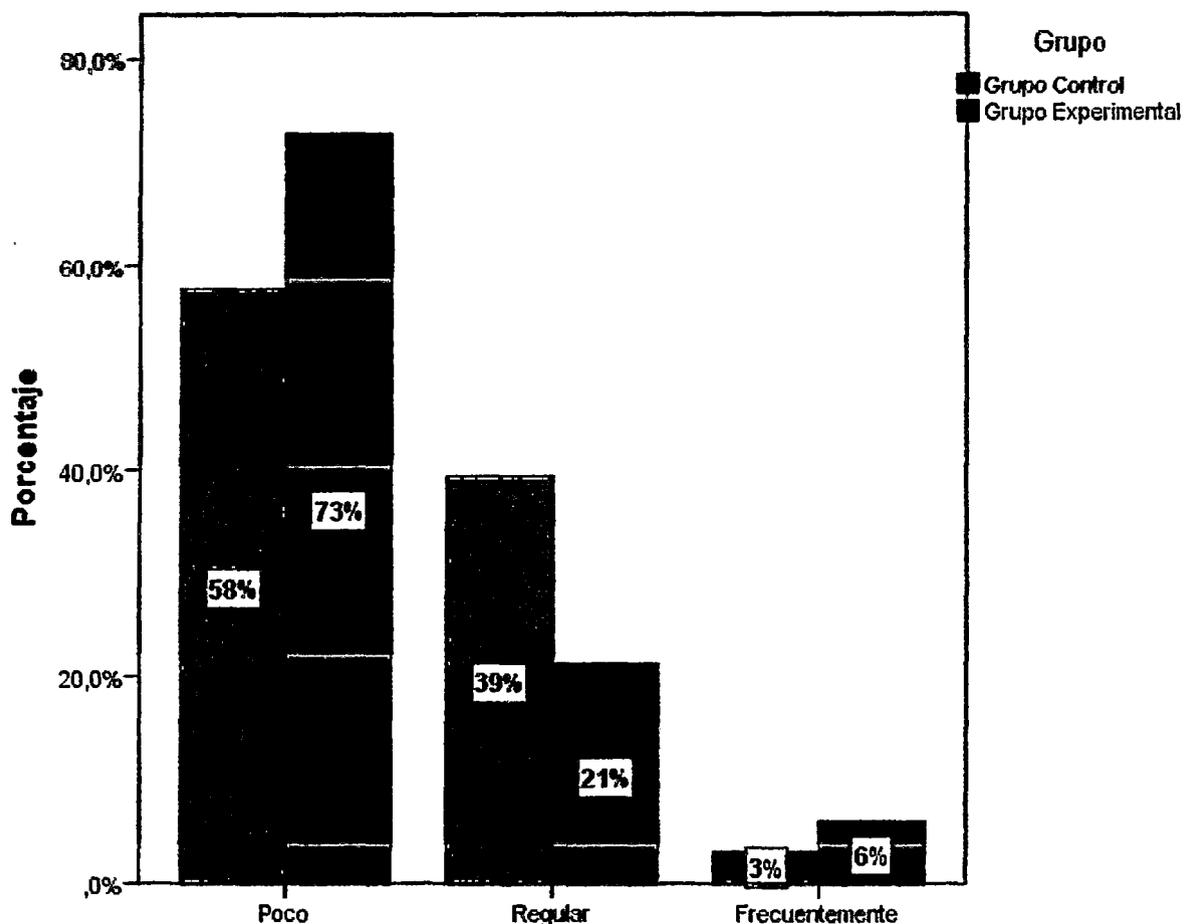
**Gráfico N°15**



**15. Pregunta a la maestra sobre el por que de algunas situaciones de juego (como porque el gato persigue al ratón).**

Interpretación: Algo más de la mitad (58%) del grupo control y experimental preguntan pocas veces a la maestra sobre el porqué de algunas situaciones de juego.

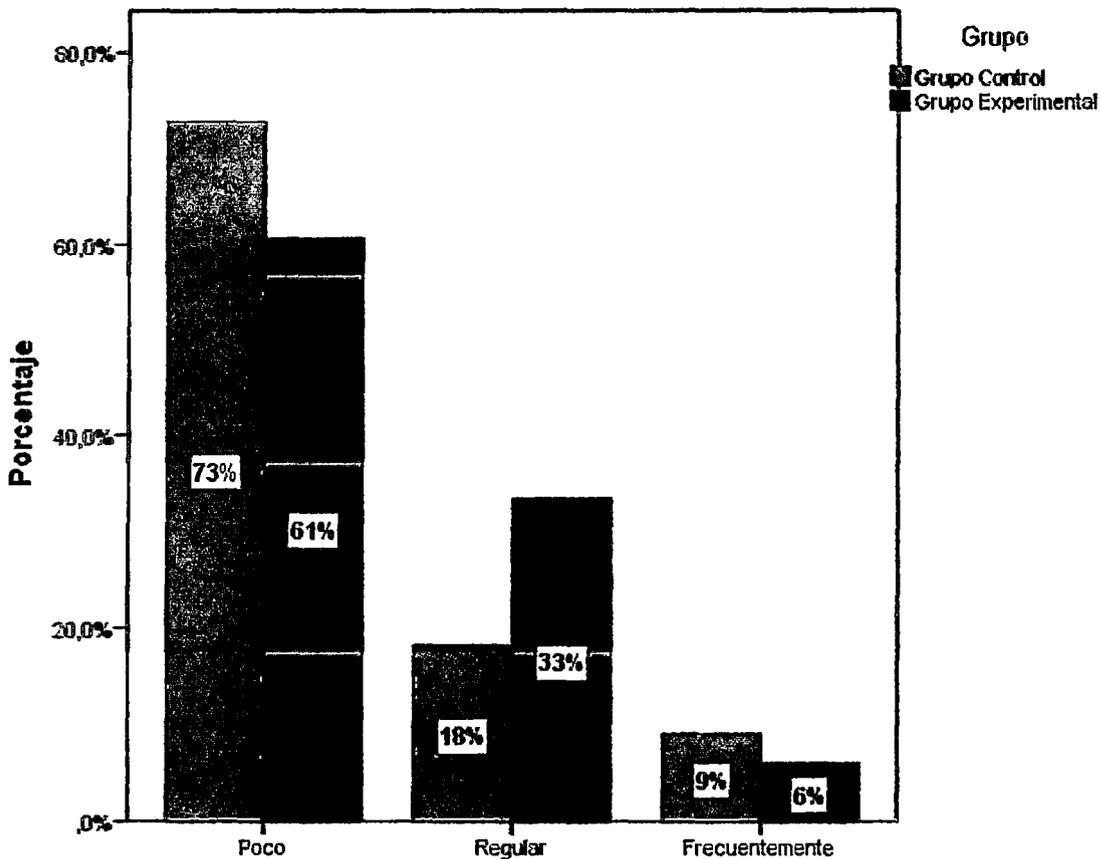
**Gráfico N°16**



**16. Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás**

Interpretación: la mitad de los niños del grupo control (58%) tiene poca emoción al trabajar en equipo, por lo tanto el grupo experimental (73%) que es la mayoría tiene poco nivel de socialización.

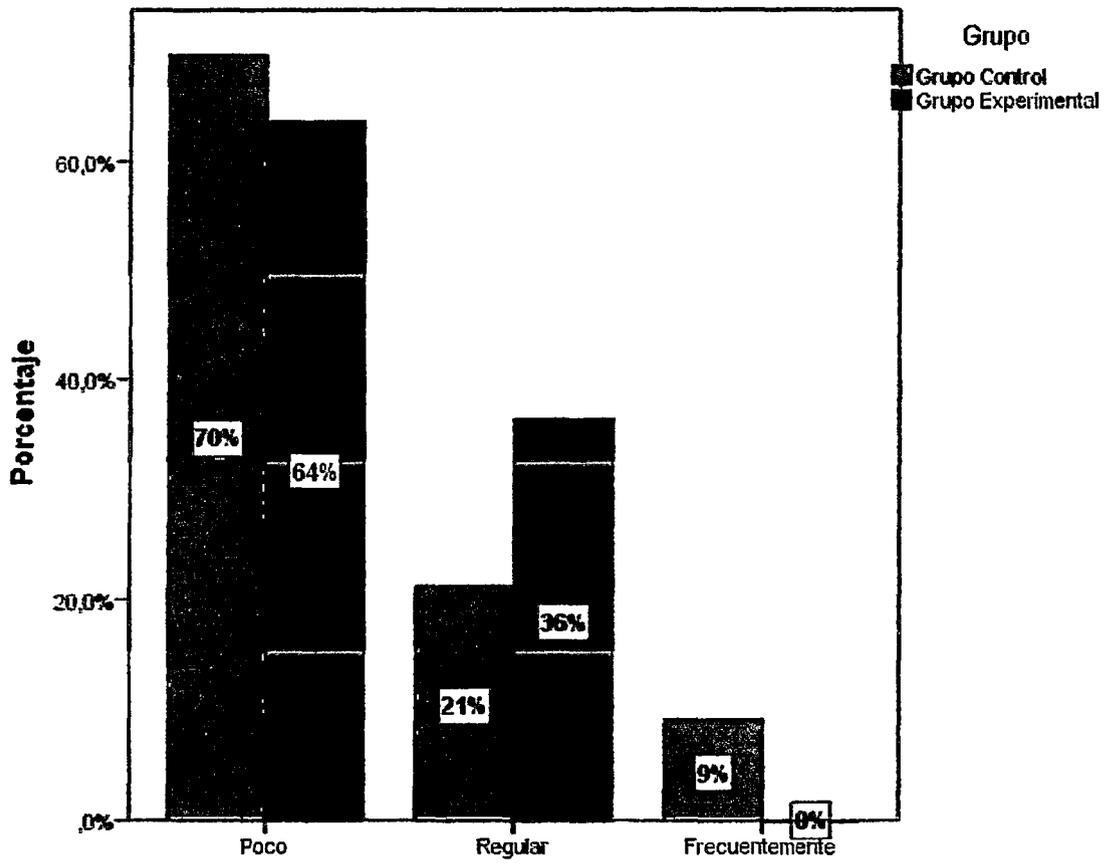
**Gráfico N°17**



**17. Dialoga de las actividades que estan realizando otros niños**

Interpretación: el (73%) de los niños del grupo control que es la mayoría, dialogan poco de las actividades que realizan, mientras los niños del grupo experimental (61%) algo más de la mitad lo hacen poco.

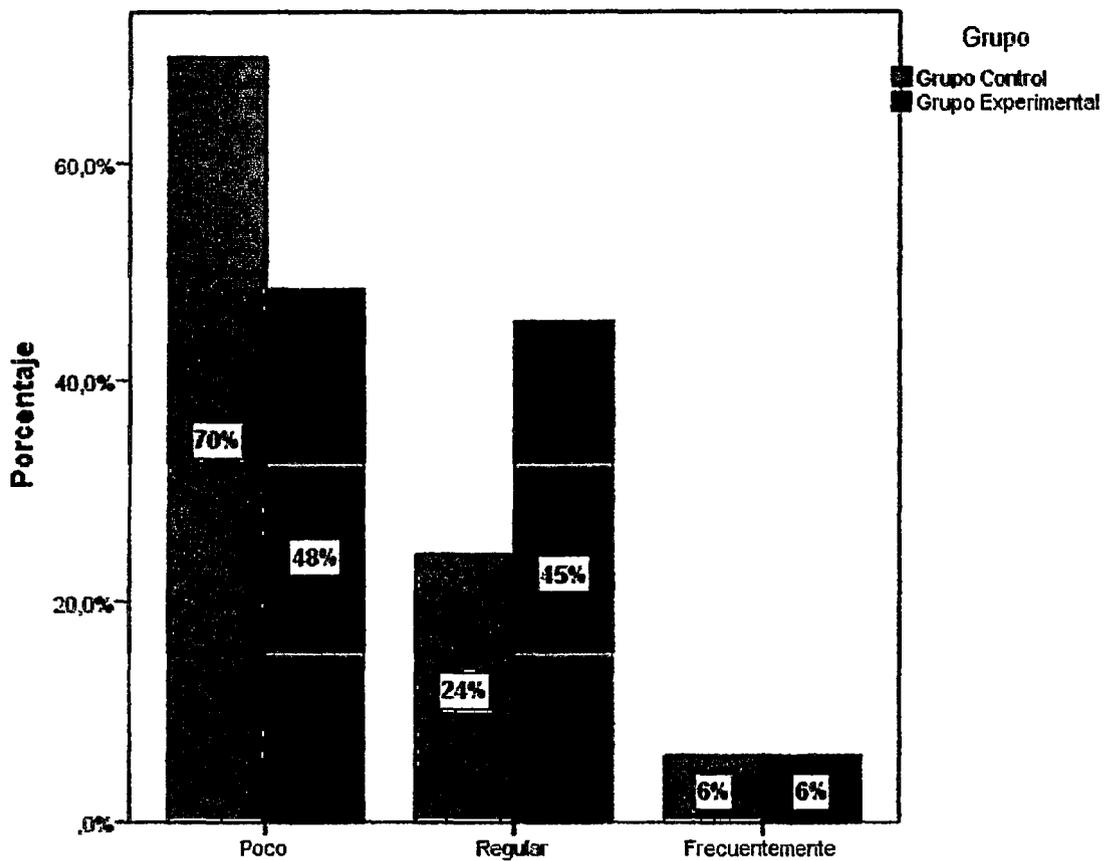
**Gráfico N°18**



**18. Responde a una pregunta sencilla del juego realizado**

Interpretación: la mayoría de los niños del grupo experimental (70%) responden poco a una pregunta sencilla del juego realizado, el (64%) del grupo experimental algo más de la mitad también lo hacen poco.

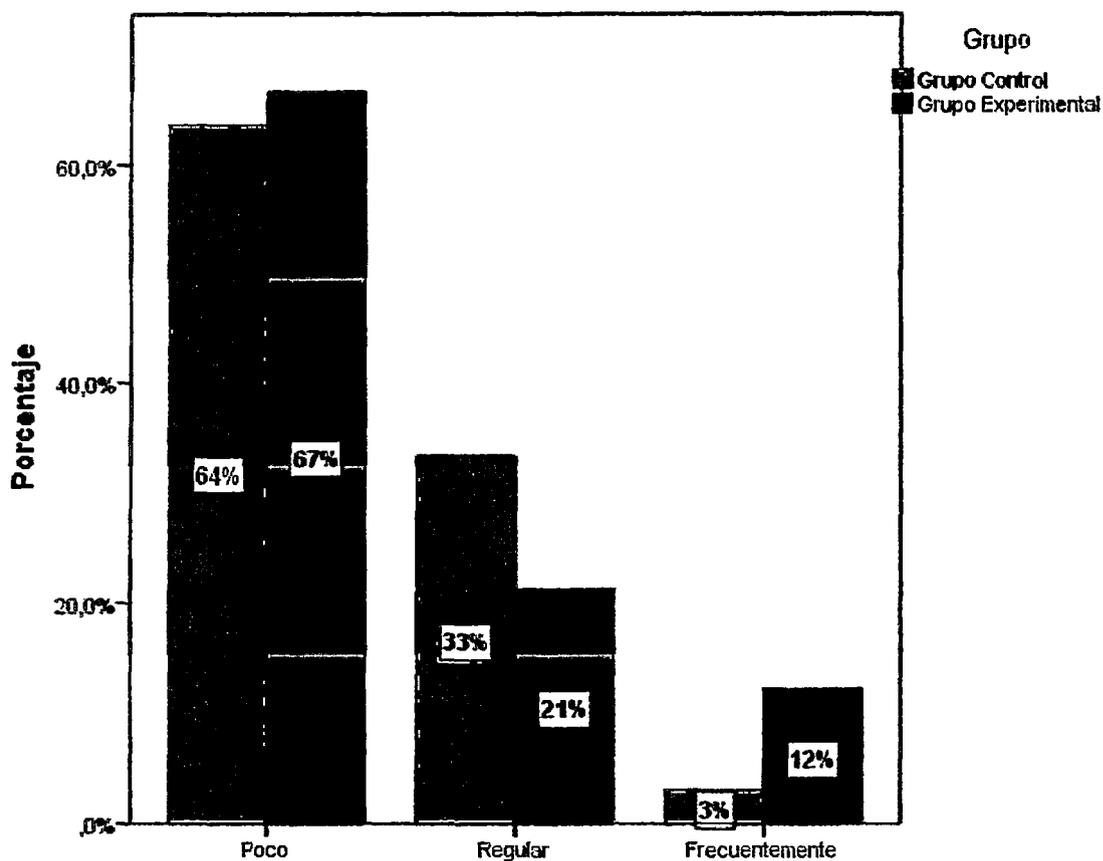
**Gráfico N°19**



**19. Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestro(a)**

Interpretación: el (70%) de los niños del grupo control que es la mayoría, permite que se integren poco en las actividades, los niños del grupo experimental (93%) casi todo lo realizan poco y regular.

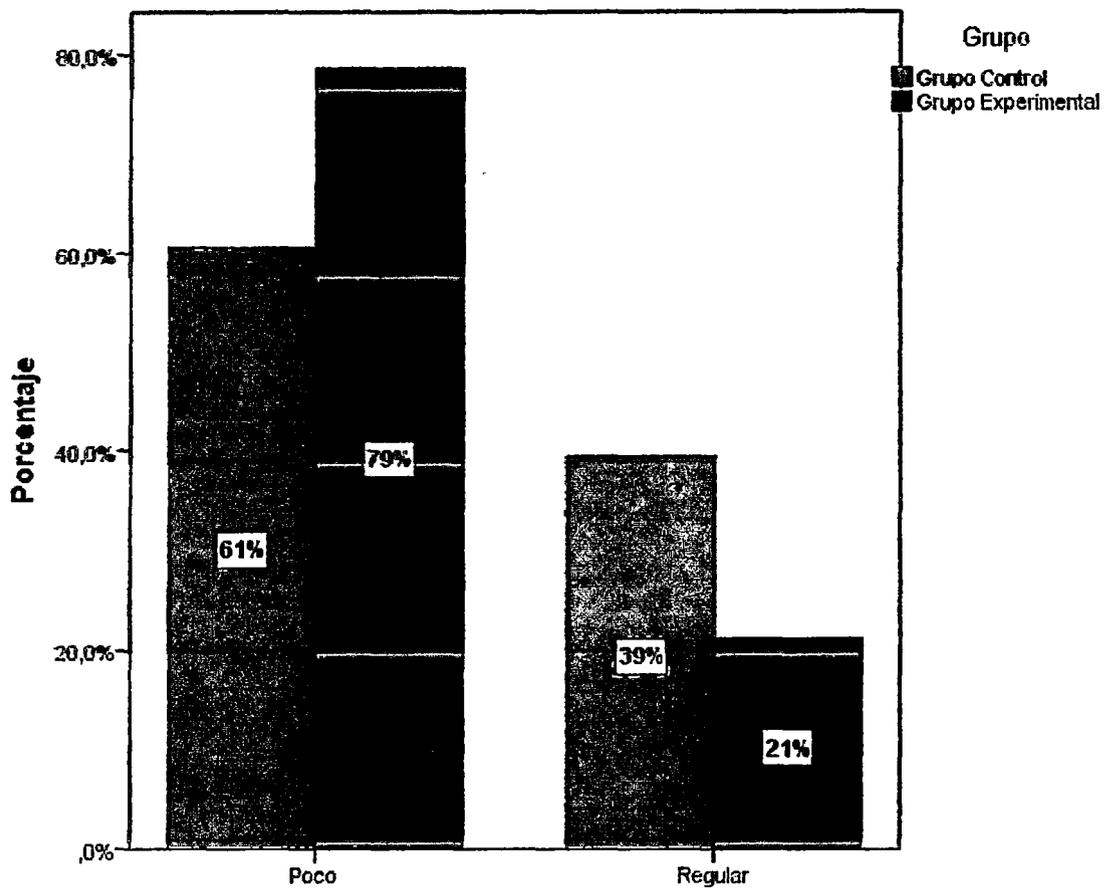
Gráfico N°20



**20. Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula.**

Interpretación: algo más de la mitad del grupo control de los niños (64%) pocos comparten los materiales, los niños del grupo experimental más de la mitad (67%) lo hacen poco.

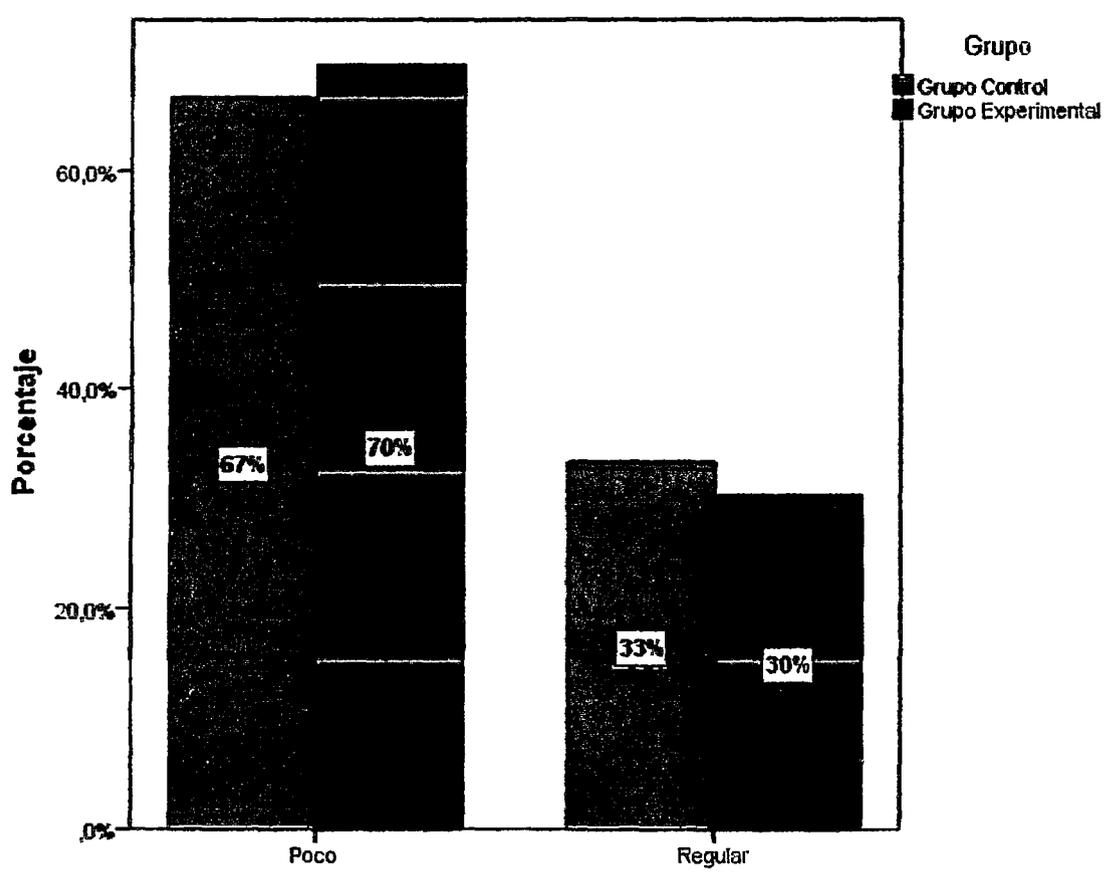
**Gráfico N°21**



**21. Participa en minutos cívicos**

Interpretación: el (61%) de niños (as) del grupo control más de la mitad participan pocos en minutos cívicos demostrando un nivel bajo en la socialización, con respecto a los niños del grupo experimental (79%) la mayoría cuenta con poco nivel de socialización.

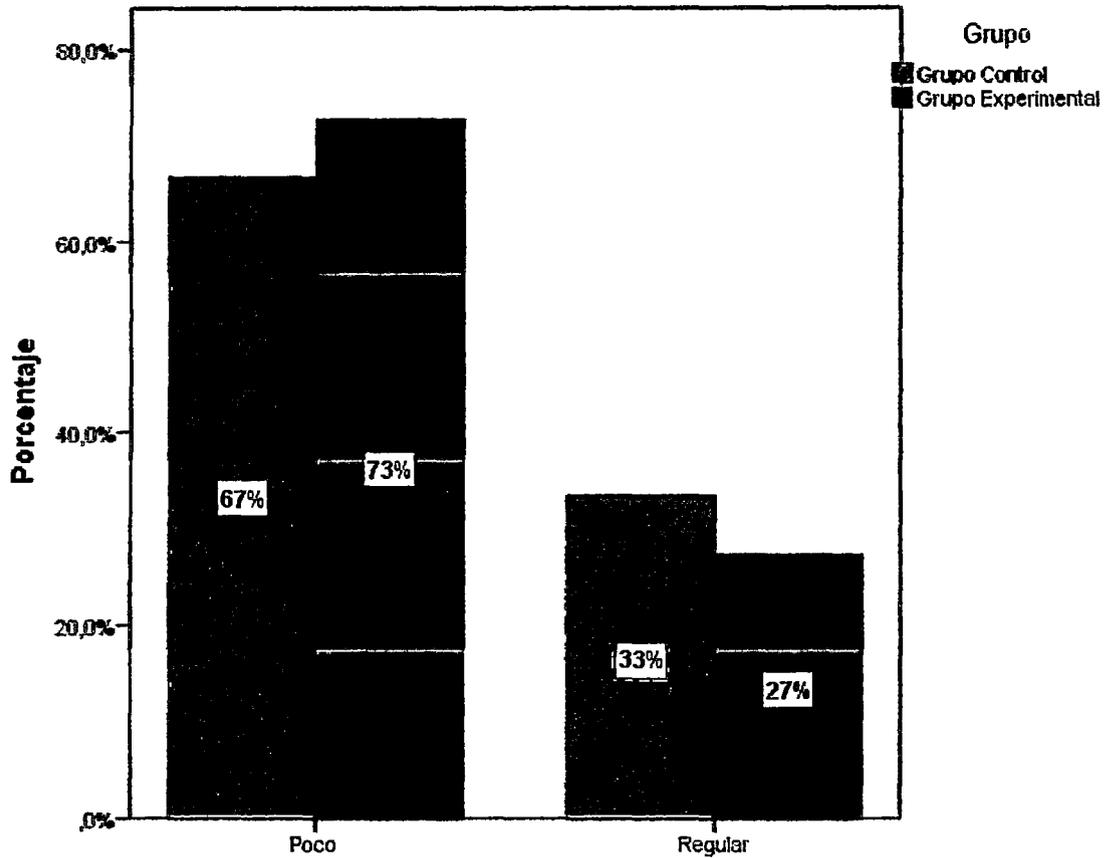
**Gráfico N°22**



**22. Colabora en actividades y diálogos frente al público**

Interpretación: algo más de la mitad de los niños del grupo control (67%) colaboran poco en actividades y diálogos frente al público, el (70%) del grupo experimental lo hacen poco.

**Gráfico N°23**



**23. Se integra con facilidad en actividades de carácter cultural**

Interpretación: los niños (as) del grupo control y experimental (67%) y (73%) en su mayoría pocos se integran con facilidad en actividades de carácter cultural mostrando un bajo nivel de socialización.

**4.1.2. Resultado general del Pre test del Nivel de socialización**  
**Tabla N° 02 – Puntajes obtenidos en el Pre test**

Ficha	Nombre del grupo	Puntaje	Nivel de socialización
1	Grupo Control	31	Baja
2	Grupo Control	36	Baja
3	Grupo Control	33	Baja
4	Grupo Control	32	Baja
5	Grupo Control	34	Baja
6	Grupo Control	33	Baja
7	Grupo Control	33	Baja
8	Grupo Control	33	Baja
9	Grupo Control	38	Baja
10	Grupo Control	32	Baja
11	Grupo Control	36	Baja
12	Grupo Control	34	Baja
13	Grupo Control	35	Baja
14	Grupo Control	30	Baja
15	Grupo Control	33	Baja
16	Grupo Control	31	Baja
17	Grupo Control	31	Baja
18	Grupo Control	33	Baja
19	Grupo Control	35	Baja
20	Grupo Control	32	Baja
21	Grupo Control	33	Baja
22	Grupo Control	31	Baja
23	Grupo Control	34	Baja
24	Grupo Control	31	Baja
25	Grupo Control	32	Baja
26	Grupo Control	32	Baja
27	Grupo Control	34	Baja
28	Grupo Control	30	Baja
29	Grupo Control	34	Baja
30	Grupo Control	32	Baja
31	Grupo Control	34	Baja
32	Grupo Control	32	Baja
33	Grupo Control	33	Baja

Ficha	Nombre del grupo	Puntaje	Nivel de socialización
1	Grupo Experimental	34	Baja
2	Grupo Experimental	32	Baja
3	Grupo Experimental	34	Baja
4	Grupo Experimental	36	Baja
5	Grupo Experimental	31	Baja
6	Grupo Experimental	30	Baja
7	Grupo Experimental	38	Baja
8	Grupo Experimental	36	Baja
9	Grupo Experimental	33	Baja
10	Grupo Experimental	30	Baja
11	Grupo Experimental	35	Baja
12	Grupo Experimental	32	Baja
13	Grupo Experimental	33	Baja
14	Grupo Experimental	32	Baja
15	Grupo Experimental	31	Baja
16	Grupo Experimental	35	Baja
17	Grupo Experimental	30	Baja
18	Grupo Experimental	31	Baja
19	Grupo Experimental	34	Baja
20	Grupo Experimental	31	Baja
21	Grupo Experimental	32	Baja
22	Grupo Experimental	32	Baja
23	Grupo Experimental	31	Baja
24	Grupo Experimental	36	Baja
25	Grupo Experimental	31	Baja
26	Grupo Experimental	35	Baja
27	Grupo Experimental	30	Baja
28	Grupo Experimental	32	Baja
29	Grupo Experimental	34	Baja
30	Grupo Experimental	32	Baja
31	Grupo Experimental	34	Baja
32	Grupo Experimental	32	Baja
33	Grupo Experimental	34	Baja

Interpretación: según los puntajes obtenidos en ambos grupos y según el baremo de los niveles de socialización se encuentran en el nivel bajo, es decir alcanzan puntuaciones menores a 39 puntos, por lo tanto el 100% de los niños en el pre test se encuentran en el nivel bajo de socialización.

#### **4.1.3. Descripción de la aplicación del juego simbólico en el grupo experimental**

Luego de aplicar la guía de observación del pre test se procedió a trabajar con el grupo experimental en la sección de "Las Hormiguitas" de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana Huancavelica.

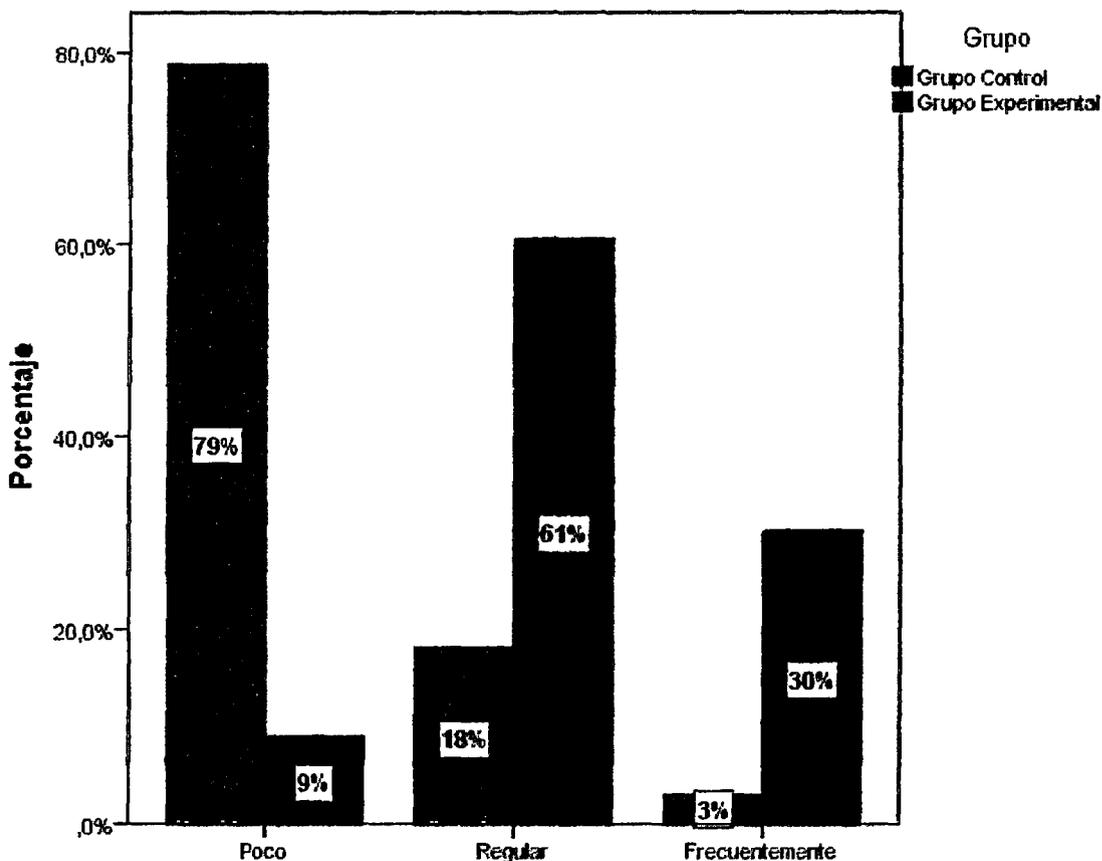
Se elaboraron 10 sesiones de clase, las cuales fueron aprobadas por la asesora, se desarrolló las clases 03 sesiones por semana en los horarios de 1:00 pm hasta 6:30pm.

Las estrategias que se utilizaron para desarrollar los juegos simbólicos fue hablarles en voz alta, claro y preciso antes de desarrollar luego dar las recomendaciones.

Al finalizar las sesiones de aprendizaje con el uso del juego simbólico, se procedió a aplicar nuevamente la lista de cotejo de socialización.

#### 4.1.4. Resultados del Pos Test Por ítem

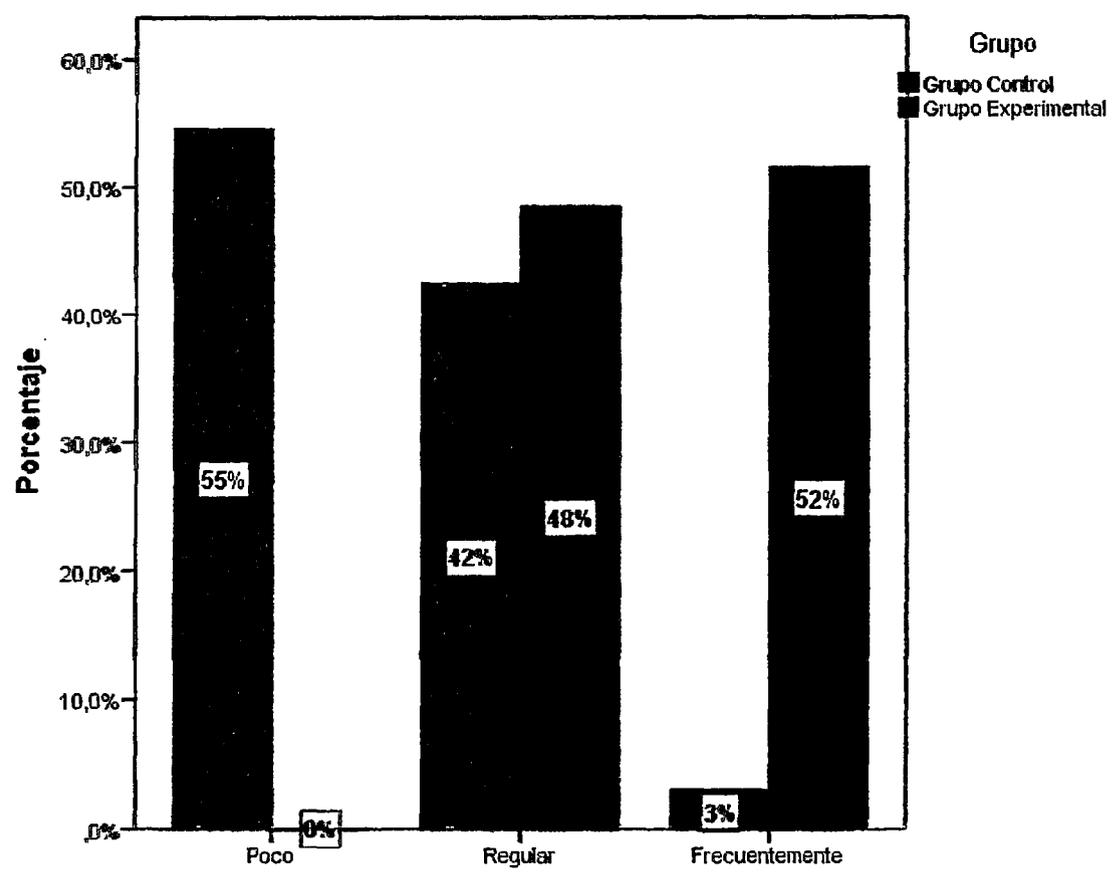
**Gráfico N°25**



**1. Cuando está en grupo de compañeros y amigos siempre intenta que hagan lo que él quiera.**

Interpretación: Los niños del grupo control, en su mayoría, (79%) pocas veces intenta que sus compañeros y amigos hagan los que él quiera. A diferencia de los niños del grupo experimental que casi todos (91%) intentan regular o frecuentemente que sus compañeros y amigos hagan lo que él quiera.

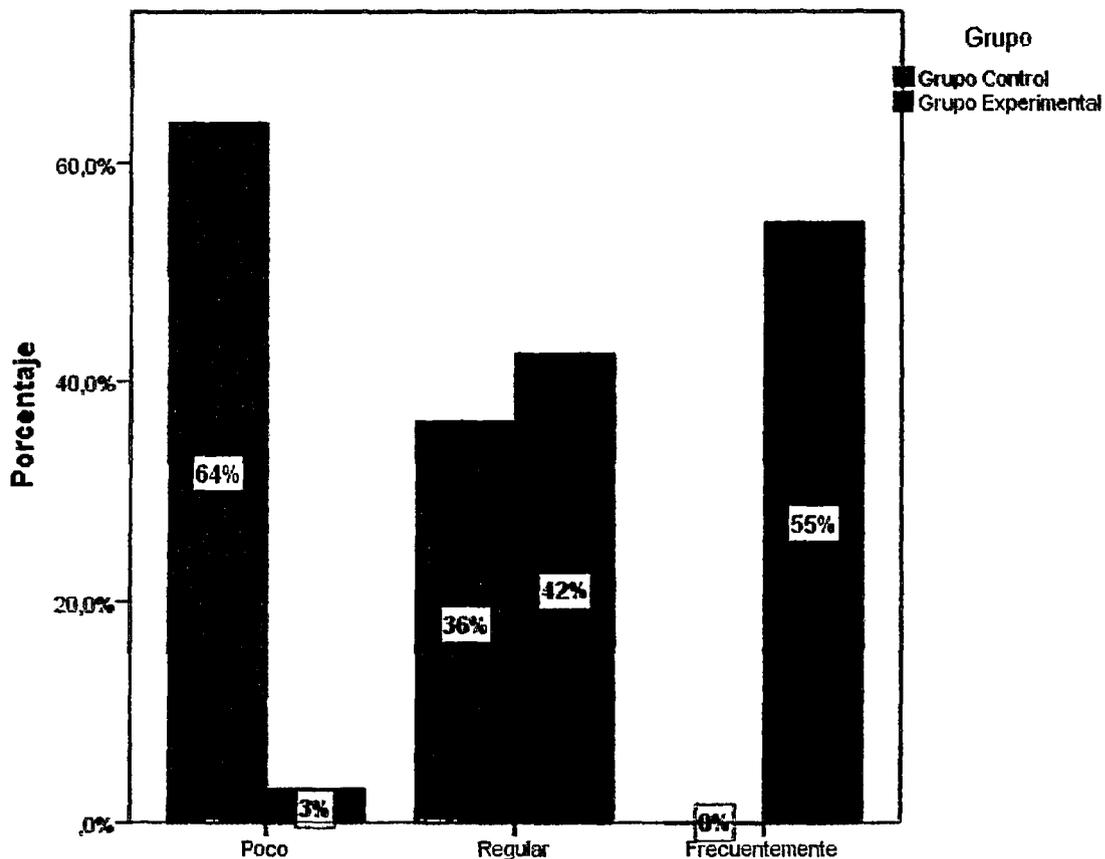
**Gráfico N°26**



**2. Escucha a los demás cuando hacen actividades en grupo**

Interpretación: Casi todos los niños del grupo control (97%) escuchan poco o regularmente a los demás cuando hacen actividades en grupo, mientras que todos los niños del grupo experimental (100%) lo hacen entre regular y frecuentemente y esto demuestra un nivel alto de socialización.

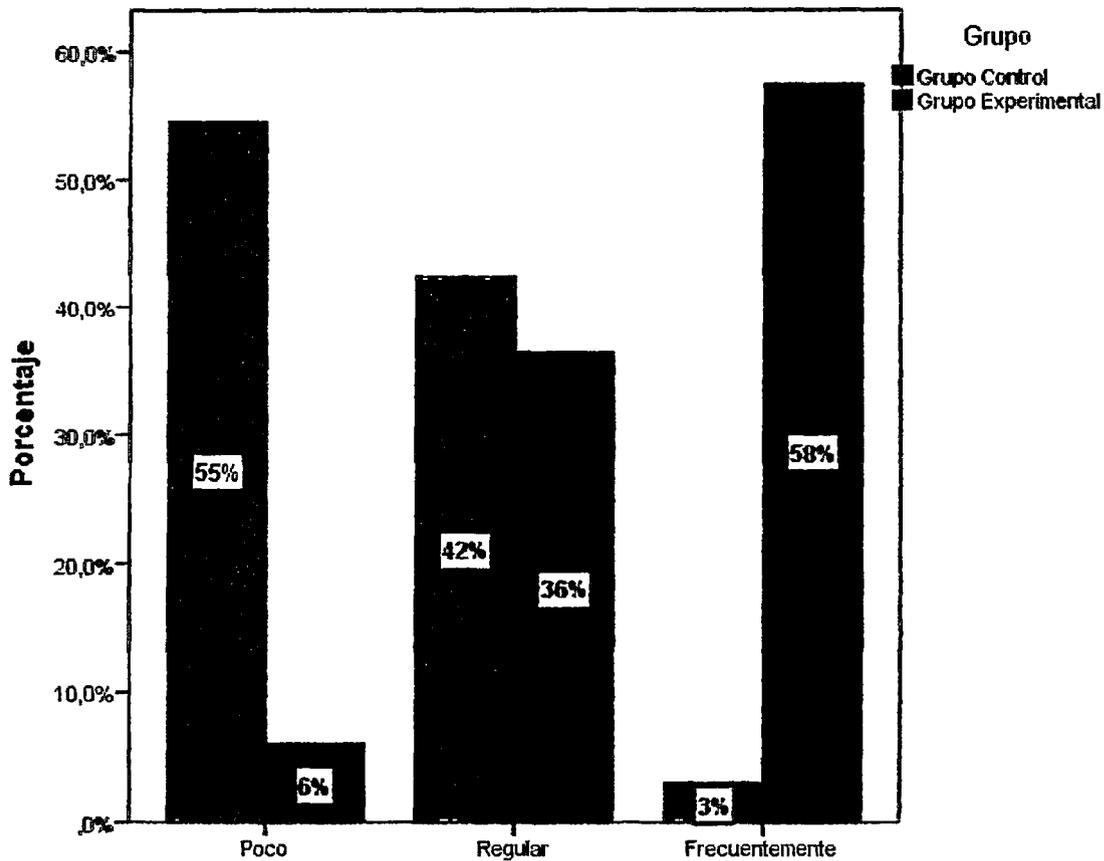
**Gráfico N°27**



**3. Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás**

Interpretación: muy poco de los niños del grupo control (0%) se encuentra frecuentemente demostrando así un bajo nivel de socialización para participar y dialogar en grupo, y los niños del grupo experimental la mitad (55%) se encuentra frecuentemente en un nivel alto de socialización.

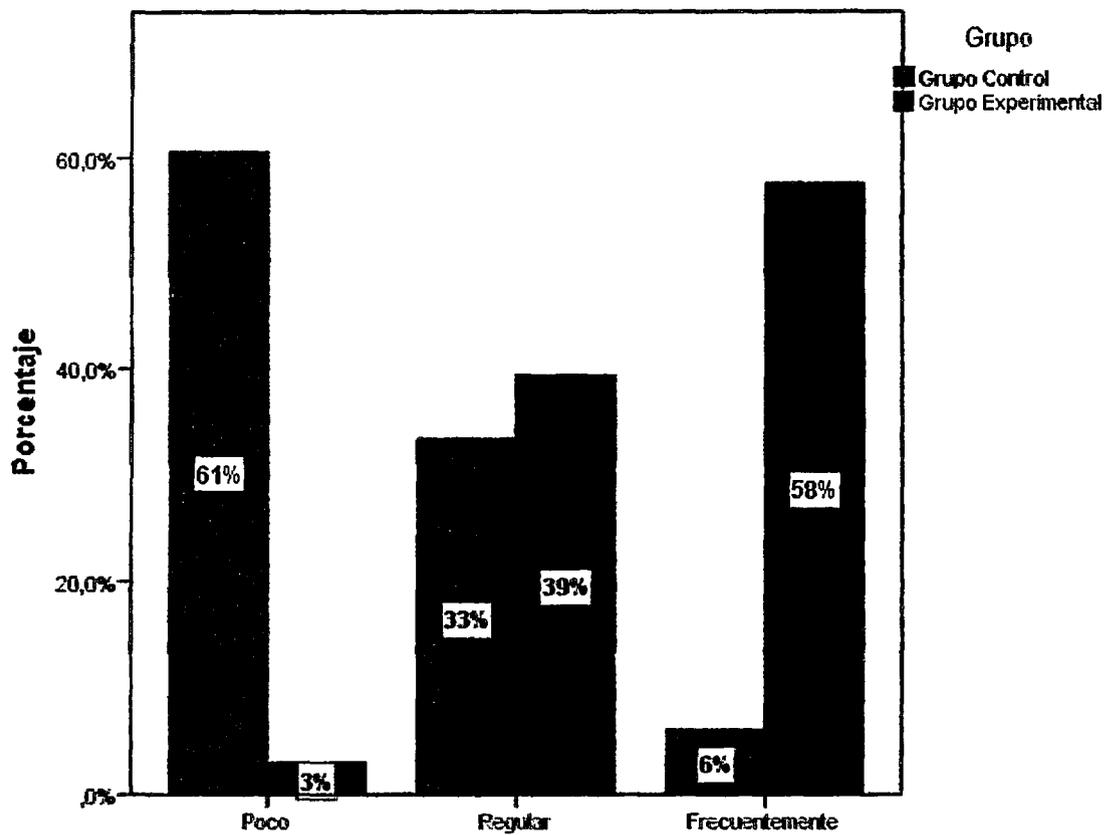
**Gráfico N°28**



**4. Coopera o colabora con sus compañeros en situaciones de juego (la gallina y sus pollitos)**

Interpretación: el (3 %) del grupo control que es muy poco, frecuentemente no cooperan ni colaboran con sus compañeros en situaciones de juego, mientras que el grupo experimental (58%) la mitad frecuentemente cooperan y colaboran con sus compañeros en situaciones de juego, así logrando un nivel alto de socialización.

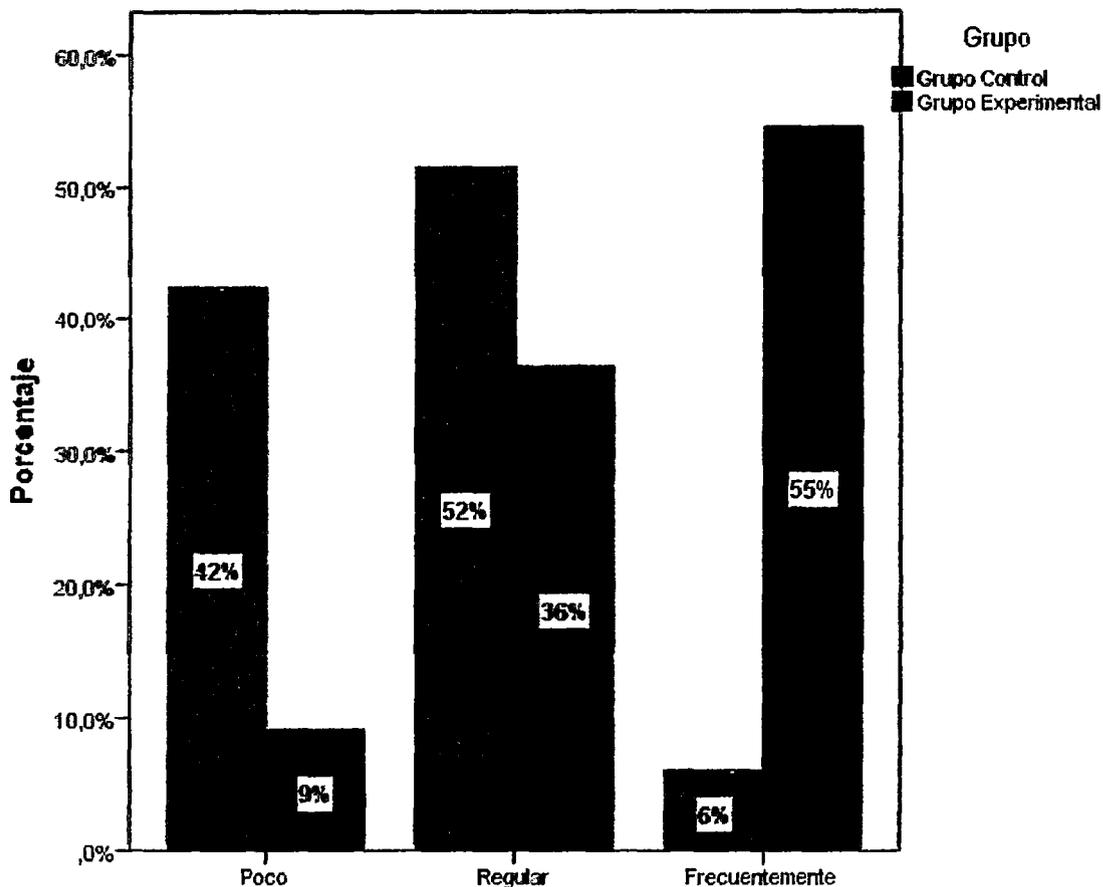
**Gráfico N°29**



**5. Cuando en un grupo se decide algo (como el juego del ángel y diablo), hace caso aunque no esté de acuerdo.**

**Interpretación:** los niños del grupo control muy poco hacen caso (6%) se encuentran en frecuentemente demostrando un nivel bajo de socialización, y los niños del grupo experimental (58%) hacen caso frecuentemente logrando un nivel alto de socialización.

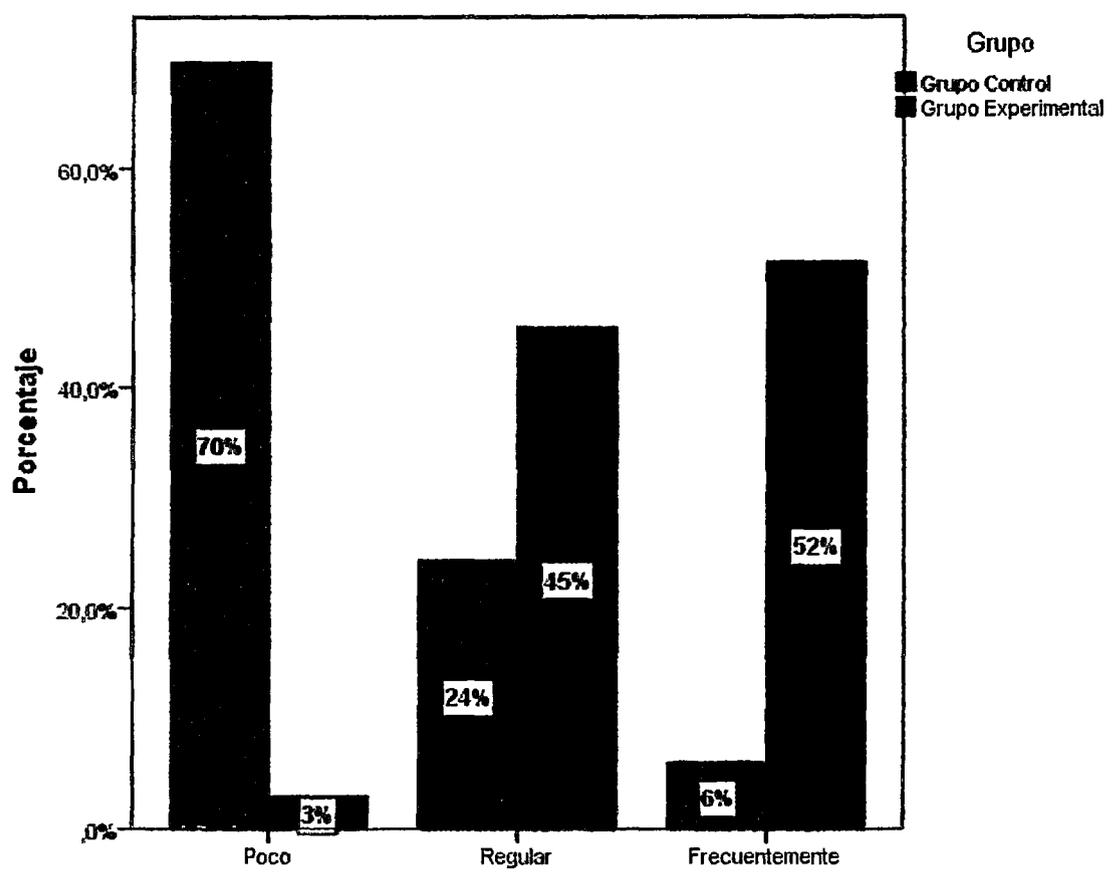
**Gráfico N°30**



**6. Le gusta cooperar con sus compañeros de grupo**

Interpretación: el (52%) de los niños del grupo control la mitad no le gusta cooperar con sus compañeros de grupo regularmente, mientras los niños del grupo experimental (55%) la mitad le gusta cooperar frecuentemente.

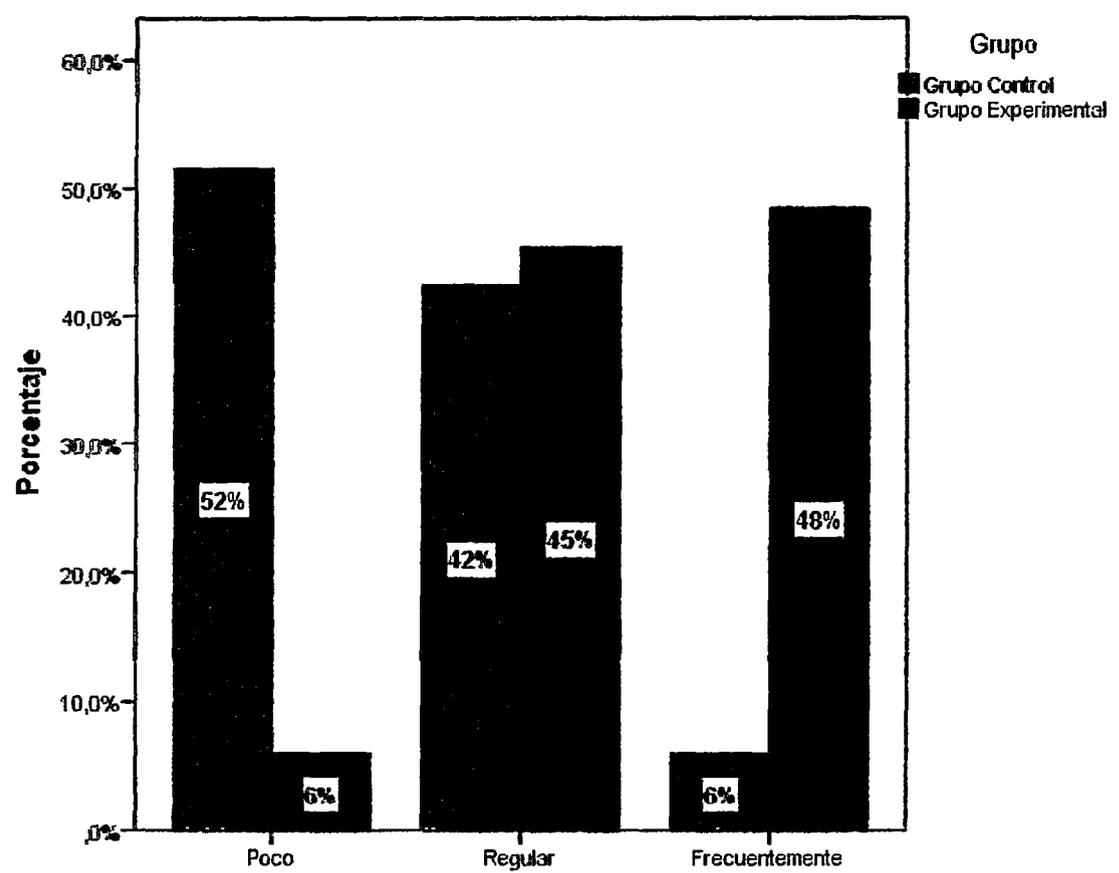
**Gráfico N°32**



**7. Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas**

Interpretación: los niños del grupo control muy pocos (6%) frecuentemente comparten sus sentimientos, con respecto a los niños del grupo experimental la mitad (52%) comparten sus sentimientos frecuentemente.

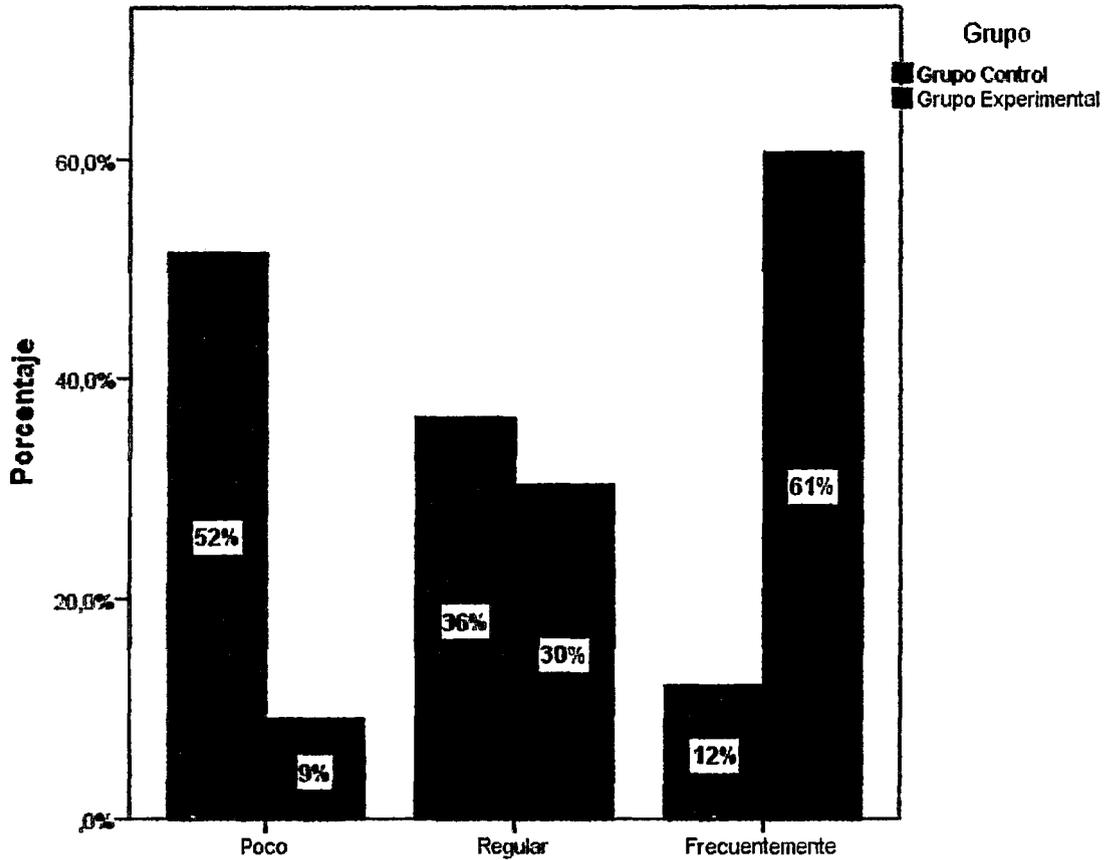
**Gráfico N°33**



**8. Tiene iniciativa para dialogar y mantener una conversación amena entre compañeros**

Interpretación: muy pocos frecuentemente (6%) los niños del grupo control tienen iniciativa para dialogar, el grupo experimental, casi la mitad lo hacen frecuentemente (48%).

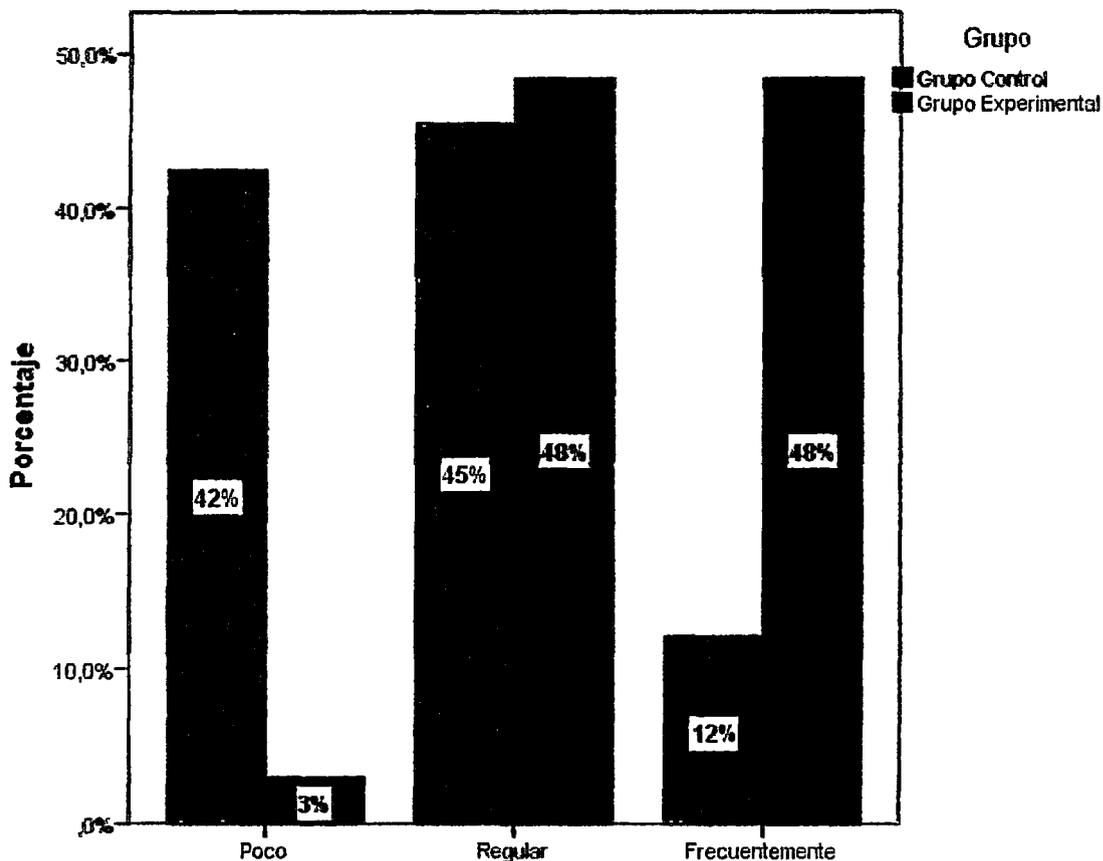
**Gráfico N°34**



**9. Le gusta trabajar en grupo porque así aprende mejor a participar**

Interpretación: el (52%) de los niños del grupo control la mitad, poco le gusta trabajar en grupo y el niño del grupo experimental algo más de la mitad (61%) le gusta trabajar frecuentemente.

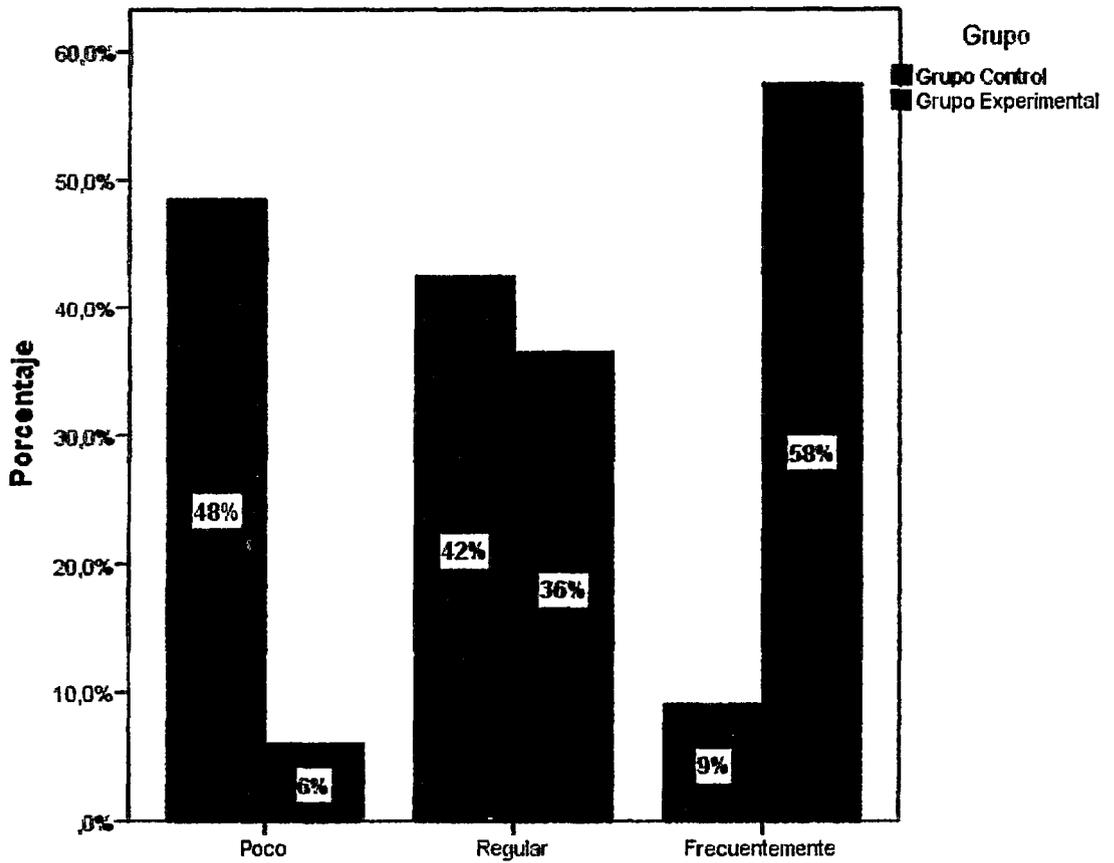
**Gráfico N°35**



**10. Se integra con facilidad en los juegos que se desarrollan en la clase y durante el recreo.**

**Interpretación:** la mayoría de los niños del grupo control, poco y regularmente se integran al juego (87%), con respecto al grupo experimental, regular y frecuentemente el (96%) se integran con facilidad a los juegos.

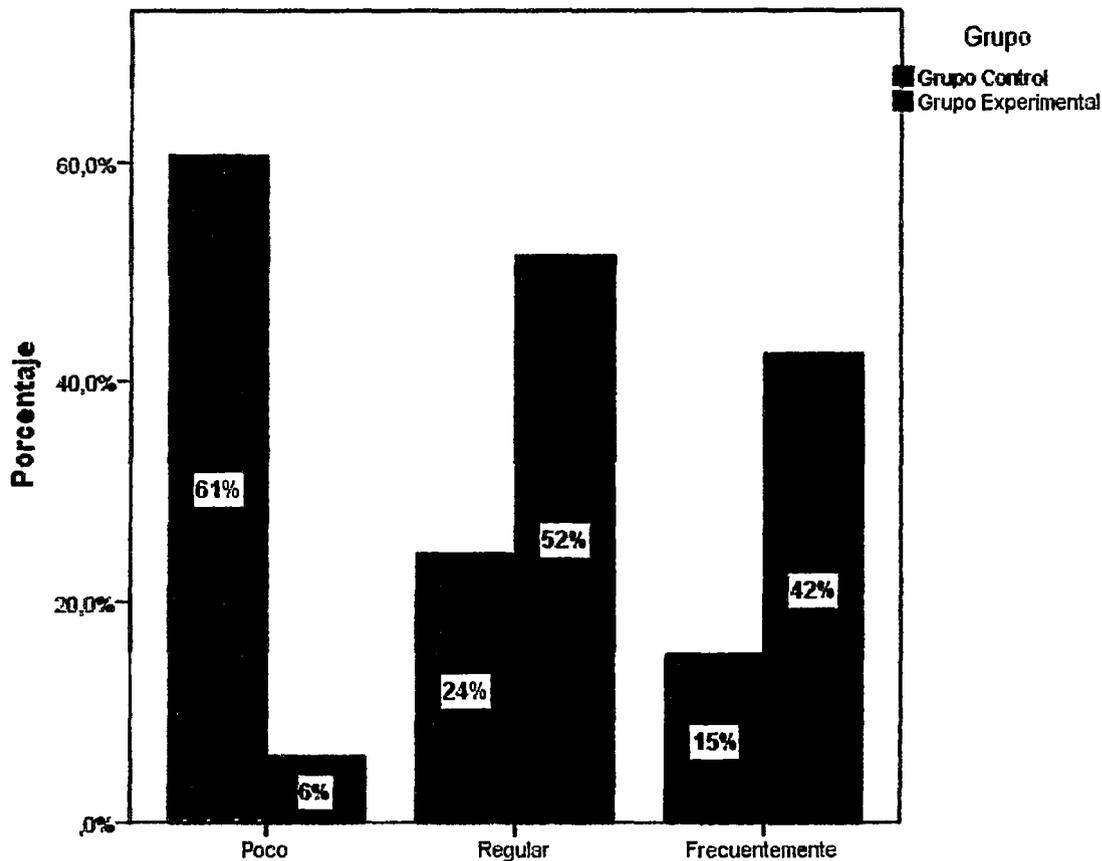
**Gráfico N°35**



**11. Manifiesta a los demás cuando siente que un compañero no ha sido tratado justamente.**

Interpretación: el (48%) de los niños del grupo control son pocos que manifiestan a los demás cuando siente que un compañero no ha sido tratado justamente ,mientras los niños del grupo experimental frecuentemente la mitad (58%) lo hacen.

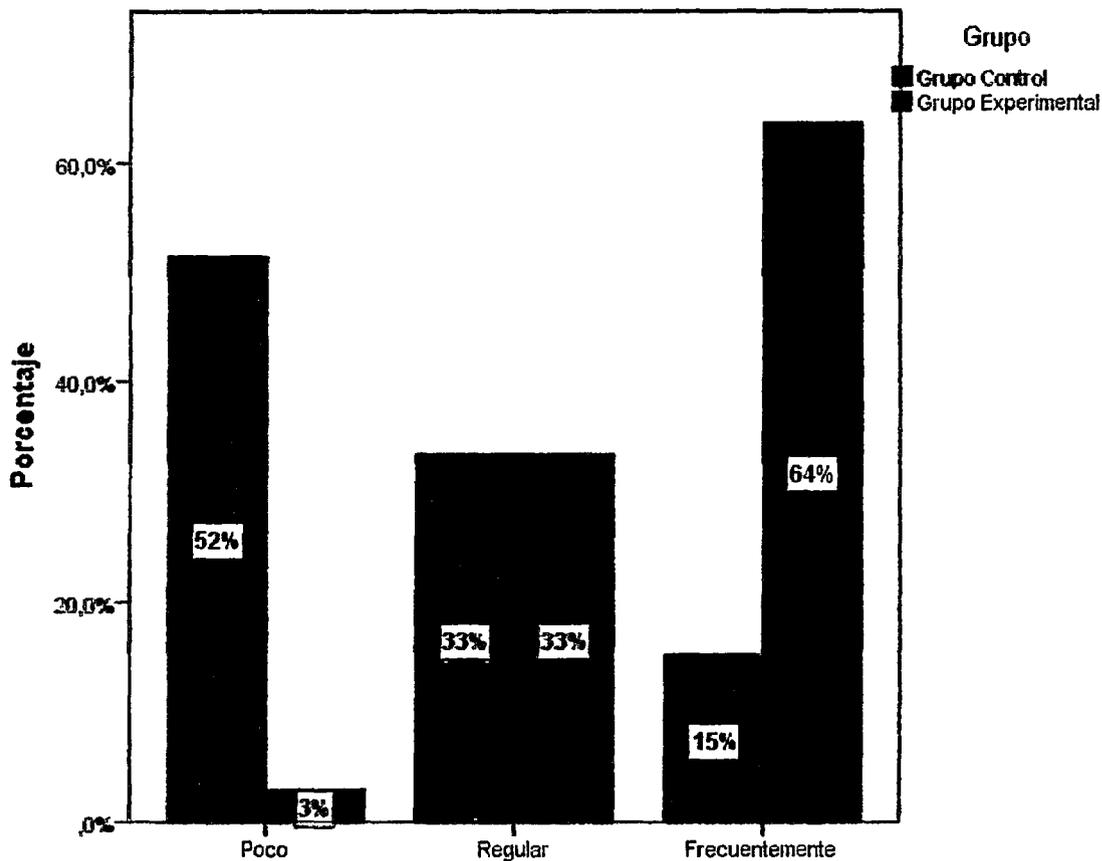
**Gráfico N°36**



**12. Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones**

Interpretación: pocos de los niños del grupo control (24%) juegan con regularidad, mientras los niños del grupo experimental casi todos regular y frecuentemente (94%) juegan con sus compañeros.

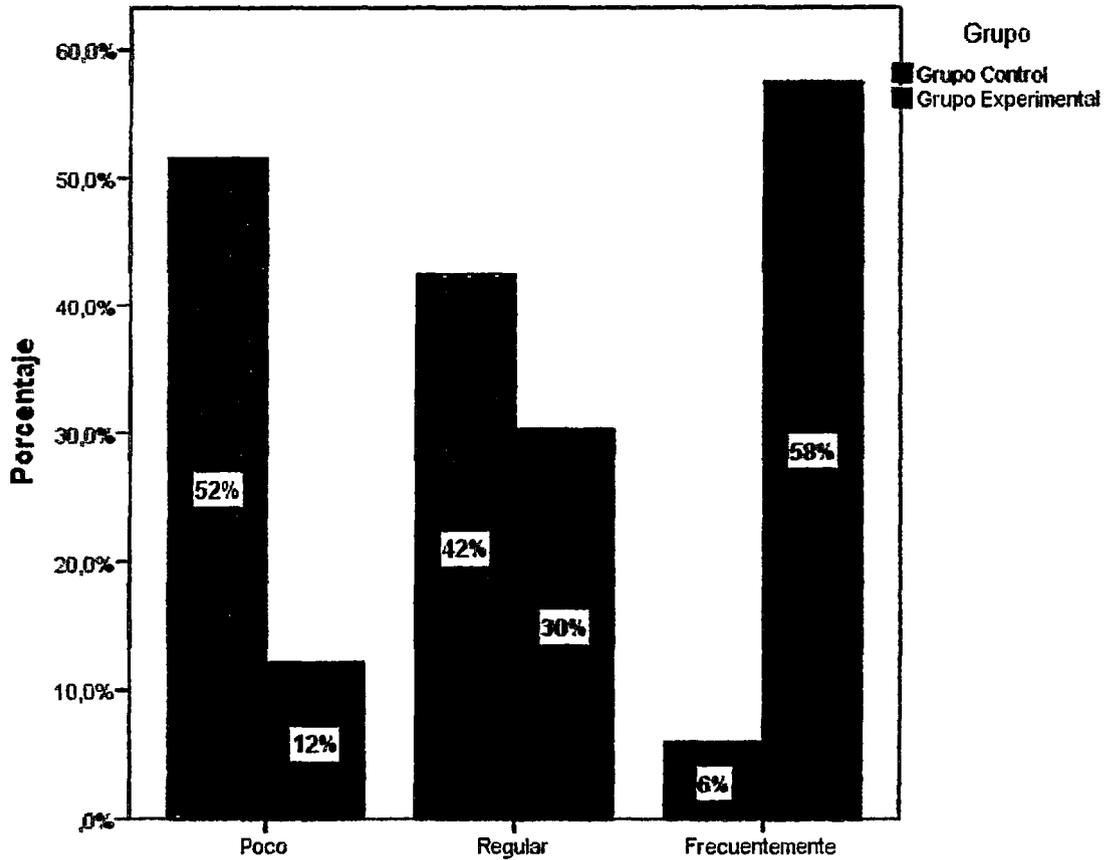
**Gráfico N°37**



**13. Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula**

Interpretación: los niños del grupo control, la mayoría se encuentran en poco y regularmente (85%) en la participación de rondas, el (97%) del grupo experimental casi todos participan regular y frecuentemente.

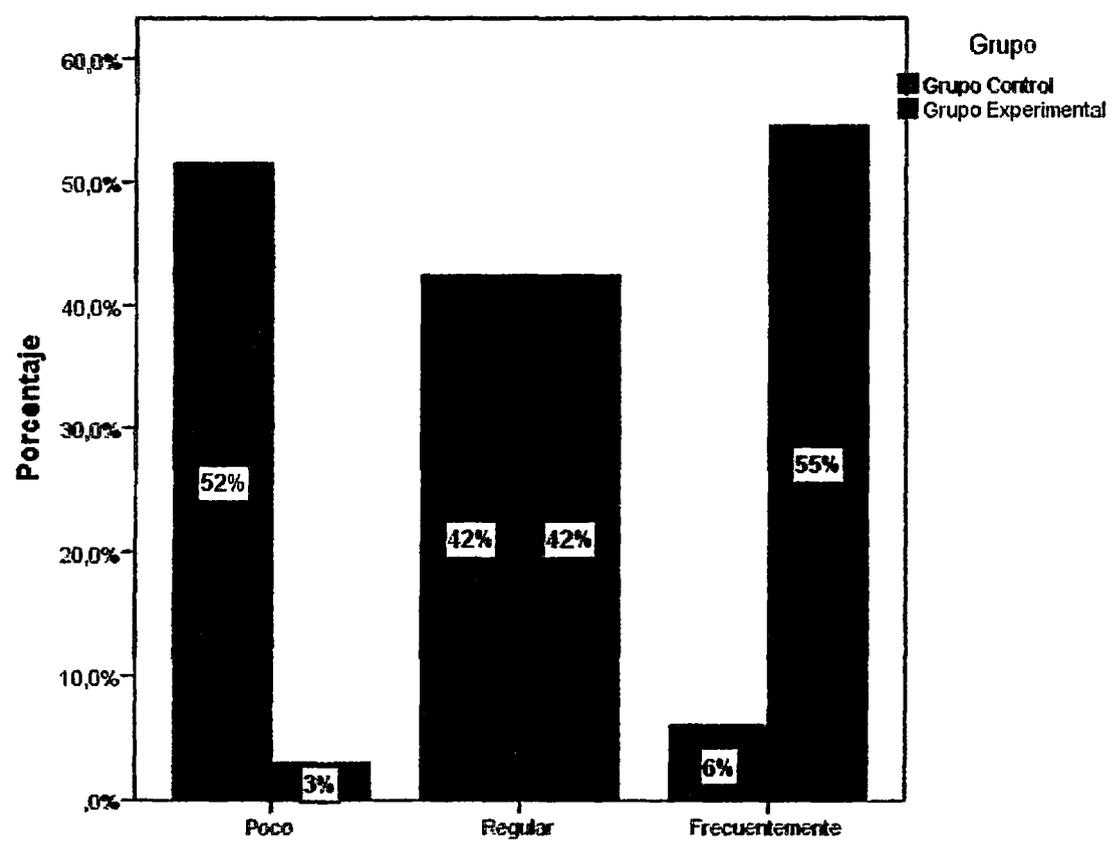
**Gráfico N°38**



**14. Menciona elogios para sus demás compañeros en una determinada actividad (el gato y ratón)**

Interpretación: muy pocos de los niños del grupo control frecuentemente mencionan elogios (6%), y los niños del grupo experimental la mitad (58%) frecuentemente mencionan elogios.

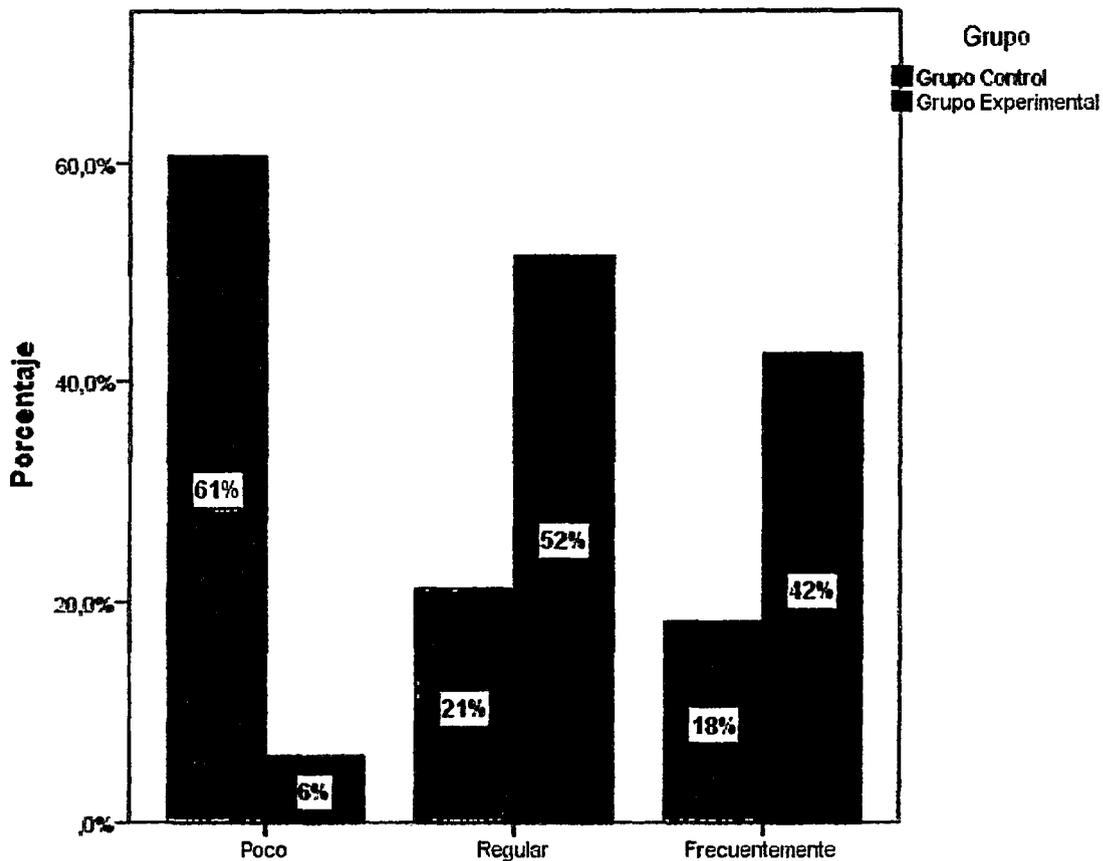
**Gráfico N°39**



**15. Pregunta a la maestra sobre el por que de algunas situaciones de juego (como porque el gato persigue al ratón).**

Interpretación: el (42%) de los niños del grupo control y experimental se encuentran algo más que pocos preguntan a la maestra de manera regular.

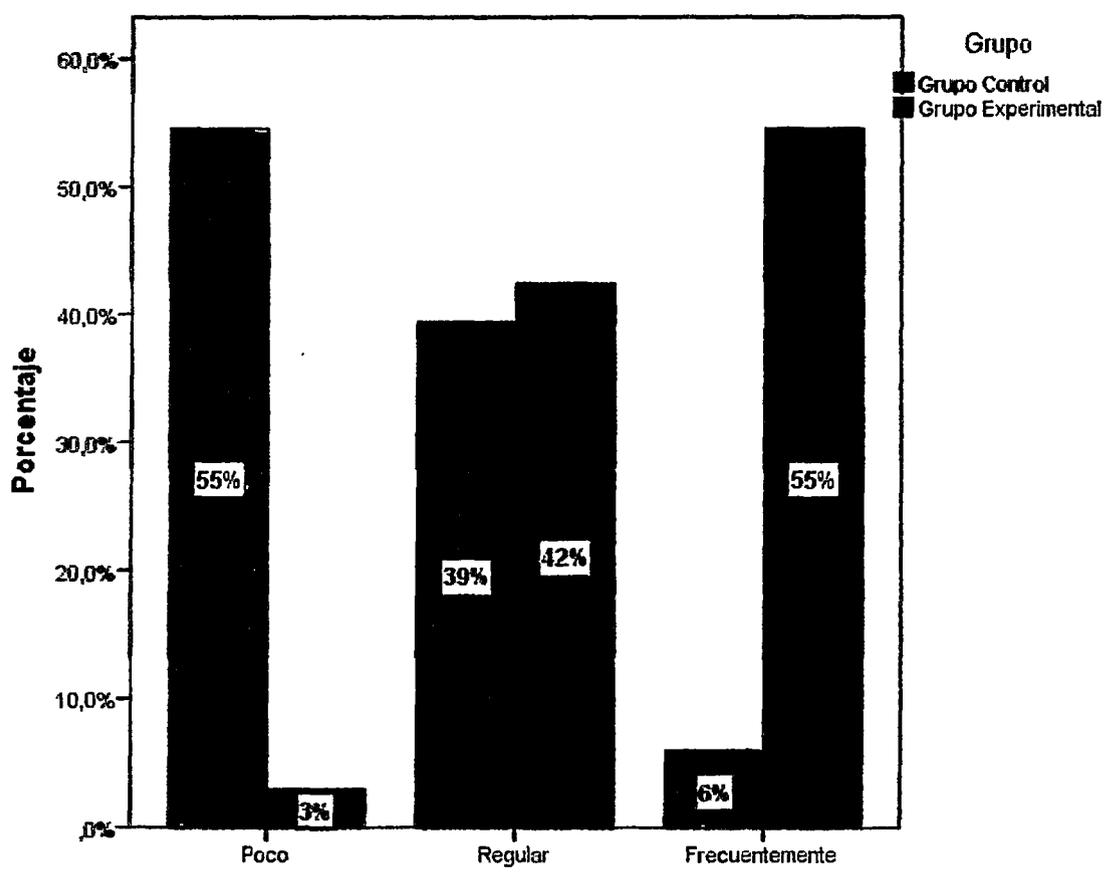
**Gráfico N°40**



**16. Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás**

Interpretación: los niños del grupo control (21%) regularmente poco les emociona trabajar en equipo, y los niños del grupo experimental (94%) casi todos se encuentran en regular y frecuentemente se emocionan al trabajar en grupo.

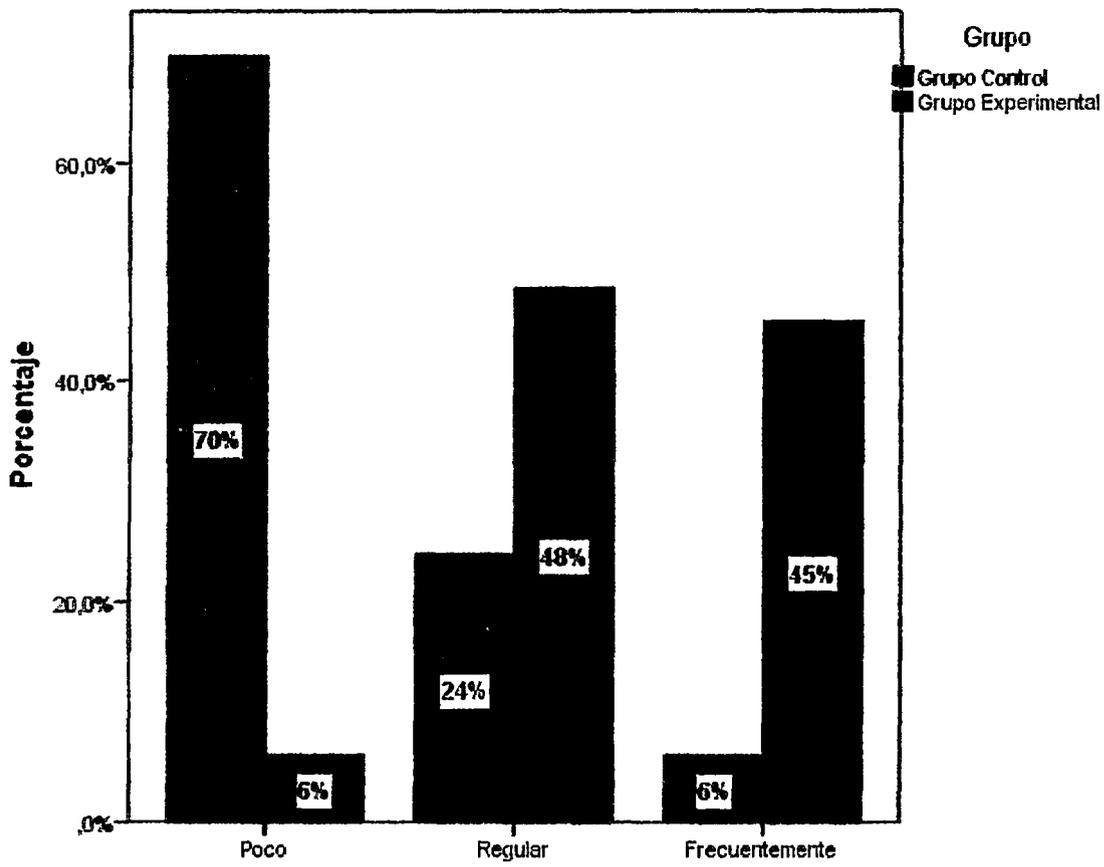
**Gráfico N°41**



**17. Dialoga de las actividades que estan realizando otros niños**

Interpretación: el (55%) el grupo control la mitad dialoga poco de las actividades que están realizando otros niños, el grupo experimental la mitad (55%) dialoga frecuentemente.

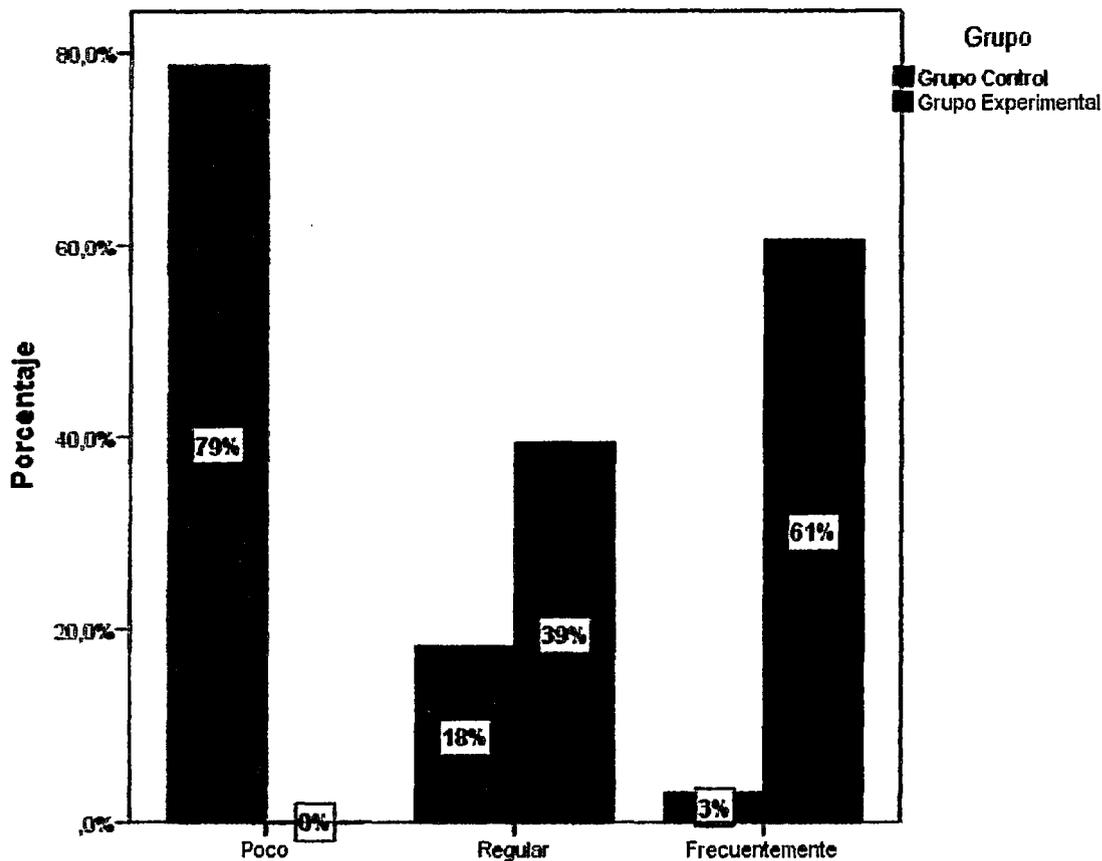
**Gráfico N°42**



**18. Responde a una pregunta sencilla del juego realizado**

Interpretación: el grupo control regularmente (24%) pocos responden a una respuesta sencilla, el grupo experimental algo más de pocos (45%) responden frecuentemente a una pregunta.

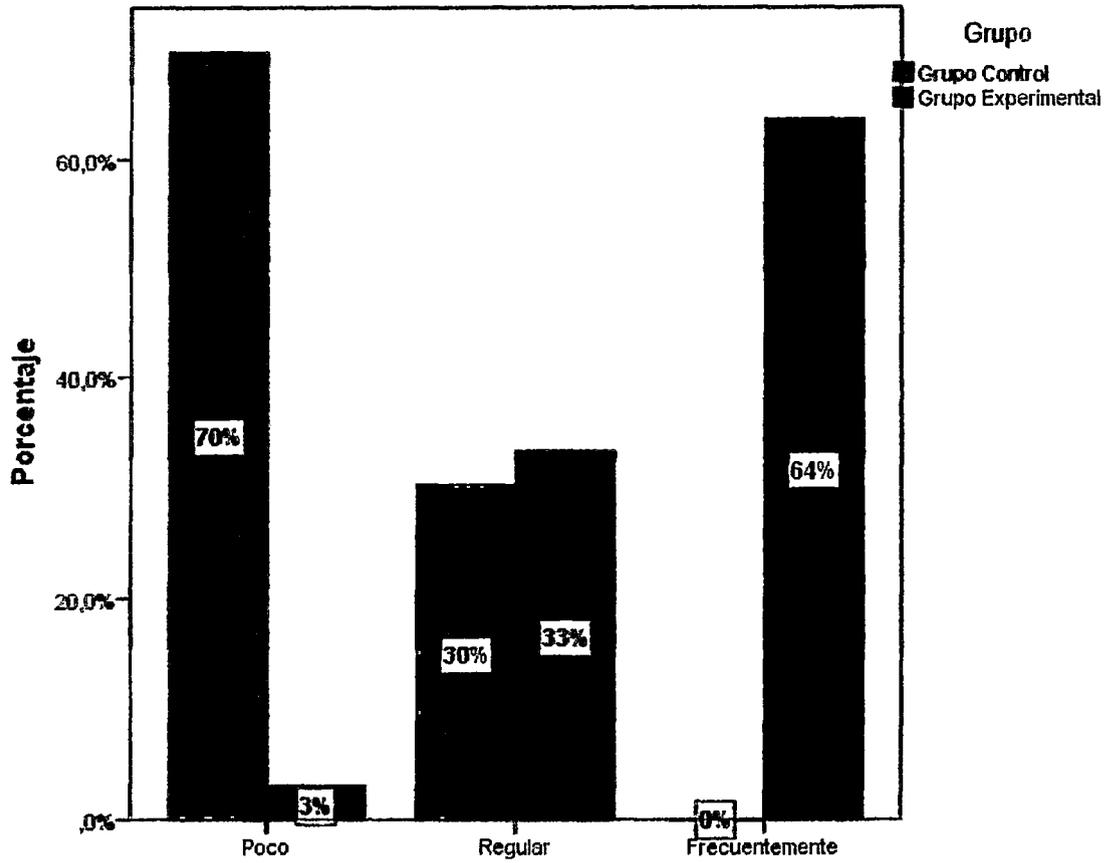
Gráfico N°43



19. Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestro(a)

Interpretación: los niños del grupo control, muy pocos (3%) frecuentemente permite que sus compañeros se integren, el grupo experimental más de la mitad (61%) frecuentemente se integran.

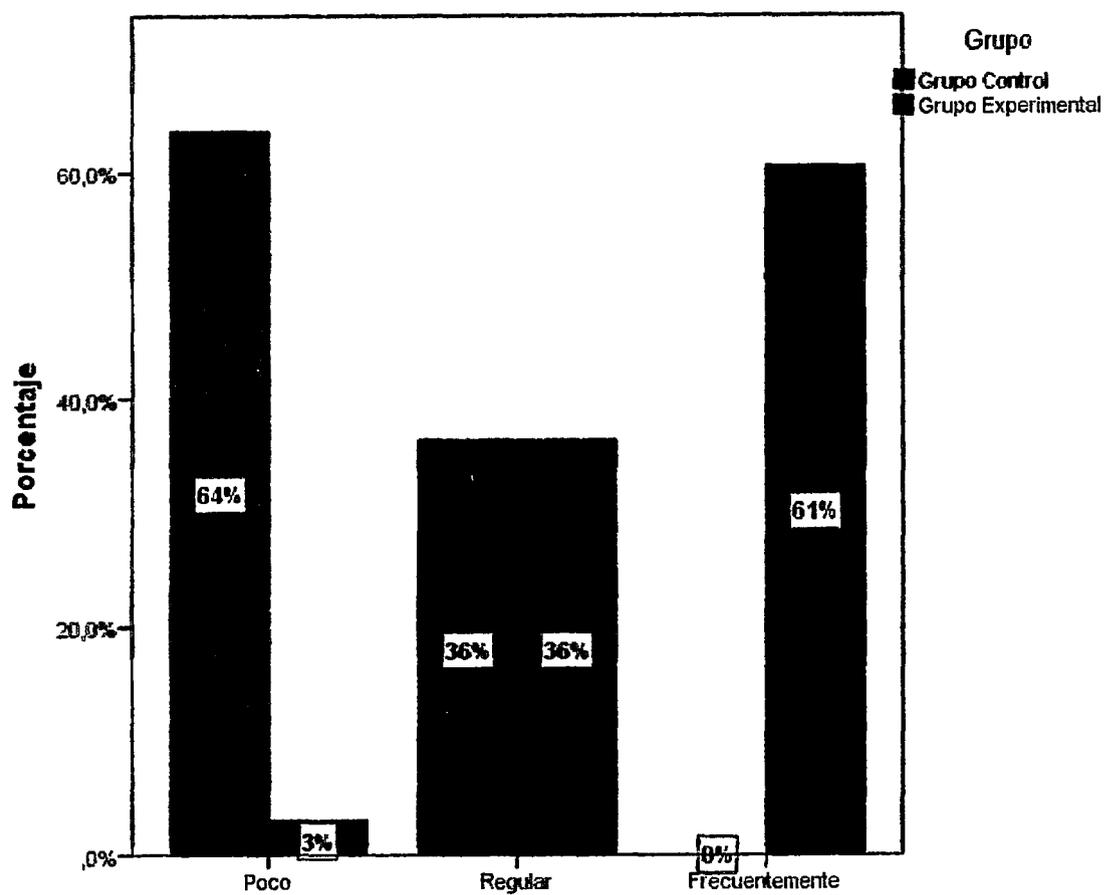
**Gráfico N°44**



**20. Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula.**

Interpretación: el (0%) del grupo control, muy pocos frecuentemente comparte los materiales. Y el grupo experimental más de la mitad (64%) si comparten los materiales frecuentemente.

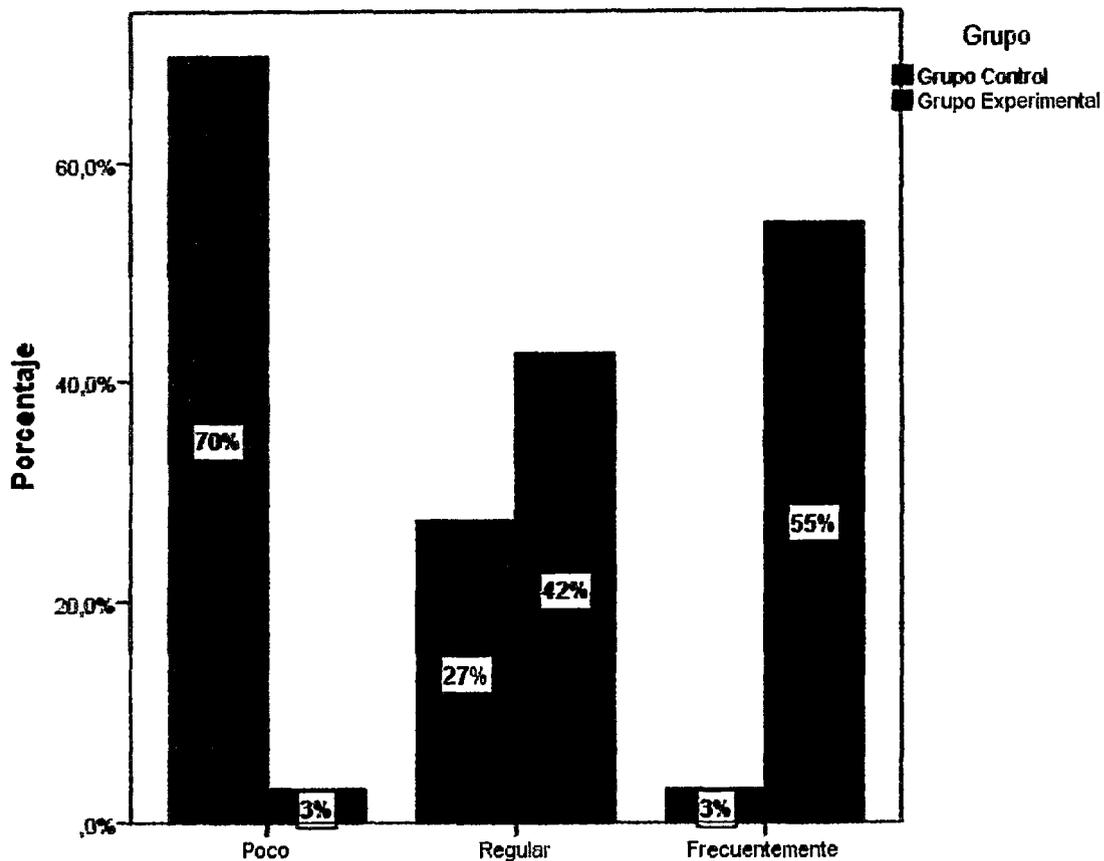
**Gráfico N°45**



**21. Participa en minutos cívicos**

Interpretación: el (36%) del grupo control y experimental, pocos participan en minutos cívicos de manera regular, encontrándose en un nivel medio de socialización.

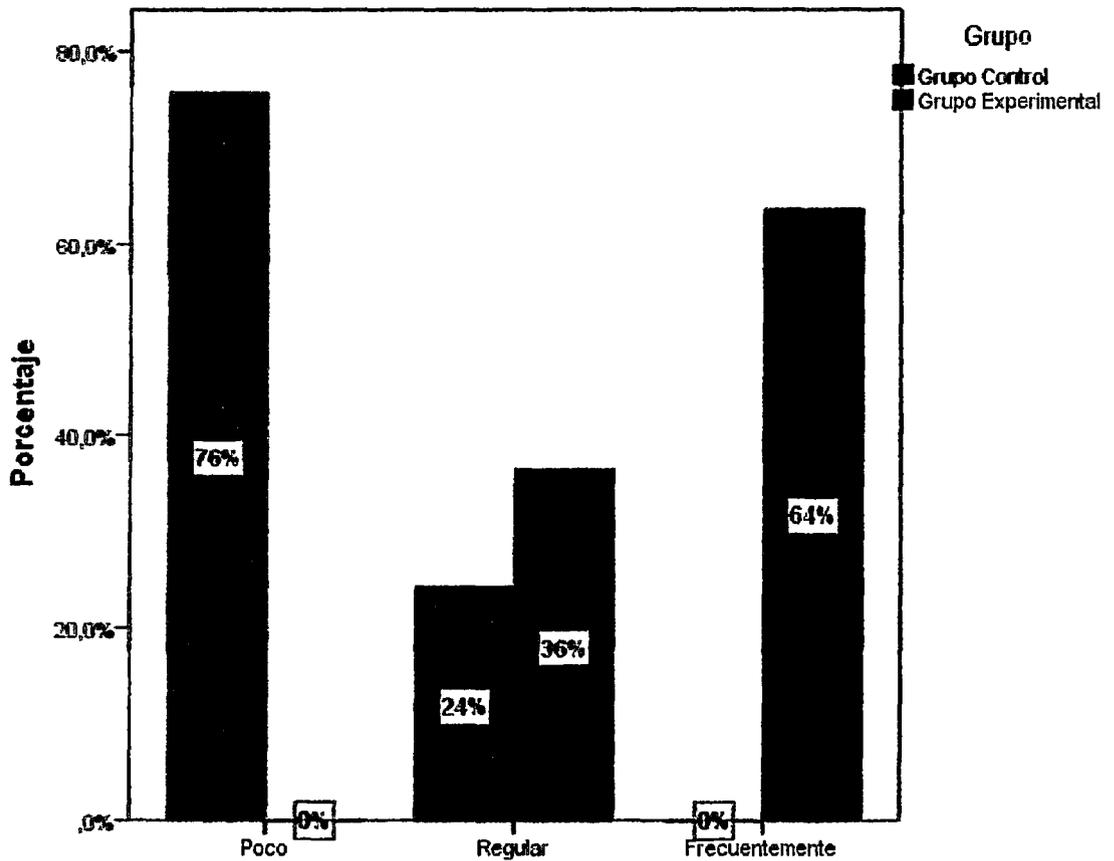
**Gráfico N°46**



**22. Colabora en actividades y diálogos frente al público**

Interpretación: el grupo control, la mayoría (70%) colabora poco en las actividades y diálogos, mientras el grupo experimental muy pocos (3%), no colaboran.

**Gráfico N°47**



**23. Se integra con facilidad en actividades de carácter cultural**

Interpretación: el (76%) de los niños del grupo control que es la mayoría, poco se integra con facilidad en actividades, el grupo experimental, más de la mitad (64%) frecuentemente se integra , logrando un nivel alto de socialización.

#### 4.1.5. Resultado general del Pos test del Nivel de socialización

Tabla N°03: Puntajes obtenidos en el pos test

Ficha	Nombre del grupo	Puntaje	Nivel de socialización
1	Grupo Control	36	Baja
2	Grupo Control	33	Baja
3	Grupo Control	30	Baja
4	Grupo Control	33	Baja
5	Grupo Control	36	Baja
6	Grupo Control	32	Baja
7	Grupo Control	36	Baja
8	Grupo Control	35	Baja
9	Grupo Control	32	Baja
10	Grupo Control	36	Baja
11	Grupo Control	34	Baja
12	Grupo Control	36	Baja
13	Grupo Control	33	Baja
14	Grupo Control	34	Baja
15	Grupo Control	32	Baja
16	Grupo Control	32	Baja
17	Grupo Control	37	Baja
18	Grupo Control	34	Baja
19	Grupo Control	34	Baja
20	Grupo Control	31	Baja
21	Grupo Control	32	Baja
22	Grupo Control	37	Baja
23	Grupo Control	35	Baja
24	Grupo Control	33	Baja
25	Grupo Control	32	Baja
26	Grupo Control	32	Baja
27	Grupo Control	32	Baja
28	Grupo Control	34	Baja
29	Grupo Control	35	Baja
30	Grupo Control	34	Baja
31	Grupo Control	35	Baja
32	Grupo Control	33	Baja
33	Grupo Control	32	Baja

Ficha	Nombre del grupo	Puntaje	Nivel de socialización
1	Grupo Experimental	55	Alta
2	Grupo Experimental	56	Alta
3	Grupo Experimental	56	Alta
4	Grupo Experimental	58	Alta
5	Grupo Experimental	55	Alta
6	Grupo Experimental	58	Alta
7	Grupo Experimental	57	Alta
8	Grupo Experimental	57	Alta
9	Grupo Experimental	58	Alta
10	Grupo Experimental	57	Alta
11	Grupo Experimental	59	Alta
12	Grupo Experimental	56	Alta
13	Grupo Experimental	50	Media
14	Grupo Experimental	59	Alta
15	Grupo Experimental	59	Alta
16	Grupo Experimental	60	Alta
17	Grupo Experimental	53	Media
18	Grupo Experimental	58	Alta
19	Grupo Experimental	60	Alta
20	Grupo Experimental	58	Alta
21	Grupo Experimental	59	Alta
22	Grupo Experimental	55	Alta
23	Grupo Experimental	55	Alta
24	Grupo Experimental	55	Alta
25	Grupo Experimental	56	Alta
26	Grupo Experimental	59	Alta
27	Grupo Experimental	59	Alta
28	Grupo Experimental	58	Alta
29	Grupo Experimental	59	Alta
30	Grupo Experimental	61	Alta
31	Grupo Experimental	60	Alta
32	Grupo Experimental	59	Alta
33	Grupo Experimental	57	Alta

Interpretación: Se observa que casi todos los niños del grupo experimental obtuvieron puntajes mayores a 54, ubicándolos en un nivel de socialización óptimo mientras que todos los niños del grupo control obtuvieron menores a 39, por lo que seguían encontrándose con un nivel de socialización no deseada o baja.

#### 4.1.6. Contrastación de hipótesis

A continuación realizaremos la prueba de hipótesis:

**Hipótesis nula (H0):** Los grupos control y experimental al final de las sesiones de aprendizaje tienen el mismo nivel de socialización. ( $p\text{-valor} > 0,05$ )

**Hipótesis alterna (H1):** Los grupos control y experimental al final de las sesiones de aprendizaje tienen diferente nivel de socialización ( $p\text{-valor} < 0,05$ )

**Nivel de significancia:**  $5\% = 0,05$

La hipótesis de trabajo, es decir la que aceptaremos o rechazaremos es la hipótesis nula, en caso de rechazarla se aceptará la hipótesis del investigador es decir la alterna ya que esta es la que busca diferencias significativas. Para esta contrastación se ha elegido un nivel de confianza del 95% y su correspondiente 5% de nivel de significancia, es decir se aceptará como máximo un 5% de error probabilístico permitido en las ciencias sociales e investigaciones en el campo educativo.

La prueba estadística que se ha elegido para comparar los resultados del pos test es la prueba de U de Mann-Whitney, por las siguientes razones:

- La prueba que se realizará es no paramétrica debido a que nuestra variable de estudio (nivel de socialización) es ordinal. Mientras que las pruebas paramétricas son para variables numéricas.
- Nuestras muestras en el pos test son independientes (grupo control y experimental), en el que se realizó una observación transversal a dos grupos formados.

Para calcular el estadístico U se utiliza la siguiente fórmula:

$$U = \min(U_1, U_2)$$

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Donde  $n_1$  y  $n_2$  son los tamaños respectivos de cada muestra;  $R_1$  y  $R_2$  es la suma de los rangos de las observaciones de las muestras 1 y 2 respectivamente.

El estadístico U se define como el mínimo de U1 y U2.

Para nuestra investigación:  $n_1 = 33$  y  $n_2 = 33$

Para calcular R1 y R2 se ingresó los datos en el software SPSS, obteniendo:

**Tabla N° 04: Resultados de la prueba de U de Mann-Whitney**

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Nivel de socialización	Grupo Control	33	17,00	561,00
	Grupo Experimental	33	50,00	1650,00
	Total	66		

Del resultado se obtiene:  $R_1 = 561$  y  $R_2 = 1650$

Además se obtiene los valores de los estadísticos de contraste:

**Tabla N° 05: Estadísticos de contraste**

	Nivel de socialización
U de Mann-Whitney	0,000
Sig. Asintótica bilateral(p-valor)	0,000

Interpretación: Se obtuvo un p-valor de 0,000. Como este p-valor es menor a 0,05 rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna. Es decir existen diferencias significativas en el nivel de socialización en los grupos control y experimental en el pos test.

La diferencia es debido a que en el grupo experimental se realizó las sesiones de aprendizaje utilizando los juegos simbólicos.

## 2.16 DISCUSIÓN

Los resultados después del procesamiento estadístico nos demuestra la influencia de los juegos simbólicos como estrategia básica para incrementar la socialización de los niños(as) del grupo experimental, *el autor* Javier R. (2006; P 231), menciona que; *“El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia*

En cuanto la variable socialización BERGER y LUCKMAN nos especifica que:

*“...el proceso de socialización de antes no es igual como los de ahora. ¿Es que han cambiado tanto? La respuesta es sí, en todo aspecto de cultura, etc. Antes, nos comentaban nuestros abuelos que las personas sobre todo los jóvenes eran muy respetuosos, ahora ya no es igual.*

Las relaciones que establecen el niño y el ser humano en general son fundamentales para el desarrollo social y son la causa para que el hombre se comporte de una forma pre social. Por ello los vínculos afectivos que unen a los miembros de una familia su forma de manifestarse y la empatía que demuestren, permitirán el acrecentamiento de los sentimientos y actitudes positivos a favor de la integración social.

## CONCLUSIONES

1. Existe influencia significativamente de los juegos simbólicos en la socialización de los niños(as) de 5 años, del grupo experimental de la sección "Las Hormiguitas" de la Institución Educativa Inicial N°142 Santa Ana – Huancavelica.
2. Los niño(as) de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N°142 Santa Ana – Huancavelica, en la prueba de entrada obtuvieron los siguientes resultados en el grupo control de los niños(as) de 5 años, de la sección "Los Pollitos" se encuentra en un nivel bajo (0%) y los niños del grupo experimental de la sección "Las Hormiguitas" en un nivel bajo (0%); mientras que en la prueba de salida, los niños (as) del grupo control de la sección "Los Pollitos" se nota que no hubo ningún cambio continuando en un nivel bajo (0%), con respecto al grupo experimental los niño(as) de la sección "Las Hormiguitas" se encuentra en una socialización óptima (94%).
3. En el nivel de socialización los niños(as) del grupo experimental de la sección "Las Hormiguitas" de la Institución Educativa Inicial N°142 Santa Ana – Huancavelica, después de haber desarrollado las sesiones de los juegos simbólicos se encuentran en un nivel óptimo de socialización.
4. Los juegos simbólicos tienen un efecto significativo para la vida diaria y adulta que tendrá el niño(a) así integrarse en su grupo social, permitiendo la identificación personal y el rescate de la socialización especialmente en la región Huancavelica.

## RECOMENDACIONES

- 1: Se sugiere a los docentes motivar con los juegos simbólicos a los niños y niñas en las sesiones de clase, recreo, durante el refrigerio, etc. Para un mejor desarrollo de la socialización.
- 2: Los niños por naturaleza no pueden vivir en forma aislada, en consecuencia los profesores del nivel de Educación Inicial mediante los juegos simbólicos deben fortalecer la socialización de los niños, como una forma de contribuir en su formación integral.
- 3: Los profesores(as) de Educación Inicial deben trabajar dentro del desarrollo de su sesión de aprendizaje mediante el juego simbólico para mejorar la socialización en los niños(as).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arango de Narváez, María Teresa. (2002) "Actividades para Estimular el desarrollo entre 1 y 6 años" 2<sup>da</sup> Edición, Editorial .Gamma p.14-36.
- Bandura Albert (1977) 5<sup>a</sup> Edición. Madrid, *Editorial Alianza*, 1980.
- Bartolo, Anita. (1994) "Socialización y Educación". 2<sup>da</sup> Edición p. 87, ,88,89,90.
- Borges , Jorge Luis (2007) "El hombre es la larga sombra que el niño proyectará en el tiempo" 2<sup>da</sup> Edición Editorial "La pluma", p.56,58,59.
- Bunge, Mario "La Investigación Científica." Editorial Ariel S.A. 1985 Madrid España P.29-42.
- Bruner Jerome,(1986) "Juego, pensamiento y lenguaje" México Alianza p. 211.
- Calero Perez Mavilo. (2003) "Educar Jugando", 1<sup>era</sup> Edición. Editorial. Navarrete; p 23, 78,79, 83.
- Camacho y Laura (2012), tesis titulado "El Juego Cooperativo Como Promotor de Habilidades Sociales en Niñas de 5 Años".
- Carrasco Díaz S. (2005) "Metodología de la Investigación Científica" Aplicaciones en Educación y otras Ciencias Sociales. 1<sup>era</sup> Edición, Editorial San Marcos. P.43, 314, 315.
- Casado J, (2010) ¿qué me pasa, mama? 2<sup>a</sup> Edición, *Editorial: Planeta*.
- Cousinet (1964) "El aprendizaje social" 2<sup>da</sup> Edición: Editorial. Luis Miracle, Barcelona P. 62.
- Condori y Mancha (2010) tesis titulada "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".
- Cuellar Hortensia (1990) "El Niño como Persona" 4<sup>ta</sup> edición. editorial de revistas México, Ed. Navarrete, p.123, 124,127.
- Del Pozo Sánchez Hugo. (2001) "Recreación Escolar", 1<sup>era</sup> Edit., Avante México p.56.
- Dewey John (2005) "Educación Infantil", 9<sup>na</sup> Edición, Editorial Juan Luis posada; p.24.
- Durkheim (1994) "La Sociología" Alianza Editorial S.A., Madrid, p.103.
- Garvey Catherine, (1994), "El juego infantil," 1<sup>era</sup> Edición, Editorial Morata, p. 75.

- Hernandez Sampieri, R. (2003) "Metodología de la Investigación", Tercera edición, Editorial McGraw - Hill Interamericana, México.
- Herrera, (2011), tesis titulado "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 ( 2010 – 2011).
- Hortensia Cuellar (1990) "El Niño como Persona" 4<sup>a</sup> Edición, Editorial. Navarrete, .p.123, 124,127.
- Moya Calderón, Rufino (2005) "Estadística descriptiva conceptos y Aplicaciones" 2da Edición, Editorial San Marcos. P.89, 99.
- November Janet,"*Experiencia de juego con preescolares*", 1<sup>a</sup> Edición, Ediciones Morata, Madrid - España 1997.
- Ortiz Ocana Alexander Luis (2007) "Diccionario de Pedagogía", 2<sup>da</sup> Edición, Editorial Casa del Libro.
- Ovidio Decroly (2002) "El juego Educativo Iniciando a la actividad y motriz", 4<sup>ta</sup> Edición, p.33.
- Piaget J. (1956) "Teoría del Juego" 4<sup>ta</sup>. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.
- Prieto García, M. (1970)."El juego y el juguete educativo en la edad preescolar". Edición. Madrid.
- Saavedra, Manuel (2001) "Diccionario de Pedagogía", 3<sup>era</sup> Edición, Editorial Pax México.
- Reyes-Navia, Rosa (1986) Comunicación alternativa y búsquedas democráticas 1<sup>a</sup> Edicion,Editorial España.
- Romero V y Gómez, M. (2008).El juego infantil y su metodología. Altamar S.A. Barcelona.
- Torres Bardales, C. (1998) "El Proyecto de Investigación Científica". 2<sup>da</sup> Edición, Editorial San Marcos. p 251.
- Torres Bardales, C. (1998) "Orientaciones básicas de metodología de la Investigación Científica".6<sup>ta</sup> Edición, Editorial San Marcos. P.69, 89.
- UPN, Antología Básica (1995) "El Juego" México. 2<sup>da</sup> edición, Editorial. Santos, P. 34, 35, 36,37.
- Vygotski (1988) "El papel del juego en el desarrollo del niño" Barcelona. Critica.

**Páginas Web**

- <http://www.psicopedagogia.com/socializacion>
- [http://www.geocities.com/tomaustin\\_cl/educa/libro1/introduccion.htm](http://www.geocities.com/tomaustin_cl/educa/libro1/introduccion.htm)
- <http://www.xtec.es/~asarbach/actius/filosofial/esserhuma/socializacion.htm>
- <http://www.eljardinonline.com.ar/juego.htm>
- <http://sepiensa.org.mx/contemdos/2004/irene/elmegosimbolico/elmegosimbolico.html>

# ANEXO

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO TENTATIVO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>“EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 142 DE SANTA ANA HUANCVELICA A.</p>	<p><b>PREGUNTA GENERAL:</b> ¿Cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> Identificar el nivel de socialización en los niños y niñas de 5 años de las secciones hormiguitas y pollitos de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica. Aplicar el juego simbólico en niños y niñas de 5 años de la sección hormiguitas (grupo experimental) de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica. Comparar el nivel de socialización, luego de aplicar el juego simbólico en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b>  Los juegos simbólicos influyen favorablemente en la socialización de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana- Huancavelica.</p>	<p><b>INDEPENDIENTE</b> Juegos Simbólico</p> <p><b>DEPENDIENTE</b> Socialización</p>	<p>El diseño de investigación es cuasi-experimental. G.E: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub> G.C: O<sub>3</sub> - O<sub>4</sub></p> <p>G.E.= Grupo experimental. (33 estudiantes) G.C.= Grupo de control. (33 estudiantes) O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub>= Examen de entrada. O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub>= Examen de salida X= Uso de Juego Simbólico. - = No aplicación de la variable experimental</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b> Aplicativo</p> <p><b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</b> Explicativo</p> <p><b>MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN</b> <b>A.Método General:</b> •El método general que reguló todo el proceso de la investigación ha sido el método científico; según Mario Bunge. <b>B.Métodos Específicos:</b> •Deductivo, ya que se partió de lo general a lo particular.</p>	<p><b>POBLACIÓN</b> Son todos los niños y niñas de 5 años de la I. E.I. N°142 Santa Ana de Huancavelica.</p> <p><b>MUESTRA.</b> <b>Grupo Control</b> 33 niños <b>Grupo Experimental</b> 33 niños <b>MUESTREO.</b> No probabilística Intencional.</p>



## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

### I. DATOS GENERALES

1.1 Apellidos y nombres del juez : ROMERO CONTRERAS, Teófila  
 1.2 Cargo e institución donde labora : Profesora de aula I.E.I. N° 105 "La Libertad"  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Lista de cotejo de socialización  
 1.4 Autor (es) del instrumento : Lizbet Mallquisy Marleni Espeza U.

### 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)					6	4
		A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0,88}{1} = 0,88$$

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

.....  
 .....

Lugar: .....  
 Huancavelica... 13... de noviembre... del 20 13.....

*Teófila Romero*  
 Firma del juez



## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Breña Gutierrez, María C.  
 1.2 Cargo e institución donde labora : Directora de la I.E.I. N° 027  
 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Lista de cotejo de socialización  
 1.4. Autor (es) del instrumento : Lizbet Mallqui S. y Marleni Espeza V.

### 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)				3	7
	A	B	C	D	E

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0 + 0 + 0 + 12 + 35}{50} = 0,94$$

### 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	[0,00 - 0,60]
Observado	<0,60 - 0,70]
Aprobado	<0,70 - 1,00]

### IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Lugar: .....  
 Huancavelica, 20 de Noviembre del 2013.



Maria C. Breña Gutierrez  
 DIRECTORA (e)  
 C.M. 1023363321  
 Firma del juez



## VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

### I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del juez : Crispin Montero Esmitth Estela
- 1.2 Cargo e institución donde labora : 6/4 Huancapite - Docente
- 1.3 Nombre del instrumento evaluado : Lista de Catejos de Socialización
- 1.4 Autor (es) del instrumento : Lizbet Mallqui y Gladys Espeza U.

### 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

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{1 \times A + 2 \times B + 3 \times C + 4 \times D + 5 \times E}{50} = \frac{0 + 0 + 0 + 4 \times 6 + 5 \times 4}{50} = \frac{44}{50} = 0,88$$

### 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	[0,00 - 0,60]
Observado	<0,60 - 0,70]
Aprobado	<0,70 - 1,00]

### IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

.....

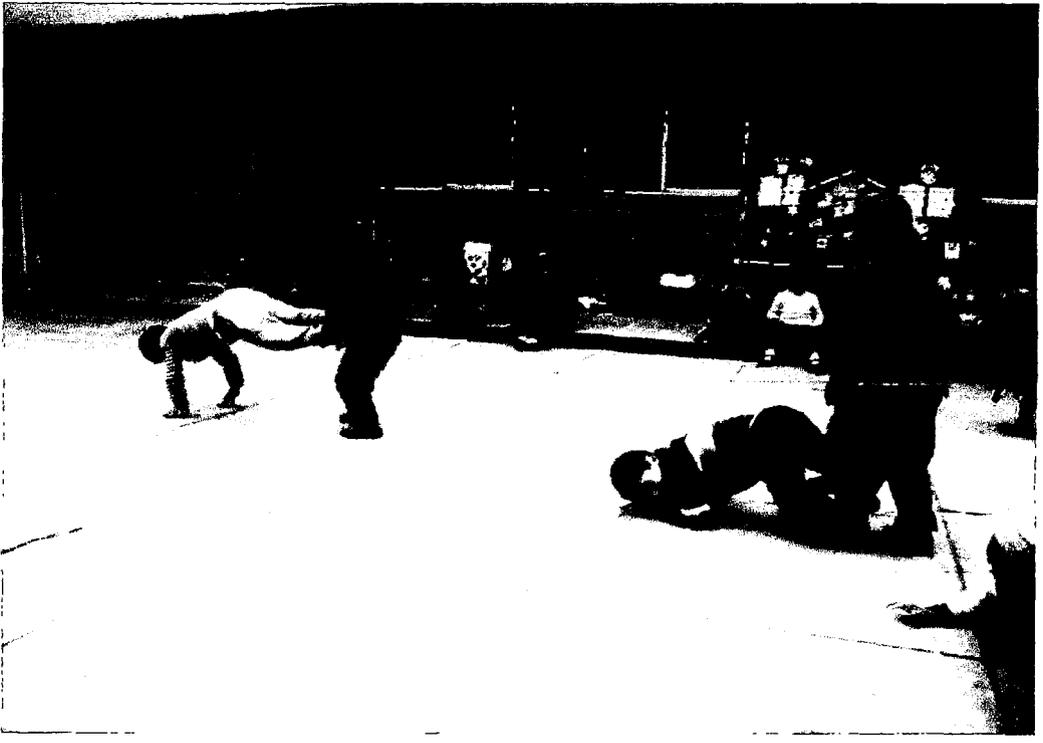
Lugar: .....  
 Huancavelica... 05 de noviembre del 20...13.....

Esmitth El  
 Firma del juez

# FOTOGRAFIAS



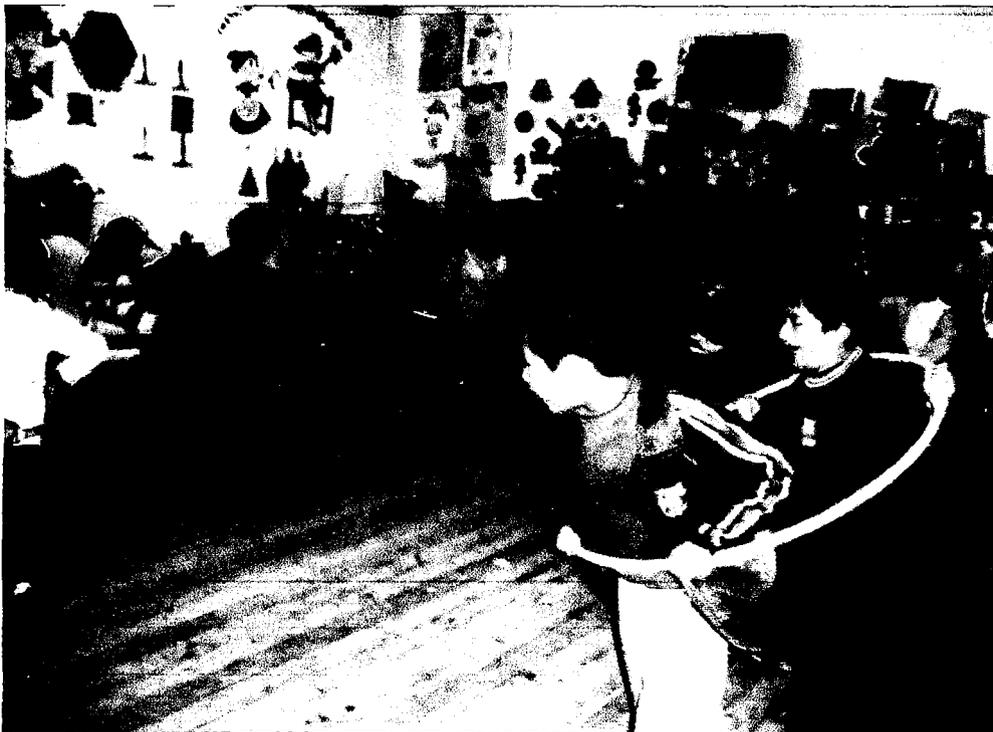
Los niños están realizando el juego de la carretilla.



Lo realizan el juego por su propia iniciativa



Participación de los niños por propia iniciativa en el juego.



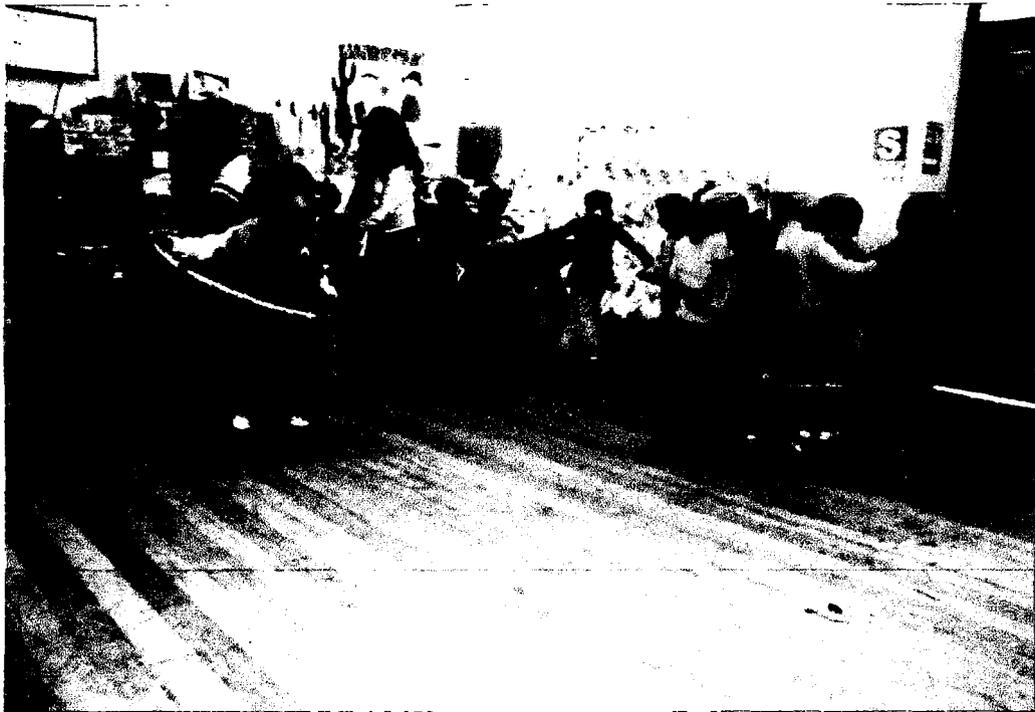
El juego del carro, la ula ula es el timón del carro.



En este juego del gato y el ratón, los niños representan a los personajes (el gato atrapa al ratón).



En este juego la mama gallina y sus pollitos representan a los personajes.



El ciempiés pasea por todo el aula.



Los niños y niñas jugando al gato y ratón.



Realizan el juego con indicación de la docente



Los niños y docentes realizan el juego de los ciempiés.



Los niños son el piloto y el copilo, realizando los sonidos del carro.



Los niños están realizando el juego del **aviador**, uno es avión y el otro es **aviador**.



Los niños representan al avion y el otro lo guia.



Los niños realizan el juego de la casa se quema.



**Cada niño se encuentra en su casa que es la caja.**



**Los cambian de casa cuando dicen la casa se quema.**



**El juego del mono enjaulado.**



**Uno de los niños representa al mono que está en la jaula realizando sonidos.**



El juego de los colores donde se encuentra en ángel y diablo.



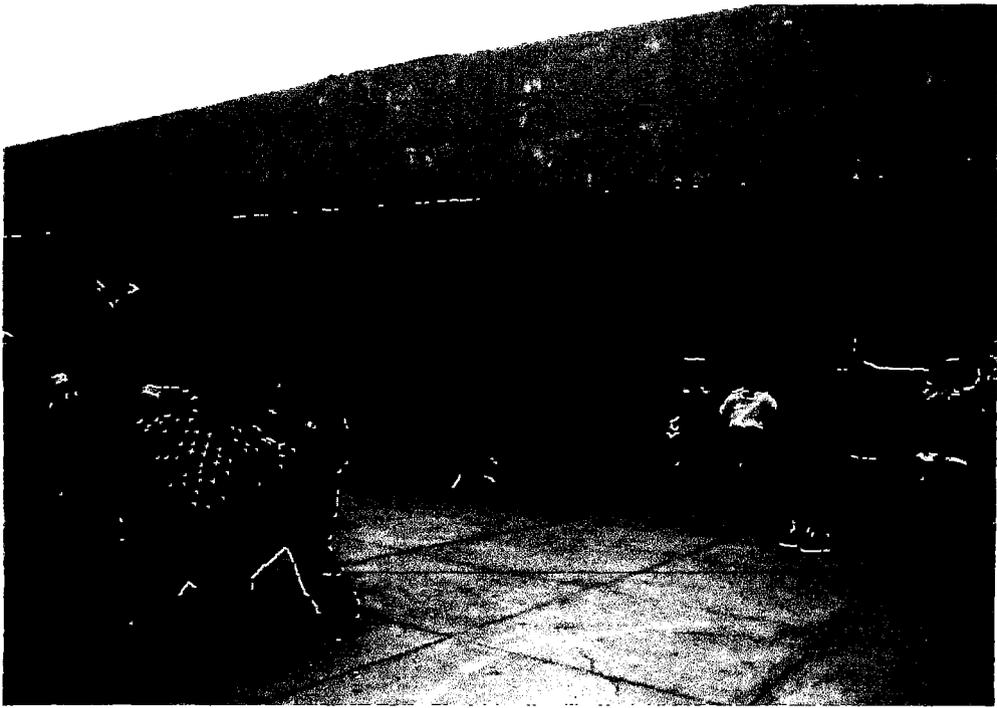
La maestra da las indicaciones sobre el juego.



El juego del papá, mamá y la hija.



El juego de la cucaracha, uno de los niños es la cucaracha



**Todos los niños atrapan a la cacaracha**

**OTROS  
DOCUMENTOS**



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAMELICA

(CREADA POR LEY N° 25265)

Ciudad Universitaria Paturpampa - Telef. (067) 452456

FACULTAD DE EDUCACIÓN

SECRETARÍA DOCENTE



"AÑO DE LA INVERSIÓN PARA EL DESARROLLO RURAL Y LA SEGURIDAD ALIMENTARIA"

## RESOLUCIÓN DE DECANATURA

### Resolución N° 0555-2013-D-FED-UNH

Huancavelica, 24 de abril del 2013.

#### VISTO:

Solicitud de ESPEZA VARGAS, MARLENI y MALLQUI SOTO, LIZBET, Oficio N° 01421-2013-EAPES-FED-VRAC-R/UNH (17.04.13) Proyecto de Investigación titulado: "EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 142 DE SANTA ANA HUANCAMELICA. en tres ejemplares; Hoja de Trámite de Decanatura N° 1238 (17.04.13) 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 Académico 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 Académica Profesional, designará a un docente nombrado como Asesor, tres jurados titulares y un suplente, comunicará al Decano 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 desaprobando 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 Académica 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 ESPEZA VARGAS, MARLENI y MALLQUI SOTO, LIZBET, de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial, adjuntan el proyecto descrito en el párrafo anterior; y el Director, con Oficio N° 01421-2013-EAPES-FED-VRAC-R/UNH (17.04.13), propone al Asesor, Coasesor y a los Miembros del Jurado, por lo que resulta pertinente emitir la resolución correspondiente.

En uso de las atribuciones que le confieren al Decano, al amparo de la Ley Universitaria, Ley N° 23733 y el Estatuto de la Universidad Nacional de Huancavelica;

#### SE RESUELVE:

**ARTÍCULO PRIMERO.-** DESIGNAR como Asesora a la Dra. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA, como Coasesora Lic. YOBANA QUISPE PAYTAN y a los miembros del Jurado Evaluador, del Proyecto de Investigación titulado: "EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 142 DE SANTA ANA HUANCAMELICA. presentado por: ESPEZA VARGAS MARLENI y MALLQUI SOTO LIZBET, jurado integrado por:

PRESIDENTA	: Mg. ANTONIETA DEL PILAR URIOL ALVA
SECRETARIA	: Lic. ROSARIO MERCEDES AGUILAR MELGAREJO
VOCAL	: Lic. MILAGROS PIÑAS ZAMUDIO
ACCESITARIA	: Lic. MARÍA CLEOFE YALLICO MADGE

**ARTÍCULO SEGUNDO.-** DISPONER el cumplimiento del cronograma de actividades del Proyecto de Investigación, hasta la presentación del Informe Final en Abril del 2014

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



Dr. Honorato VILLAZANA RASUHUAMÁN  
Decano de la Facultad de Educación

AZC/hcq\*



"Regístrese, Comuníquese y Archívese".

Lic. Alejandro ZUÑIGA CONDORI  
Secretario Docente de la Facultad de Educación



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA

(Creado por Ley N°25265)

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA ACADEMICO PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



"AÑO DE LA INVERSIÓN PARA EL DESARROLLO RURAL Y LA SEGURIDAD ALIMENTARIA"

Huancavelica, 06 de diciembre de 2013

OFICIO N° 510-2013-EAPEI-FED-VRAC-R/UNH

SEÑORA: BENEDICTA LACHO ZUÑIGA Directora de la Institución Educativa N° 142- Santa Ana

Presente.-

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

Es grato dirigirme a Usted, para hacerle llegar el saludo cordial a nombre de la Escuela Académico Profesional de Educación Inicial, seguidamente manifestar que las bachilleres de la Especialidad de Inicial: Lizbet MALLQUI SOTO y Marleni ESPEZA VARGAS, se encuentran desarrollando el proyecto de investigación "EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 142 DE SANTA ANA HUANCAVELICA".

Por las consideraciones expuestas, solicito tenga a bien de autorizar a las mencionadas bachilleres, a fin de que puedan aplicar el instrumento de evaluación a los estudiantes de su digna institución. ..

Sin otro particular, me suscribo de Usted, para reiterarle las muestras de mi deferencia personal.

Atentamente,



UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCAVELICA FACULTAD DE EDUCACION Mg. Jesus Mary Arias Huadrico DIRECTORA DE LA E.A.P.E. INICIAL

MESA DE PARTES SANTA ANA - HUANCAVELICA FECHA: 06-12-2013 HORA: FOLIO FIRMA:

C.c Arch. JMAH/jvr

CIUDAD UNIVERSITARIA DE PATURPAMPA - HUANCAVELICA TELEFONO N° N°067-452406

"CAMINO HACIA LA ACREDITACIÓN"

21

**SOLICITO: AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTO.**

**SEÑORA DIRECTORA DE LA E.A.P DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE HUANCVELICA.**  
**S.D.**



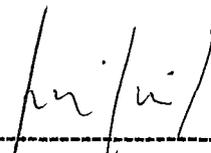
MALLQUI SOTO, Lizbet Identificada con DNI N° 45718558 y ESPEZA VARGAS, Marleni, identificada con DNI N° 45476674 egresadas de la EAP de Educación Inicial, ante Usted nos presentamos y exponemos:

Que, teniendo la necesidad de aplicar nuestro instrumento del proyecto de investigación titulado "EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°142 DE SANTA ANA HUANCVELICA", por tal razón solicitamos señora directora ordenar a quien corresponda dar trámite a mi solicitud.

**POR LO EXPUESTO:**

Ruego a usted Señora Directora acceder nuestra petición.

Huancavelica 5 de diciembre de 2013

  
-----  
MALLQUI SOTO, Lizbet  
DNI N° 45718558

  
-----  
ESPEZA VARGAS, Marleni  
DNI N° 45476674

La Directora de la Institución Educativa N° 142 Santa Ana Huancavelica

Otorga la:

# CONSTANCIA

YO, Benedicta LACHO ZÚÑIGA, de la Institución Educativa N° 142 Santa Ana Huancavelica hago constar a las Bach: Lizbet MALLQUI SOTO y Marleni ESPEZA VARGAS, han realizado la evaluación de socialización en niños de 5 años sección "Las Hormigas" de Institución con el Proyecto de Investigación titulado "EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 142 DE SANTA ANA HUANCAVELICA".

Se expide la presente a solicitud de las interesadas para los fines del caso.

Huancavelica, diciembre del 2013



LACHO ZÚÑIGA Benedicta  
DIRECTORA



**SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 07**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- a. I. E. DE PRACTICAS: 142 SANTA ANA HUANCVELICA
- b. NUMERO DE NIÑOS: 33
- c. DURACION DE LA ACTIVIDAD: 20 minutos
- d. BACHILLERES: ESPEZA VARGAS MARLENI  
MALLQUI SOTO LIZBET
- e. ASESORA: DRA. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA
- f. PROFESORA DE AULA: LIC. MARYORI PALOMINO RIVAS
- g. SECCIÓN "LAS HORMIGAS" EDAD: 5 años
- h. FECHA:

**II. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD**

**2.1: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "CIEN PIES"**

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD Y/O CONOCIMIENTO	ACTITUD	INDICADORES
P. S.	CONSTRUCCION DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMIA.	Actúa con seguridad iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Participa activamente en las actividades de juego solicitando apoyo cuando lo necesita.	Muestra autonomía e iniciativa en las actividades que le son propuestas y aquellas que crea.	Se interesa y disfruta en la actividad de los cien pies.



AREA	ESTRATEGIA	TIEMPO	RECURSO
P. S.	<b>1.ACTIVIDADES PERMANENTES O RUTINARIAS:</b> <b>FUERA DEL AULA.</b>	10	RECURSOS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recepción de los niño(as)</li> <li>• Los niños(as) guardan sus loncheras y pasan a formarse.</li> <li>• Agradecen a dios mediante una oración.</li> </ul>		HUMANOS Niños y profesoras
	<p style="text-align: center;"><u>ORACION</u></p> <p style="text-align: center;">Ángel de mi guarda dulce compañía, no me desampares ni de día ni de noche, porque sin ti me perdería cuida a mis padres y a todos los que me quieren mucho. Amen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se canta una canción para parar a los salones en forma ordenada.</li> </ul>	10	
	<p style="text-align: center;"><u>LAPIS SOLDADITO</u></p> <p style="text-align: center;">Lápiz soldadito, no sabe machar, cuidado mi lápiz yo soy un general.</p>		MATERIALES Cartel,
	<b>2.UTIL ZACION LIBRE DE LOS SECTORES:</b> <b>DENTRO DEL AULA.</b>	10	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel de asistencia: la maestra controlara la asistencia.</li> <li>• Cartel cronológico: la maestra hace las siguientes preguntas. ¿Qué día es hoy?</li> </ul>	5	



- **CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE:**

En equipo de trabajo la docente y los niños arman el árbol de la navidad haciendo uso de los materiales respectivos.

- **APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:** Se entrega la hoja de aplicación con la siguiente consigna:

Identifica el árbol de la navidad luego enciérralo en un círculo.

- **RECUENTO DE LO APRENDIDO:** la docente dialoga con los niños sobre el trabajo realizado.



- **APLICACIÓN DE LO APRENDIDO EN UNA NUEVA SITUACIÓN:** dibuja el árbol de navidad y decora con lana picada.

#### 4. UTILIZACION DEL CUERPO Y EL ESPACIO:

- **ASAMBLEA DE INICIO:** Todo los niños salen al patio, se ubican en el espacio, la docente presenta el material con lo que se realizará el juego.
- **DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:**

#### JUEGO CIENT PIES

- **DESARROLLO DEL JUEGO**



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar recomendaciones generales.</li> <li>• Formar grupos de 5 o más.</li> <li>• Cada niño tendrá una ulaula.</li> <li>• Con las ulaulas formar un círculo grande.</li> <li>• Cuando escuchen el sonido de la pandereta, los niños-as deben colocarse dentro del círculo de ulaulas.</li> <li>• Cuando escuchen dos sonidos simultáneos tienen que moverse y agacharse.</li> <li>• Cuando escuchen un sonido permanente tienen que ir a otro círculo de ulaulas que no será el suyo.</li> <li>• El niño-a debe entrar en la ulaula y deja entrar a un compañero.</li> <li>• Todo el grupo hace el mismo movimiento.</li> <li>• El primer niño será la cabeza de los cien pies y conducirá a los participantes.</li> <li>• El ritmo dependerá de las órdenes impartidas.</li>   <li>• RELAJACION: Todos cerramos nuestros ojos y escuchamos algunos sonidos (fuertes y suaves).</li> <li>• EXPRESION GRAFICO PLASTICO: Los niños expresan a través de un dibujo el juego realizado.</li> <li>• CIERRE: Se recoge los trabajos preguntándoles que es lo que han dibujado.</li> <li>• ASEO: los niños(as) se lavan las manos con ayuda de la docente.</li> <li>• REFRIGERIO: sacamos las loncheras de cada niño.</li> <li>• RECREO: salen al patio a jugar libremente con el cuidado de la docente.</li> </ul> <p><b>5. ACTIVIDAD LITERARIA:</b> aprenden el silabeo.</p> <p style="text-align: center;">Árbol: ar- bol  Navidad: na-vi-dad  Navideño: na-vi-de-ño</p> <p>La maestra motiva con movimiento de la lengua.</p>	25	
--	--	----	--



	<p>Los niños repiten el silabeo.</p> <p>Los niños y la docente repiten el silabeo.</p> <p><b>6.ACTIVIDAD GRAFICO PLASTICO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>ASMBLEA DE INICIO:</b> hablaremos con los niños a modo de recuento sobre la clase.</li><li>• <b>EXPLORACION DEL MATERIAL:</b> pondremos a disposición del niño el material que se utilizara.</li><li>• <b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:</b> La docente propondrá la técnica del soplado, para decorar el árbol navideño.</li><li>• <b>VERBALIZACION:</b> al finalizar el trabajo cada niño explicara lo que ha realizado.</li></ul> <p><b>ACTIVIDAD DE SALIDA</b></p> <p>Los niños ordenan sus carpetas en forma ordenada, cogen sus loncheras y esperan a sus padres.</p> <p><b><u>CANCION DE DESPEDIDA</u></b></p> <p>Jardincito, jardincito ya me voy, ya me voy te digo hasta mañana chao, chao, chao.</p>		Tempera, papel bon
--	--	--	-----------------------

  
\_\_\_\_\_  
Profesora de aula

\_\_\_\_\_  
Asesora



## SESION DE APRENDIZAJE N°08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- a. I. E. DE PRACTICAS: 142 SANTA ANA HUANCVELICA
- b. NUMERO DE NIÑOS: 33
- c. DURACION DE LA ACTIVIDAD: 20 minutos
- d. BACHILLERES: ESPEZA VARGAS MARLENI  
MALLQUI SOTO LIZBET
- e. ASESORA: DRA. ESTHER GLORY TERRAZO LUNA
- f. PROFESORA DE AULA: LIC. MARYORI PALOMINO RIVAS
- g. SECCIÓN: "LAS HORMIGAS" EDAD: 5 años
- h. FECHA:

### II. DENOMINACION DE LA ACTIVIDAD

#### 2.1: NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: "EL GATO Y EL RATON"

AREA	ORGANIZADOR	COMPETENCIA	CAPACIDAD Y/O CONOCIMIENTO	ACTITUD	INDICADORES
P. S.	CONSTRUCCION DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMIA.	Actúa con seguridad iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física.	Participa activamente en las actividades de juego solicitando apoyo cuando lo necesita.	Muestra autonomía e iniciativa en las actividades que le son propuestas y aquellas que crea.	Interactúa con seguridad haciendo el papel del gato y el ratón en el juego.

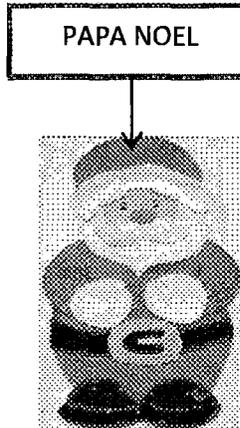




<p>¿En qué mes estamos?</p>	5	
<p>¿En qué año estamos?</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartel meteorológico: la docente pide a los niños que observen por la ventana. Luego entonan la canción.</li> <li>•</li> </ul>	5	
<p><b><u>VENTANITA</u></b></p> <p>Ventanita ventanita del salón dime tu, dime tu como está el tiempo, Como está el tiempo el día de hoy.</p>		
<p><b>3. DEASRROLLO DE LA ACTIVIDAD SIGNIFICATIVA.</b></p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>DESPERTAR EL INTERES DEL NIÑO.</b> Se motivara a través de un cuento:</li> </ul>		
<p><b><u>PAPA NOEL</u></b></p> <p>Carlos y Juan .Así se llamaban los dos afortunados niños que fueros elegidos para ir a ver papa Noel en el polo norte un mágico trineo fue a recogerles a la puerta de su casa, y volaron por las nubes entre música y piuetas .todo lo encontrado era magnifico, ni en sus mejores sueños lo habían imaginado y esperaban con ilusión ver a papa Noel que repartía regalos por navidad...</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>RESCATE DE SABERES PREVIOS:</b> en relación a la canción se hace las siguientes preguntas. <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál fue el título del cuento?</li> <li>¿Cuál era los nombres de los niños?</li> <li>¿A quién fuero n a ver?</li> <li>¿Quién los llevo?</li> </ul> </li> <li>• <b>NUEVO CONOCIMIENTO:</b> La maestra presenta el material gráfico y explica quién era papa Noel.</li> </ul>		



- **CONSTRUCCION DEL APRENDIZAJE:**  
Los niños en equipo pintan a papa Noel.
- **APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:** Se entrega la hoja de aplicación con la siguiente consigna:  
Identificar y colorear a los personajes de la narración.
- **RECUENTO DE LO APRENDIDO:** la docente dialoga con los niños sobre el trabajo realizado.



- **APLICACIÓN DE LO APRENDIDO EN UNA NUEVA SITUACIÓN:** Dibuja a papa Noel en tu cuaderno.

#### 4. UTILIZACION DEL CUERPO Y EL ESPACIO:

- **ASAMBLEA DE INICIO:** Todo los niños salen al patio, se ubican en el espacio, la docente presenta el material con lo que se realizará el juego.
- **DESARROLLO O EXPRESIVIDAD MOTRIZ:**

#### JUEGO EL GATO Y EL RATON

- **DESARROLLO DEL JUEGO**



	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Dar indicaciones generales.</b></li><li>• <b>Los niños-as formarán un círculo.</b></li><li>• <b>Se designa dos jugadores, uno será el gato y el otro el ratón.</b></li><li>• <b>El gato repetirán el siguiente dialogo:</b></li><li>• <b>Gato: ratón, ratón!</b></li><li>• <b>Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón?</b></li><li>• <b>Gato: comerte quiero.</b></li><li>• <b>Ratón: cómeme si puedes,</b></li><li>• <b>Gato: estas gordito.</b></li><li>• <b>Ratón: Hasta la punta de mi rabito!</b></li><li>• <b>El ratón tendrá un cordel en la cintura como rabito.</b></li><li>• <b>El gato deberá tratar de quitar el cordel.</b></li><li>• <b>Los niños-as del círculo no dejaran entrar al gato.</b></li><li>• <b>Cuando el gato logre quitar el pañuelo del gato se designara otros jugadores. Y así sigue sucesivamente</b></li><li>• <b>RELAJACION: Todos cerramos nuestros ojos y escuchamos algunos sonidos (fuertes y suaves).</b></li><li>• <b>EXPRESION GRAFICO PLASTICO: Los niños expresan a través de un dibujo el juego realizado.</b></li><li>• <b>CIERRE: Se recoge los trabajos preguntándoles que es lo que han dibujado.</b></li><li>• <b>ASEO: los niños(as) se lavan las manos con ayuda de la docente.</b></li><li>• <b>REFRIGERIO: sacamos las loncheras de cada niño.</b></li><li>• <b>RECREEO: salen al patio a jugar libremente con el cuidado de la docente.</b></li></ul> <p><b>5. ACTIVIDAD LITERARIA: aprenden una adivinanza.</b></p>	20	
--	--	----	--



### **ADIVINANZA**

La ciudades se iluminan  
y están todos muy alegres ,  
cantan villancicos,  
Comen panetón.  
¿Qué fiesta es? La navidad

La maestra motiva con movimiento de la lengua.

Los niños repiten la adivinanza.

Los niños y la docente repiten adivinanza.

### **6.ACTIVIDAD GRAFICO PLASTICO:**

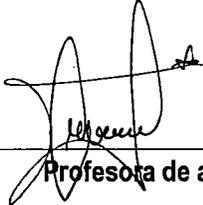
- **ASMBLEA DE INICIO:** hablaremos con los niños a modo de recuento sobre la clase.
- **EXPLORACION DEL MATERIAL:** pondremos a disposición del niño el material que se utilizara.
- **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** La docente propondrá la técnica del punzado, para decorar a papa Noel.
- **VERBALIZACION:** al finalizar el trabajo cada niño explicara lo que ha realizado.

### **ACTIVIDAD DE SALIDA**

Los niños ordenan sus carpetas en forma ordenada, cogen sus loncheras y esperan a sus padres.



	<p><b><u>CANCION DE DESPEDIDA</u></b></p> <p>Jardincito, jardincito ya me voy, ya me voy te digo hasta mañana chao, chao, chao.</p>		
--	---	--	--

  
\_\_\_\_\_  
Profesora de aula

\_\_\_\_\_  
Asesora



**ENTRADA**

**LISTA DE COTEJO DE SOCIALIZACIÓN.**

Escala Nº 1 Grupo Control ( . ) Grupo Experimental ( X )

NOMBRE: Carolina Bustamante Bazo

SEXO: F

**Objetivo:** Determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.

SOCIALIZACIÓN	OPCIONES DE PUNTAJE Y RESPUESTA.		
	1	2	3
	POCO	REGULAR	FRECUENTEMENTE
1. Cuando está en grupo de compañeros y amigos siempre intenta que hagan lo que él quiera.	X		
2. Escucha a los demás cuando hacen actividades en grupo.	X		
3. Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás.		X	
4. Cooperar o colabora con sus compañeros en situaciones de juego (la gallina y sus pollitos).		X	
5. Cuando en un grupo se decide algo (como el juego del ángel y diablo), hace caso aunque no esté de acuerdo.		X	
6. Le gusta cooperar con sus compañeros de grupo.	X		
7. Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas.	X		
8. Tiene iniciativa para dialogar y mantener una conversación amena entre compañeros.	X		
9. Le gusta trabajar en grupo porque así aprende mejor a participar.		X	
10. Se integra con facilidad en los juegos que se desarrollan en el la clase y durante el recreo.			X
11. Manifiesta a los demás cuando siente que un compañero no ha sido tratado justamente.	X		
12. Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones.		X	
13. Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula.	X		
14. Menciona elogios para sus demás compañeros en una determinada actividad (el gato y ratón).		X	
15. Pregunta a la maestra sobre el por que de algunas situaciones de juego (como porque el gato persigue al ratón).		X	
16. Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás	X		
17. Dialoga de las actividades que están realizando otros niños.			X
18. Responde a una pregunta sencilla del juego realizado.		X	
19. Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestro(a).	X		
20. Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula.	X		
21. Participa en minutos cívicos.		X	
22. Colabora en actividades y diálogos frente al público.	X		
23. Se integra con facilidad en actividades de carácter cultural.	X		



**SALIDA**  
**LISTA DE COTEJO DE SOCIALIZACIÓN.**

Escala Nº 1 Grupo Control ( ) Grupo Experimental (X)

NOMBRE: Camila Bustamante Boza

SEXO: F

**Objetivo:** Determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.

SOCIALIZACIÓN	OPCIONES DE PUNTAJE Y RESPUESTA.		
	1	2	3
	POCO	REGULAR	FRECUENTEMENTE
1. Cuando está en grupo de compañeros y amigos siempre intenta que hagan lo que él quiera.			X
2. Escucha a los demás cuando hacen actividades en grupo.		X	
3. Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás.			X
4. Cooperar o colabora con sus compañeros en situaciones de juego (la gallina y sus pollitos).			X
5. Cuando en un grupo se decide algo (como el juego del ángel y diablo), hace caso aunque no esté de acuerdo.		X	
6. Le gusta cooperar con sus compañeros de grupo.			X
7. Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas.		X	
8. Tiene iniciativa para dialogar y mantener una conversación amena entre compañeros.			X
9. Le gusta trabajar en grupo porque así aprende mejor a participar.		X	
10. Se integra con facilidad en los juegos que se desarrollan en el la clase y durante el recreo.	X		-
11. Manifiesta a los demas cuando siente que un compañero no ha sido tratado justamente.			X
12. Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones.		X	
13. Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula.			X
14. Menciona elogios para sus demás compañeros en una determinada actividad (el gato y ratón).			X
15. Pregunta a la maestra sobre el por que de algunas situaciones de juego (como porque el gato persigue al ratón).			X
16. Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás		X	
17. Dialoga de las actividades que estan realizando otros niños.			X
18. Responde a una pregunta sencilla del juego realizado.		X	
19. Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestro(a).			X
20. Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula.			X
21. Participa en minutos cívicos.		X	
22. Colabora en actividades y diálogos frente al público.			X
23. Se integra con facilidad en actividades de carácter cultural.		X	



**ENTRADA**

**LISTA DE COTEJO DE SOCIALIZACIÓN.**

Escala N° 13 Grupo Control (X) Grupo Experimental ( )

NOMBRE: Juan Alejandro

SEXO: M

**Objetivo:** Determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.

SOCIALIZACIÓN	OPCIONES DE PUNTAJE Y RESPUESTA.		
	1	2	3
	POCO	REGULAR	FRECUENTEMENTE
1. Cuando está en grupo de compañeros y amigos siempre intenta que hagan lo que él quiera.	X		
2. Escucha a los demás cuando hacen actividades en grupo.	X		
3. Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás.		X	
4. Cooperar o colabora con sus compañeros en situaciones de juego (la gallina y sus pollitos).		X	
5. Cuando en un grupo se decide algo (como el juego del ángel y diablo), hace caso aunque no esté de acuerdo.	X		
6. Le gusta cooperar con sus compañeros de grupo.	X		
7. Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas.	X		
8. Tiene iniciativa para dialogar y mantener una conversación amena entre compañeros.	X		
9. Le gusta trabajar en grupo porque así aprende mejor a participar.		X	
10. Se integra con facilidad en los juegos que se desarrollan en la clase y durante el recreo.		X	
11. Manifiesta a los demás cuando siente que un compañero no ha sido tratado justamente.	X		
12. Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones.		X	
13. Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula.	X		
14. Menciona elogios para sus demás compañeros en una determinada actividad (el gato y ratón).		X	
15. Pregunta a la maestra sobre el por que de algunas situaciones de juego (como porque el gato persigue al ratón).	X		
16. Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás	X		
17. Dialoga de las actividades que están realizando otros niños.	X		
18. Responde a una pregunta sencilla del juego realizado.		X	
19. Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestro(a).	X		
20. Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula.	X		
21. Participa en minutos cívicos.	X		
22. Colabora en actividades y diálogos frente al público.		X	
23. Se integra con facilidad en actividades de carácter cultural.	X		



**SALIDA**  
**LISTA DE COTEJO DE SOCIALIZACIÓN.**

Escala Nº 13 Grupo Control (X) Grupo Experimental ( )

NOMBRE: Juan Alejandro

SEXO: M

**Objetivo:** Determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nº 142, Santa Ana de la localidad de Huancavelica.

SOCIALIZACIÓN	OPCIONES DE PUNTAJE Y RESPUESTA		
	1	2	3
	POCO	REGULAR	FRECUENTEMENTE
1. Cuando está en grupo de compañeros y amigos siempre intenta que hagan lo que él quiera.	X		
2. Escucha a los demás cuando hacen actividades en grupo.		X	
3. Le gusta participar y dialogar en grupo para ponerse de acuerdo con los demás.	X		
4. Cooperar o colabora con sus compañeros en situaciones de juego (la gallina y sus pollitos).	X		
5. Cuando en un grupo se decide algo (como el juego del ángel y diablo), hace caso aunque no esté de acuerdo.	X		
6. Le gusta cooperar con sus compañeros de grupo.		X	
7. Cuando está en grupo comparte sus sentimientos e ideas.	X		
8. Tiene iniciativa para dialogar y mantener una conversación amena entre compañeros.		X	
9. Le gusta trabajar en grupo porque así aprende mejor a participar.	X		
10. Se integra con facilidad en los juegos que se desarrollan en el la clase y durante el recreo.	X		
11. Manifiesta a los demas cuando siente que un compañero no ha sido tratado justamente.		X	
12. Juega libremente con sus compañeros y respeta sus opiniones.	X		
13. Participa en rondas y actividades aplicadas en el aula.			X
14. Menciona elogios para sus demás compañeros en una determinada actividad (el gato y ratón).	X		
15. Pregunta a la maestra sobre el por que de algunas situaciones de juego (como porque el gato persigue al ratón).		X	
16. Le emociona trabajar en equipo porque se divierte y aprende de los demás	X		
17. Dialoga de las actividades que estan realizando otros niños.		X	
18. Responde a una pregunta sencilla del juego realizado.			X
19. Permite que sus compañeros se integren en las actividades que plantea la maestro(a).	X		
20. Comparte los materiales escolares para desarrollar las tareas propuestas en el aula.		X	
21. Participa en minutos cívicos.	X		
22. Colabora en actividades y diálogos frente al público.		X	
23. Se integra con facilidad en actividades de carácter cultural.	X		



# NÓMINA DE MATRÍCULA 2013

El presente formulario es de distribución gratuita. Puede ser descargado de la página web del Ministerio de Educación ([www.minedu.gob.pe](http://www.minedu.gob.pe)) o solicitar una copia digital al especialista pedagógico de su UGEL. TIENE VALOR OFICIAL  
El presente formulario podrá ser llenado por computadora y entregarse una copia impresa a la UGEL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE ó UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica		
Código	0 9 0 0 0 1	Número y/o Nombre	142							Gestión <sup>(7)</sup>	P	Inicio	04/03/2013	Fin	13/12/2013	Dpto.	HUANCAVELICA	
Nombre de DRE ó UGEL	UGEL HUANCAVELICA	Código Modular	0 5 6 3 3 8 7		Característica <sup>(4)</sup>	U		Programa <sup>(8)</sup>	-		Datos del Estudiante						Prov.	HUANCAVELICA
		Resolución de creación N.º	R.D. N.º 0304-1979		Forma <sup>(5)</sup>	Esc								Dist.	HUANCAVELICA			
N.º Orden	Código del Estudiante	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento	Sexo H/M	Situación de Matrícula <sup>(10)</sup>	País <sup>(11)</sup>	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna <sup>(12)</sup>	Segunda Lengua <sup>(12)</sup>	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre <sup>(13)</sup>	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad <sup>(14)</sup>	Centro Poblado		
																INI	Grado/Edad <sup>(3)</sup>	5
																Institución Educativa de procedencia <sup>(15)</sup>		
																Código Modular	Número y/o Nombre	
1	D.N.	6 0 3 2 5 5 7 5	BUSTAMANTE BOZA, Camila	20	11	2007	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
2	D.N.	6 0 3 8 6 5 0 7	CANALES CONDORI, Yerson	29	02	2008	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
3	D.N.	6 1 2 6 7 5 5 2	CONTRERAS CHAMPI, Jheydi Jhamaly	09	01	2008	M	T	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
4	D.N.	6 1 1 1 2 0 6 9	CUELLAR PAITAN, Julio Cesar	10	11	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
5	D.N.	6 1 1 1 2 0 7 2	CUSI CUSI, Roy Jhovany	07	11	2007	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
6	D.N.	6 1 2 6 7 5 1 5	EGOAVIL ESCOBAR, Jhoan Walter	13	12	2007	H	T	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
7	D.N.	7 1 1 6 9 0 3 7	FLORES DUEÑAS, Zarik Zeita	24	02	2008	H	T	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
8	D.N.	6 1 1 1 2 0 8 6	GASPAR TASTA, Edith Yadira	17	11	2007	M	T	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
9	D.N.	6 0 3 5 7 1 5 0	GUERRERO BARRIENTOS, Dick Robert	04	09	2007	H	T	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
10	D.N.	7 4 6 0 7 8 6 2	GONZALES SALAZAR, Eycol Danny	07	01	2008	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
11	D.N.	6 1 3 0 7 3 5 1	HUAMAN MATAMOROS, Adimir Brayan	07	10	2007	H	T	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
12	D.N.	6 1 1 1 1 9 3 3	INGA CUELLAR, Jose Vidal	18	08	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
13	D.N.	6 1 2 6 7 5 4 8	JORGE HUAMANI, Juan David	09	01	2008	H	T	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
14	D.N.	6 1 2 6 7 5 8 3	LANDEO QUISPE, Carlos Franco	01	02	2008	H	T	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
15	D.N.	6 0 2 2 4 3 8 8	LAHUANAMPA OSORIO, Leydi Yenifer	18	04	2007	M	T	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
16	D.N.	6 1 3 0 7 3 2 8	LULO RAYMUNDO, Kendri Daril	15	03	2008	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
17	D.N.	6 0 5 4 4 3 5 0	MACHUCA ENRIQUEZ, Diana Alexandra	03	09	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			
18	D.N.	6 1 2 6 7 5 9 1	MARTINEZ HUAMAN, Freddy Deivis	24	01	2008	H	T	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
19	D.N.	6 0 2 5 4 8 0 8	MENESES DE LA CRUZ, Jorge Luis	15	10	2007	H	T	P	SI	SI	C	NO	P	SI			
20	D.N.	7 1 1 4 4 1 2 9	MORALES LEON, Brayan Anthony	21	12	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI			
21	D.N.	6 1 1 1 1 9 1 6	ORDÓÑEZ QUISPE, Gadiel Adrian	19	08	2007	H	T	P	SI	SI	C	NO	SP	SI			

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria (EBA) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia  
(2) Modalidad : En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5 ó 6. En caso Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). Colocar "-" si la presente Nómina contiene alumnos de varias edades. En el caso de EBA: Ciclo Inicial 1.º, 2.º; Intermedio 1.º, 2.º v 3.º; Avanzado 1.º, 2.º, 3.º v 4.º  
(3) Grado/Edad : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria (EBA) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia

(4) Característica : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado  
(5) Forma : Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia  
(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
(7) Gestión : (P) Público (PR) Privado  
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolesc. (PEJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBN/PEJ) PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reentrante, (REI) Reingresante  
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, v (SP) Superior  
(14) Tipo de Discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco  
(15) IE de procedencia : Sólo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.





MINISTERIO DE EDUCACIÓN

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/intranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2013, R.M. 0431-2012-ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo						Ubicación Geográfica																							
Número y/o Nombre		142		Gestión (7)		PGD		Inicio		04/03/2013		Fin		20/12/2013		Dpto		HUANCAVELICA																			
Código Modular		0 5 6 3 3 8 7		Característica (4)		PC		Programa (8)		-		-		-		Dpto		HUANCAVELICA																			
Resolución de Creación N°		R.Z. N° 0304-1979		Forma (5)		Esc		-		-		-		-		Dpto		HUANCAVELICA																			
Nivel/Ciclo (1)		INI		Grado/Edad (3)		5		Sección (6)		-		Turno (9)		M		Dpto		HUANCAVELICA																			
Modalidad (2)		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		POLLITOS		-		-		-		-		Dpto		HUANCAVELICA																			
N° de D.N.I. o Código del Estudiante (16)		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Situación de Matrícula (10)		País (11)		Padre vive SI/NO		Madre vive SI/NO		Lengua materna (12)		Segunda Lengua (12)		Trabaja el Estudiante SI/NO		Horas semanales que labora		Escolaridad de la Madre (13)		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad (14)		Centro Poblado		Institución Educativa de procedencia (15)	
Código Modular		Número y/o Nombre																																			
61267524	BENDEZU PAUCAR, Mayck Anthony	02	01	2008	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
60092763	BENITO DE LA CRUZ, Cristofer	09	11	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																								
61267650	CASTRO CANALES, Alissor Camila	12	03	2008	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
61267549	CASTRO HUIÑAPI, Daira Massiel	04	01	2008	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	P	SI																					LOS ROSALES		
61111898	CASTRO SOTO, Keyler Shantal	08	08	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
61111948	CCANTO OSNAYO, Luis Miguel	30	08	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
711160139	CURASMA VIDAL, Arthur Sebastian	03	02	2008	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																						207		
61111987	CURIPACO HUAMANI, ADRIANA DEL CARMEN	16	09	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
61111910	ESPEJO HUAMAN, Gabriela Vanerith	09	08	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
60325556	ESPLANA HUAMAN, Juan Alejandro	20	09	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
61267582	FERNANDEZ CONDORI, Eizer Jorge	20	01	2008	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
71190476	FLORES CASAS, Rahul Marcus Fabrizio	11	04	2008	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
61307355	HUACCACHI YALLI, Leslie Dayana	12	07	2008	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
61112091	HUAMAN QUISPE, Edith Gianinna	21	11	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
61554259	HUAMANI QUISPE, Brisa Alison	10	12	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI																								
61111822	LUCAS CURI, Elvis	04	07	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI																								
60325574	MARTINEZ GARCIA, Victor Manuel	12	11	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI																								
61028187	MARTINEZ LAURENTE, Adolfo Gustavo	28	04	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																								
71171455	MATAMOROS QUISPE, Herlinda Rosa	28	02	2008	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																								
61111953	MEZA REPUELLO, José Luis	02	07	2007	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI																								
61112010	OLARTE QUINTO, Evelyn	23	09	2007	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI																								

(1) Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria  
 Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado  
 Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.  
 Edad : En caso de E. Inicial: registrar edad (0,1,2,3,4,5).  
 En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.  
 En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°  
 Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).  
 Característ. : Inicial: (U) Unidocente, (P) Polidocente Completo y  
 Primaria EBR: (U) Unidocente, (M) Multigrado, (PM) Polidocente Multigrado, (PC) Polidocente Completo

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado  
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia  
 (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial  
 (7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa, (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada  
 (8) Programa : PA, Programa de Alfabetización (PA) (PBJ) PEBAJA, Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche  
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Repitente, (RE) Reentrantante. Solo en el caso de EBA: (R:EI) Reingresante  
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro  
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera  
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior  
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco  
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que procedan de otra Institución Educativa.  
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N.º Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>(19)</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante											Institución Educativa de procedencia <sup>(19)</sup>		
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI/NO	Madre vive SI/NO	Lengua Matemática(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI/NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre
22	D.N.I. : 7.1.1.6.2.0.3.7	OLARTE RAYMUNDO, Jr. rdy Angelo	06	02	2008	H	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI		0 4 2 8 1 3 6	110 DONATILDA SERPA PEÑA	
23	D.N.I. : 6.1.7.0.3.3.5.4	ORIHUELA LIMA, Roldanny Ricardo	22	11	2007	H	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
24	D.N.I. : 6.1.2.6.7.6.0.8	PAUCAR QUISPE, Jackeline Francisca	02	11	2007	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
25	D.N.I. : 6.1.1.1.2.0.1.4	PEREZ VARGAS, Ken Bryan	10	10	2007	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
26	1.2.0.4.2.8.1.0.2.0.0.2.1.0	QUISPE BARRA, Giuseppe	24	01	2008	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	NO				
27	D.N.I. : 5.1.1.1.1.9.6.2	RAMOS CASTRO, Anjhelo Ricardo	11	09	2007	H	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
28	D.N.I. : 7.1.6.8.7.3.2.7	RETAMOZO PAITAN, Alizee Nicole	14	07	2008	M	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
29	D.N.I. : 6.0.5.4.7.4.3.7	REYMUNDO RAMOS, Junior Smith	12	11	2007	H	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
30	D.N.I. : 7.4.6.5.3.3.2.1	SALAZAR TAIPE, Danixa Xiomara	21	03	2008	M	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
31	D.N.I. : 6.1.2.6.7.5.3.0	SANCHEZ QUISPE, Juan Joseph	02	01	2008	H	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
32	D.N.I. : 6.1.2.6.7.5.0.2	SIMON PISCOO, Thais Dayana	08	12	2007	M	P	P	SI	SI	C		NO	SP	SI				
33	D.N.I. : 6.1.2.6.7.5.0.1	SINCHE SOTO, Diego Alonzo	02	12	2007	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI	1 4 6 6 2 8 3	743		
34	D.N.I. : 6.0.2.8.6.3.2.4	TAIPE ATAYPOMA, Nelson Brush	15	02	2008	H	P	P	SI	SI	C		NO	S	SI				
35	D.N.I. : 6.0.0.9.3.1.9.5	TAIPE TAYPE, Yaneth Maritza	09	10	2007	M	P	P	SI	SI	C		NO	P	SI				
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION  
 UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL  
 HUANCABALLA  
 ZORRO CALVO  
 ESPECIALISTA EDUCACION INICIAL

22 Mayo 2013

Resumen	
Hombres	20
Mujeres	14
Total	34

*Ernestina Casavilca*  
 ESPLANA CASAVILCA, ERNESTINA

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma

*Benedicta Zuñiga*  
 DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION  
 HUANCABALLA  
 CHO ZUÑIGA, BENEDICTA

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. Nº 008-2013	15	04	2013