

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades
sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz- 2023**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Investigadoras: Cordova Rivera, Roxana

Quiroz Leyva, Juana Karin

Asesora: Dra. Graciela Vera Carpio

Lambayeque – Perú

2023

El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz- 2023 Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



Bach. Roxana Cordova Rivera

Investigadora



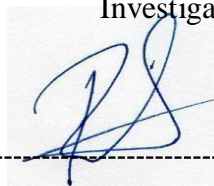
Bach. Juana Karin Quiroz Leyva

Investigadora



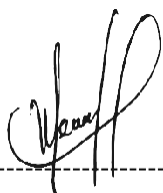
Dra. María Elena Segura Solano

Presidenta



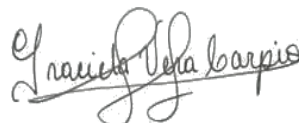
Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez

Secretaria



M.Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez

Vocal



Dra. Graciela Vera Carpio

Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0878-VIRTUAL

Siendo las 08:00 horas, del día Martes 14 de noviembre de 2023; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/git-htcm-sik>, los miembros del jurado designados mediante Resolución N° 1747-2023-V-D-FACHSE, de fecha 29 de agosto de 2023, integrado por:

Presidente	: Dra. María Elena Segura Solano.
Secretario	: Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez
Vocal	: M. Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
Asesor	: Dra. Graciela Vera Carpio



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: "EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DEL NIVEL INICIAL, CATACHE, SANTA CRUZ- 2023"; presentada por CORDOVA RIVERA ROXANA y QUIROZ LEYVA JUANA KARIN para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de (18) (DIECIOCHO) en la escala vigesimal, que equivale a la mención de MUY BUENO

Siendo las 09:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.


Dra. María Elena Segura Solano
PRESIDENTE


Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez
SECRETARIO


M. Sc. Milagros del Pilar Cabezas Martínez
VOCAL

OBSERVACIONES: La sustentación se llevó a cabo con presencia del jurado y del sustentante, pero no se realizó la grabación debido al paro de administrativos

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, Cordova Rivera Roxana y Quiroz Leyva Juana Karim investigadoras principales y la Dra. Graciela Vera Carpio, asesora del trabajo de investigación “El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz- 2023, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado ni contiene datos falsos.

En caso se demostrará lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 11 de octubre del 2023



Bach. Cordova Rivera, Roxana
Investigadora principal



Bach. Quiroz Leyva, Juana Karin
Investigadora principal



Dra. Graciela Vera Carpio

Asesor

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TISIS

Yo, Graciela Vera Carpio, Docente /Asesor de tesis /Revisor del trabajo de investigación, de las estudiantes(s) Roxana Cordova Rivera y Juana Karin Quiroz Leyva.

Titulada:

El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz- 2023, luego de la revisión exhaustiva del documento constato que la misma tiene un índice de similitud de 20% verificable en el reporte de similitud del programa turnitin.

El suscrito analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias destacadas no constituyen plagio. Y a mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

Lambayeque, 27 de noviembre de 2023



Dra. Graciela Vera Carpio

DNI:16705098

ASESOR

DEDICATORIA

En primer lugar, va dedicado a Dios, por ser mi guía y haberme dado la sabiduría a lo largo de este camino de constante aprendizaje. Dios fue quien me dio la fortaleza para seguir luchando y lograr superar todos los obstáculos que la vida me ha puesto en el camino.

A mis hijos Jharel y Jharetzy, por alentarme con sus palabras y brindarme su amor a diario, ya que por ellos tome la dedición más importante de mi vida, ser mejor persona y una gran maestra de vocación.

ROXANA.

Mi tesis lo dedico primeramente a Dios por darme la vida y la salud para cumplir mi meta trazada.

A mi familia por su apoyo incondicional, por sus palabras de aliento para seguir a delante y concluir mi carrera profesional. A mis hijos Fernanda y Fabricio por ser mi motor y motivo para superarme día a día.

KARIN.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por habernos permitido disfrutar los mejores momentos de nuestras vidas y habernos guiado a lo largo de este camino que ha trazado para Nosotras.

A nuestros maestros y maestras por brindarnos los mejores conocimientos y valores en nuestra formación y preparación profesional.

Un especial agradecimiento a nuestra asesora Dra. Graciela Vera Carpio, por su tiempo y dedicación, ya que ella a sido nuestra guía para para culminar nuestra tesis. A nuestros familiares que nos alentaron e impulsaron a continuar con nuestra carrera profesional.

Las autoras

INDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN	i
ACTA DE ORIGINALIDAD	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS.....	iv
INDICE.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
Abstract.....	viii
Introducción	9
Capítulo I: Diseño teórico.....	12
1.1. Antecedentes	12
1.1.1. Antecedentes internacionales	12
1.1.2. Antecedentes nacionales.....	12
1.2. Bases teóricas	14
1.3. Bases conceptuales	19
Capítulo II: Metodología de la investigación.....	25
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis en la investigación.....	25
2.2. Población y muestra.....	26
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	26
Capítulo III: Resultados y discusión.....	29
3.1. Resultados de la guía de observación.....	29
3.2. Discusión de los resultados	42
3.3.1. Esquema de la propuesta	44

3.3.2. Desarrollo de la propuesta.....	46
Capítulo IV: Conclusiones.....	79
Capítulo V: Recomendaciones.....	81
Referencias.....	82
Anexos.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

•	Tabla 1	Habilidades básicas de Interacción Social de niños de 5 años de la IEI N°439	30
•	Tabla 2	Habilidades para hacer amigos y amigas de niños de 5 años de la IEI N°439	33
•	Tabla 3	Habilidades conversacionales de niños de 5 años de la IEI N°439	36
•	Tabla 4	Análisis descriptivo de las dimensiones de Habilidades de Interacción Social de niños de 5 años de la IEI N°439	39
•	Tabla 5	Nivel de habilidades de Interacción Social que poseen los niños de 5 años de la IEI N°439	41

ÍNDICE DE FIGURAS

•	Figura 1	Habilidades básicas de Interacción Social de niños de 5 años de la IEI N°439	31
•	Figura 2	Habilidades para hacer amigos y amigas de niños de 5 años de la IEI N°439	34
•	Figura 3	Habilidades conversacionales de niños de 5 años de la IEI N°439	37
•	Figura 4	Análisis descriptivo de las dimensiones de Habilidades de Interacción Social de niños de 5 años de la IEI N°439	39
•	Figura 5	Nivel de habilidades de Interacción Social que poseen los niños de 5 años de la IEI N°439	41

Resumen

La presente investigación tuvo como finalidad proponer al Juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades Sociales Básicas de interacción Social, habilidades para hacer amigos y amigas y habilidades conversacionales, en niños de cinco años de la I.E.I.439. Munaná , Catache – Santa Cruz, la metodología que se empleó fue con un enfoque cuantitativo y un tipo de investigación descriptivo con propuesta. La muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas de 5 años a quienes se les aplicó el Cuestionario de Habilidades de Interacción Social de María Inés Monjas Casares en sus tres primeras áreas. Se observó las habilidades sociales en los niños de 5 años a través de la técnica de observación, donde se registró que el 90% de los niños poseen un nivel bajo y sólo el 10% un nivel moderado, siendo la Habilidades de Interacción social las menos desarrolladas y las habilidades para hacer amigos y amigas las más desarrolladas. La propuesta denominada” El Juego simbólico nos ayuda a desarrollar habilidades Sociales”, consta de 15 actividades sustentadas en el enfoque cognitivo del juego de Jean Piaget, posteriormente esta propuesta fue validada a través de Juicio de expertos mediante una ficha de análisis por especialistas del área, considerándola apta para su aplicación. Finalmente se concluye que la propuesta es una alternativa adecuada para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años.

Palabras clave: El Juego Simbólico, Habilidades Sociales, Habilidades de Interacción Social, Habilidades para hacer Amigos, Habilidades Conversacionales

Abstract

The purpose of this research was to propose symbolic play as a strategy to develop basic social skills of social interaction, skills to make friends and conversational skills in five-year-old children of the I.E.I.439. Munaná, Catache - Santa Cruz, the methodology used was a quantitative approach and a descriptive type of research with a proposal. The sample consisted of 20 5-year-old boys and girls to whom the Social Interaction Skills Questionnaire of Maria Inés Monjas Casares was applied in its first three areas. Social skills were observed in 5-year-old children through the observation technique, where it was recorded that 90% of the children have a low level and only 10% a moderate level, being the social interaction skills the least developed and the skills to make friends the most developed. The proposal called "Symbolic Play helps us develop social skills" consists of 15 activities based on Jean Piaget's cognitive approach to play. This proposal was subsequently validated through expert judgment by means of an analysis sheet by specialists in the area, who considered it suitable for its application. Finally, it is concluded that the proposal is an adequate alternative to develop social skills in five-year-old children.

Keywords: Symbolic Play, Social Skills, Social Interaction Skills, Befriending Skills, Conversational Skills

Introducción

El niño se desarrolla en un contexto social cuyas relaciones se extienden desde la familia hasta la sociedad en general, mantener una relación adecuada con otras personas, está determinado por las habilidades Sociales que posea.

Los niños de cinco años son más reflexivos y esto les permite ir descubriendo nuevas formas de socializar con otros niños y con los adultos. El niño no nace con habilidades sociales, al respecto Monjas (2002) menciona “que las habilidades sociales no son como el mismo concepto indica, capacidades innatas con los que una persona viene al mundo” (p,13), se adquieren a través del aprendizaje e incluyen conductas verbales y no verbales. La observación de los comportamientos de otras personas, la imitación de conductas positivas y el reforzamiento de conductas ayudan a que el niño vaya desarrollando relaciones adecuadas con los demás, pero es muy importante que desde pequeño aprenda a estar con otras personas y convivir con ellos.

En esta edad el niño puede acatar las indicaciones del adulto y busca lograr lo que se ha propuesto realizar, gustan trabajar con otros niños y al integrarse con otros, pueden darse cuenta de los sentimientos y opiniones de los demás.

A causa de la crisis sanitaria en el 2020 las personas se vieron afectadas en muchos aspectos y uno de ellos fue el educativo, sobre todo porque esto obligó a cambiar las clases presenciales a una modalidad virtual, siendo las habilidades Sociales una de las más afectadas ya que requieren la interacción entre personas, si bien es cierto la relación social se da también en la familia, es necesario la vida social extrafamiliar para el desarrollo de sus competencias sociales.

Posteriormente los niños volvieron a clases en los centros de atención infantil y fue necesario no sólo recuperar los aprendizajes sino también su bienestar emocional y su desarrollo social, presentando dificultades para relacionarse adecuadamente con los demás generando problemas en su adaptación a la escuela.

En la I.E.I.N 439 Caserío de Munana, Distrito de Catache, los niños de cinco años presentan dificultades en el desarrollo de sus habilidades sociales relacionadas sobre todo a: responder de manera adecuada con emociones agradables, resolver conflictos con sus compañeros, entre otros.

Frente a esta problemática el objetivo principal fue proponer el juego simbólico como estrategia para desarrollar las Habilidades Sociales: Habilidades Básicas interacción social, Habilidades para hacer amigos y Habilidades conversacionales, en niños de cinco años; se planteó objetivos específicos como Identificar las habilidades Sociales: Básicas interacción social, Habilidades para hacer amigos y Habilidades conversacionales, en los niños de cinco años de la I.E.I. N°439 Munana- Catache- Santa Cruz; Fundamentar teóricamente el programa de juegos según el enfoque de Jean Piaget; Diseñar la propuesta del Juego como estrategia para desarrollar las habilidades sociales: Básicas interacción social, Habilidades para hacer amigos y Habilidades conversacionales, en niños de cinco años y por último, Validar la propuesta del juego como estrategia mediante la técnica de juicio de expertos, así se logró desarrollar la presente investigación, confirmando la hipótesis planteada al inicio en el proyecto, La propuesta del Juego simbólico como estrategia contribuye probablemente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. N°439 Munana- Catache- Santa Cruz.

Esta investigación presenta de cinco capítulos:

El Capítulo I presenta el diseño teórico, así como los antecedentes. Se describe las bases teóricas y conceptuales en relación a la variable dependiente “habilidades sociales” y la variable independiente “Juego simbólico” como estrategia, se detalla la definición de términos y la operacionalización de variables.

En el Capítulo II, se describe los métodos y materiales, la población y muestra; las técnicas e instrumentos.

En el capítulo III, se presentan los resultados, discusión y propuesta.

En el Capítulo IV, está la discusión de los resultados

En el capítulo V, se presentan la propuesta del juego simbólico como estrategia.

Luego se presentan las Conclusiones, Recomendaciones, Referencias y Anexos.

Capítulo I: Diseño teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Corzo(2020) en su trabajo de investigación realizada en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga en Colombia, tuvo como propósito de estudio fortalecer las habilidades sociales de los niños de transición a través de una propuesta pedagógica, la metodología corresponde a un diseño descriptivo, no experimental con propuesta, tuvo un enfoque cualitativo , la muestra estuvo constituida por 22 niños a los que se les aplicó el cuestionario de habilidades sociales , encontrándose que presentaban dificultades en la mayoría de habilidades observadas pero con menor dificultad en aquella en la que se relaciona con los adultos, a partir de esto se propuso un conjunto de estrategias lúdicas para el desarrollo socioemocional del estudiante.

Chicaiza (2022) en su investigación realizada en la comunidad Cantón Pujilí, Ecuador, tuvo como objetivo desarrollar una estrategia pedagógica para desarrollar habilidades sociales mediante el desarrollo de emociones básicas. El trabajo se realizó con niños de tres años, la metodología fue un estudio mixto con una muestra de 34 personas conformada por niños, padres, educadores y especialistas, se obtuvo como resultado una estrategia para desarrollar tres ejes fundamentales: Emociones básicas, las habilidades sociales y las normas de cortesía, la validación de la propuesta se realizó por criterio de expertos.

1.1.2. Antecedentes nacionales

López (2021) en su investigación realizada en una institución educativa inicial del distrito de Pueblo Libre en la Ciudad de Lima, tuvo como objetivos analizar la percepción de

los profesores en relación al uso del cuento como un medio para desarrollar las habilidades sociales en niños de 3 a 5 años , la metodología que se empleó corresponde a un enfoque cualitativo con un nivel de investigación descriptiva sobre la percepción d ellos docentes , la muestra estuvo constituida por 10 docentes del II ciclo de Educación Inicial, a quienes s e les aplicó la técnica de la entrevista, llegando a la conclusión que los niños aprenden las habilidades sociales a través de Modelos tomados del hogar y su escuela y que la enseñanza de estas en el II ciclo se realiza a través de juegos cooperativos, la música y el cuento. Para los docentes el cuento resulta ser un recurso lúdico e interesante en el desarrollo de habilidades sociales.

Aranda (2021) en su investigación realizada en un colegio del distrito de Chilca en Huancayo, tuvo como objetivo establecer entre el aprendizaje instructivo o el aprendizaje por Modelo, en el proceso de desarrollo de Habilidades Sociales en los preescolares de 5 años de este distrito, la metodología que se empleó corresponde a un diseño experimental con grupo de control sólo con posttest, y se sitúa en el nivel explicativo, la muestra estuvo conformada por 65 preescolares, 41 para el grupo experimental y 24 para el grupo de control a quienes se les aplicó una entrevista estructurada y se elaboró una prueba pedagógica para la observación directa, a través de los resultados se pudo establecer que el aprendizaje por modelo favorece más el desarrollo de habilidades sociales que el aprendizaje instructivo.

Palpa (2022), en su investigación realizada en un Institución educativa Inicial del distrito de Chorrillos, tuvo como objetivo determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cinco años. Utilizó el paradigma cuantitativo con un tipo de investigación básica, descriptiva correlacional, los instrumentos fueron aplicados a 91 estudiantes de una Institución Educativa, se conoció a través los resultados que existe relación significativa entre ambas variables.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. El pensamiento Simbólico según Piaget

Piaget señala que el niño en el segundo estadio, preoperacional, utiliza un nivel más alto de pensamiento al estadio Sensomotriz, al que lo denomina Pensamiento simbólico conceptual y consta de dos componentes, por un lado, está el simbolismo no verbal en el que el niño les da utilidad a los objetos con un fin diferente para lo que fueron, porque los usa como símbolos de otros objetos, mientras que en el anterior estadio lo usa de la manera habitual. Un segundo componente es el simbolismo verbal, en este estadio el niño utiliza el lenguaje o signos verbales, para Piaget el lenguaje es primordial para el desarrollo del intelecto porque nos permite compartir ideas entre personas, ayuda al pensamiento y memoria, sobre todo porque le permite utilizar representaciones e imágenes mentales.

Al respecto Pérez (2015) menciona que para Piaget en el estadio Operativo Concreto “se produce el inicio de las funciones simbólicas y de la interiorización de los esquemas de acción en representaciones. La función simbólica significa que las palabras en si son iguales a los símbolos” (p.20).

Piaget nos menciona que en este estadio el tipo particular de juego que realiza el niño, este marcado por las representaciones internas que tiene del mundo que lo rodea.

1.2.1.1. El Juego.

Una de los aspectos más importantes de los seres humanos es aprender a estar con otras personas y convivir con ellos, el juego al constituir una actividad natural en el niño le brinda la oportunidad de ir construyendo modelos de relación con dos o más personas. Es un lenguaje con el que puede expresar todo lo que sabe, lo que imagina y lo que quiere.

A través del Juego el ser humano socializa, comunica, crea, ejercita, pero sobre todo disfruta y lo desarrolla desde que es un bebé hasta que se hace un adulto, todas estas acciones le permiten que sea una actividad significativa en su vida, porque lo conecta con el mundo exterior, Piaget considera al “juego como un elemento integrador con la estructura del pensamiento del niño” (Fernández, 2015, p.20).

Los niños crean imágenes mentales producto de la experiencia y luego lo representan a través del dibujo y el juego, menciona que el Juego simbólico se desarrolla en el estadio preoperatorio, que corresponde a la edad de 2 a 6 años, es una etapa del pensamiento y del lenguaje.

En su dimensión cognitiva el Juego simbólico le proporciona al niño la capacidad de poder representar objetos, sucesos, personas que forman parte de su imaginación. En el juego simbólico el niño puede simular situaciones de la vida real, lo denomina también Juego egocéntrico porque parte de los intereses del niño.

Para Piaget el juego es una “Actividad cuyo fin en sí mismo es que el niño no se adapte a la realidad, sino que la recree, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación (modificación de la realidad a su conveniencia), la realidad se somete a las necesidades del niño, de manera que en el juego todo es posible” (Pérez, 2015, p.20).

1.2.1.2. Dimensiones del Juego Simbólico

El juego simbólico es parte del Juego en la infancia “Es una actividad Psicológica del niño”, se da cuando aparece el simbolismo en el niño, mediante la imitación reproduce lo que observa en su realidad e imita roles sociales.

Al respecto Fernández (2015) menciona “el niño simula situaciones y personajes como si fuera él mismo o los tuviese delante” (p. 26). El Juego Simbólico produce diferentes

beneficios en el desarrollo del niño por que le permite entender su entorno y poner en práctica los roles de los adultos, como él lo comprende. Es un juego que se puede aprovechar para desarrollar diferentes habilidades sociales y sobre todo la práctica de valores.

Las dimensiones del Juego simbólico según McCune-Nicholich (1981) citados por Natanson 2000, son:

Descentración. - Acciones cotidianas que realiza con su cuerpo, realiza acciones de reconocimiento. En una primera etapa, nombra objetos, en una segunda etapa juegos dirigidos hacia los otros y una etapa final más evolucionada, tiene un papel más activo en el juego, el niño asigna al juguete intenciones, sentimientos y emociones. El niño progresivamente pasará de realizar acciones de la vida cotidiana, imitar las acciones de los adultos.

Situación de objeto. - En esta etapa el niño comienza a utilizar con otro fin objetos reales, pero sin utilidad específica, utiliza los objetos con fines distintos a su utilidad inicial.

Integración. - En esta etapa la estructura del juego es de mayor complejidad donde se combinan dos o más acciones simbólicas siguiendo una secuencia. Los niños interpretan las acciones que realizan sin compromisos.

Planificación. - En esta etapa el niño llega a contar con un plan que dirige su acción: en un primer momento es provocado por los objetos que lo rodean, luego busca materiales, prepara la actividad y verbaliza el juego que va a realizar.

1.2.2. El enfoque de las habilidades Sociales según María Inés Monjas Casares.

Según Inés Monjas citado por Rosales (2013), “Las habilidades sociales son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Implica un conjunto de comportamientos adquiridos y aprendidos y no un rasgo de personalidad.” (p.32)

Monjas considera que se necesitan diferentes habilidades comportamentales que permiten al ser humano adaptarse al requerimiento de su contexto social, y le da una gran importancia a aquellas que tienen que ver con la capacidad de relacionarse interpersonalmente. Parte de la premisa que “el ser humano es un ser social” y necesita construir vínculos afectivos, pero sobre todo sociales para esta adaptación, esto le permite desarrollarse como una persona segura.

Es en la familia el primer lugar donde se construye este tipo de relaciones, posteriormente el grupo de amigos, compañeros de la escuela y todos aquellos que forman parte del entorno social del ser humano. De lo que se trata es que experimente situaciones sociales diversas y positivas para que sea competente socialmente y desarrolle habilidades sociales.

Existen mecanismos que la autora considera favorecen su desarrollo, en primer lugar, menciona el aprendizaje que se realiza por experiencia directa, ósea en de la vida cotidiana dentro de su propio entorno, aquí se requiere que las conductas sociales adecuadas, sean reforzadas para que se vuelvan a repetir.

En segundo lugar, señala aquel aprendizaje de habilidades que se realiza por medio de la observación a través de modelos que son significativos para el niño. Es importante que el niño este expuesto a modelos adecuados para que trate de imitar esas conductas.

En tercer lugar, considera el aprendizaje verbal al que le denomina instruccional, en este aprendizaje se utiliza el lenguaje oral que puede ser a través de normas o reglas establecidas.

En cuarto lugar, el aprendizaje al que le denomina por Feedback interpersonal que permite a través de la reacción de los Inter actores como ha sido nuestro comportamiento.

En relación a su validación social de las habilidades Sociales, menciona que “son un conjunto de Competencias sociales son, por tanto, un conjunto de competencias sociales positivas con los otros y que afronte de modo afectivo y adaptativo, las demandas de su entorno

social, aspectos que contribuyen significativamente, por una parte, a la aceptación por los compañeros y, por otra al adecuado ajuste y adaptación social” (Monjas y Gonzales, 2000, p. 19).

1.2.2.1. Dimensiones de las habilidades Sociales

Las dimensiones consideradas en la presente investigación están directamente relacionadas con el Programa de habilidades sociales propuesto por María Inés Monjas casares:

a) Dimensión: Habilidades de Interacción Social

Denominadas también habilidades Básicas de interacción social y esta referidos a las interacciones afectivas y para hacer amigos, su objetivo establecer una amistad, los niños o adultos que desarrollan esta habilidad, disfrutan al relacionarse con otras personas y resultan agradables para los demás.

En esta área se desarrollan las” habilidades para Sonreír y reír; Saludar, Presentaciones, Pedir favores; Cortesía y amabilidad” (Monjas, 2000, p.56).

b) Dimensión: Habilidades para hacer amigos y amigas

Hacer amigos es una de las habilidades que más satisfacción recíproca genera en las personas, la amistad ayuda al desarrollo social y afectivo. De igual manera el niño siente que es aceptado socialmente, cuando mantiene relaciones positivas con ellos, para esto es importante que desarrolle para lograrlo, como relacionarse con los otros diciendo le cosas agradables, relacionarse a través del juego, ayudando y prestando ayuda a otros niños formar parte de una tarea común y prestar y pedir lo propio.

El PEHIS comprende las “habilidades para reforzar a otros, iniciaciones sociales unirse al juego con otros, ayuda, cooperar y compartir” (Monjas, 2000, p.58).

c) Dimensión. - Habilidades conversacionales.

Estas habilidades están referidas al uso de la expresión verbal en la interacción con otras personas para expresar sentimientos, saludarnos o manejar conflictos; en la infancia ayuda mucho en el aprendizaje, porque a través de hacen preguntas, responden a las interrogantes, pero sobre todo que se comuniquen adecuadamente.

En esta dimensión se desarrollan las “habilidades para iniciar conversaciones, mantener conversaciones, terminar conversaciones, unirse a la conversación de otros; y conversaciones en grupo” (Monjas, 2000, p.60).

1.3. Bases conceptuales

El juego Simbólico

Llamados también de representación, el niño juega a hacer como si fuera otra persona o cosa, en este tipo de juego se confunde la realidad y la fantasía, el niño le asigna de significado a las cosas de acuerdo a su imaginación, es importante para el niño vivenciar el juego simbólico porque a través de esta actividad, amplía su campo de vivencias y conocimiento del mundo social, pero desde su propia perspectiva emocional y cognitiva gracias a su imaginación.

Habilidades Sociales.

Son capacidades aprendidas, necesarias para interactuar con otras personas de manera adecuada y lograr establecer relaciones saludables.

Para Monjas las habilidades sociales son “Conductas que son necesarias para interactuar y relacionarse con los demás. Atienden a la capacidad de relacionarse adecuadamente con los demás, de manera que un individuo sea aceptado y valorado socialmente” (Bances, 2019, p.7).

El juego como estrategia

Podemos definir la estrategia educativa como un conjunto de acciones que fueron planificadas intencionalmente por el docente con el objetivo de construir el aprendizaje, consta de un conjunto de pasos planificados previamente para el logro de los aprendizajes.

El juego es una actividad natural, se convierte en el medio para adquirir experiencias de manera divertida y es la mejor manera para que el niño aprenda. Todas las actividades que el niño realiza son en base al juego, para él jugar es pensar, es crear.

En su exploración del mundo que lo rodea el niño va asignando significado a los objetos que forman parte de su entorno, transformándolos, pero sobre todo gozando y divirtiéndose.

Un elemento importante del Juego como estrategia es que es organizado, diseñado por el adulto, pero dirigido por el niño. Cuando se utiliza el juego como estrategia, se considera la participación del adulto (docente) pero como el que facilita y organiza las situaciones para conectar el aprendizaje con la actividad lúdica del niño. En este sentido organiza el espacio, el tiempo, organiza las experiencias y facilita el material lúdico.

Importancia de la Habilidades Sociales en el desarrollo del niño.

El niño para adaptarse y desarrollarse en este complejo contexto social que va desde la familia y la Comunidad debe desarrollar un conjunto de habilidades personales y sociales. El niño Debe aprender desde pequeño a estar con otras personas y a convivir con ellos.

La Escuela Constituye un segundo factor de socialización después de la familia, porque es en este contexto que se dan diversas interacciones que contribuyen a engrandecer su vida social. En este contexto aprende normas y límites que le permiten convivir con otras personas respetando sus derechos. Es importante desarrollar buenas pautas o reglas que le permitan integrarse positivamente al grupo social, el niño va descubriendo que existen conductas que

pueden agrandar o desagradar a los otros, también descubre que poco a poco puede controlar sus impulsos y postergar sus necesidades, porque convive con otras personas que también tienen derechos. En la escuela el docente tiene una función socializante a través de técnicas como el modelado y el reforzamiento que permitan al niño su integración y adaptación social.

Cuadro de Operacionalización de la variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Instrumento de evaluación
El juego simbólico como estrategia.	Fundamentación	La fundamentación es pertinente para el tema desarrollado. Tiene secuencia lógica	Ficha de análisis para técnica de juicio de expertos
	Objetivos	El objetivo general es claro y precisa la intención de la propuesta Los objetivos específicos tienen relación y secuencia lógica	
	Contenidos	Incluye todos los juegos a desarrollar en la propuesta	
	Metodología	Es adecuada para el trabajo con niños de 4 años	
	Medios y Materiales	Son adecuados y suficientes para el desarrollo de la propuesta. Permiten la aplicación de la propuesta	
	Sistema de Evaluación	Permite observar los resultados obtenidos	

Habilidades Sociales	Habilidades de Interacción Social	Sonreír y reír	Se ríe con otras personas Sonríe en situaciones adecuadas	Ficha de observación teniendo en cuenta el Cuestionario de Habilidades Sociales de María Inés Monjas.
		Saludar	Saluda de modo adecuado Responde al saludo	
		Presentaciones	Se presenta ante otras personas Presenta a otras personas Inicia y termina conversaciones Responde adecuadamente	
		Favores	Pide y presta ayuda Hace Peticiones Responde adecuadamente a las peticiones de ayuda	
		Cortesía y amabilidad	Hace elogios alabanzas Dice cosas positivas Comparte con otros niños Expresa cosas Positivas	
	Habilidades para hacer amigos y amigas	Reforzar a los otros	Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas	
		Iniciaciones sociales	Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas.	
		Unirse al juego de otros	Responde correctamente cuando otro/a niño/a le invita a jugar o a hacer alguna actividad con él/ella Se une a otros niños niñas que están jugando o realizando una actividad	

		Ayuda	<p>Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita</p> <p>Presta ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones</p>	
		Cooperar y compartir	<p>Coopera con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias, apoya, anima, etc.).</p> <p>Comparte lo propio con los otros niños; niñas</p>	
	Habilidades conversacionales	Iniciar conversaciones	<p>Inicia conversaciones con otros niños y niñas.</p> <p>Responde adecuadamente cuando otro/a niño/a quiere iniciar una conversación con él/ella</p>	
		Mantener conversaciones	<p>Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella</p> <p>Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación, etc.).</p>	
		Terminar conversaciones	<p>Responde adecuadamente cuando las personas con las que está hablando, finalizan la conversación.</p> <p>Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado</p>	

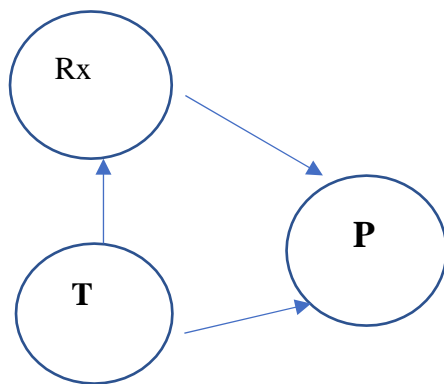
		Unirse a la conversación de otros	<p>Responde adecuadamente cuando otro/a niño/a quiere entrar en la conversación que él/ella mantiene con otros/as</p> <p>Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas</p>	
		Conversaciones de grupo	<p>Cuando conversa con un grupo de niños y niñas, participa de acuerdo a las normas establecidas.</p> <p>Cuando mantiene una conversación en grupo, interviene cuando es oportuno y lo hace de modo correcto</p>	

Capítulo II: Metodología de la investigación

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis en la investigación.

La presente investigación se realizó teniendo en cuenta un enfoque cuantitativo, según Hernández (2014) es un conjunto de pasos que deben seguir en orden riguroso, se inicia con una idea de la cual surgen objetivos y preguntas de investigación, con un tipo de investigación Descriptiva propositiva, diagnosticándose el problema en la realidad observada y basándonos en teorías se formula la Propuesta para darle una posible solución.

El diseño que se desarrolló es un diseño no experimental ya que no hay manipulación directa de las variables, se realizó el diagnóstico para poder darle solución.



Donde:

Rx: Diagnostico de la realidad

T: Fundamento teórico

P: Propuesta: El Juego como estrategia didáctica.

2.2. Población y muestra:

Población

Estuvo conformada por 20 niños (11 niñas y 9 niños) de 5 años del aula celeste de la IEI N°439 Catache-Santa Cruz-Cajamarca.

Muestra

Estuvo conformada por 20 niños de 5 años del aula celeste de la IEI N°439 Catache-Santa Cruz-Cajamarca. Se empleó el muestreo no probabilístico intencional

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

La técnica de la observación fue utilizada para recoger información de la variable independiente: Juego Simbólico como estrategia y se aplicó el cuestionario de habilidades de Interacción Social “CHIS”, de María Inés Monjas Casares, de los cuales sólo se consideró utilizar las tres primeras sub escalas.

Otra técnica utilizada fue la técnica de juicio de expertos, en la que se utilizó una Guía de análisis, que lo realizó un experto en el área de Habilidades sociales y el nivel de Educación Inicial, este instrumento sirvió para la validación de la propuesta.

Técnicas	Instrumentos	Propósito del instrumento	Equipos y materiales
Observación	Cuestionario PEHIS MONJAS	Instrumento que permite conocer las tres primeras áreas del PEHIS Monjas presentes en los niños de 5 años	Laptop Material de escritorio
Análisis documental	Ficha de Análisis	Análisis de textos para la fundamentación de la propuesta	
Juicio de Experto	Guía de análisis	Instrumento que sirve para la validación de la propuesta.	

Ficha Técnica

Nombre del Instrumento: Cuestionario de Habilidades de Interacción Social (CHIS).

Autora: María Inés Monjas Casares. Año: 1992

Procedencia: España

Administración: Individual

Tiempo de aplicación: Aproximadamente 50 minutos por niño.

Ámbito de aplicación: Niños

Significación: Evaluar las habilidades sociales de tres áreas o destrezas, que permita identificar el nivel de desarrollo de las habilidades sociales.

Descripción de la prueba. María Inés Monjas Casares, ha construido un cuestionario de autoinforme de habilidades sociales, bajo el método de Likert que consiste en una construcción de ítems presentados en forma de afirmaciones, las cuales llevan una calificación (1, 2, 3, 4,5). Cada niño es observado por una docente, el cuestionario tiene una escala tipo Likert de cinco puntos la frecuencia de emisión de cada comportamiento, las puntuaciones altas indican alto nivel de habilidades Sociales.

1. Significa que el niño no hace la conducta nunca
2. Significa que el niño no hace la conducta casi nunca
3. Significa que el niño hace la conducta Algunas veces
4. Significa que el niño hace la conducta casi siempre
5. Significa que el niño hace la conducta siempre

El cuestionario original consta de sesenta ítems que corresponden a seis dimensiones de los cuales se ha tomado las tres primeras habilidades.

Habilidades sociales básicas de interacción social.

Habilidades para hacer amigos y amigas.

Habilidades conversacionales

Capítulo III: Resultados y discusión

3.1. Resultados de la guía de observación

En la investigación realizada, los resultados se obtuvieron teniendo como base la observación utilizando los Ítems propuestos en el Cuestionario de habilidades sociales de María Inés Monjas Casares. Las sub áreas observadas coincidieron con las dimensiones propuestas en la investigación: Habilidades Básicas de interacción social, Habilidades para hacer amigos y amigas; y habilidades conversacionales, cada dimensión contó con diez indicadores o ítems, los cuales fueron aplicados a través de una ficha de observación a niños de cinco años de la I:E.I. N°439 Catache, Santa Cruz, la observación se realizó por un periodo de quince días durante el desarrollo de la actividades de aprendizaje y momentos de recreo, los niños observados fueron 20 de los cuales 11 fueron niñas y 9 niños, los resultados obtenidos permitieron dar origen a la propuesta de investigación.

A continuación, se presentan tablas y figuras y su respectiva interpretación, según los resultados obtenidos durante la observación.

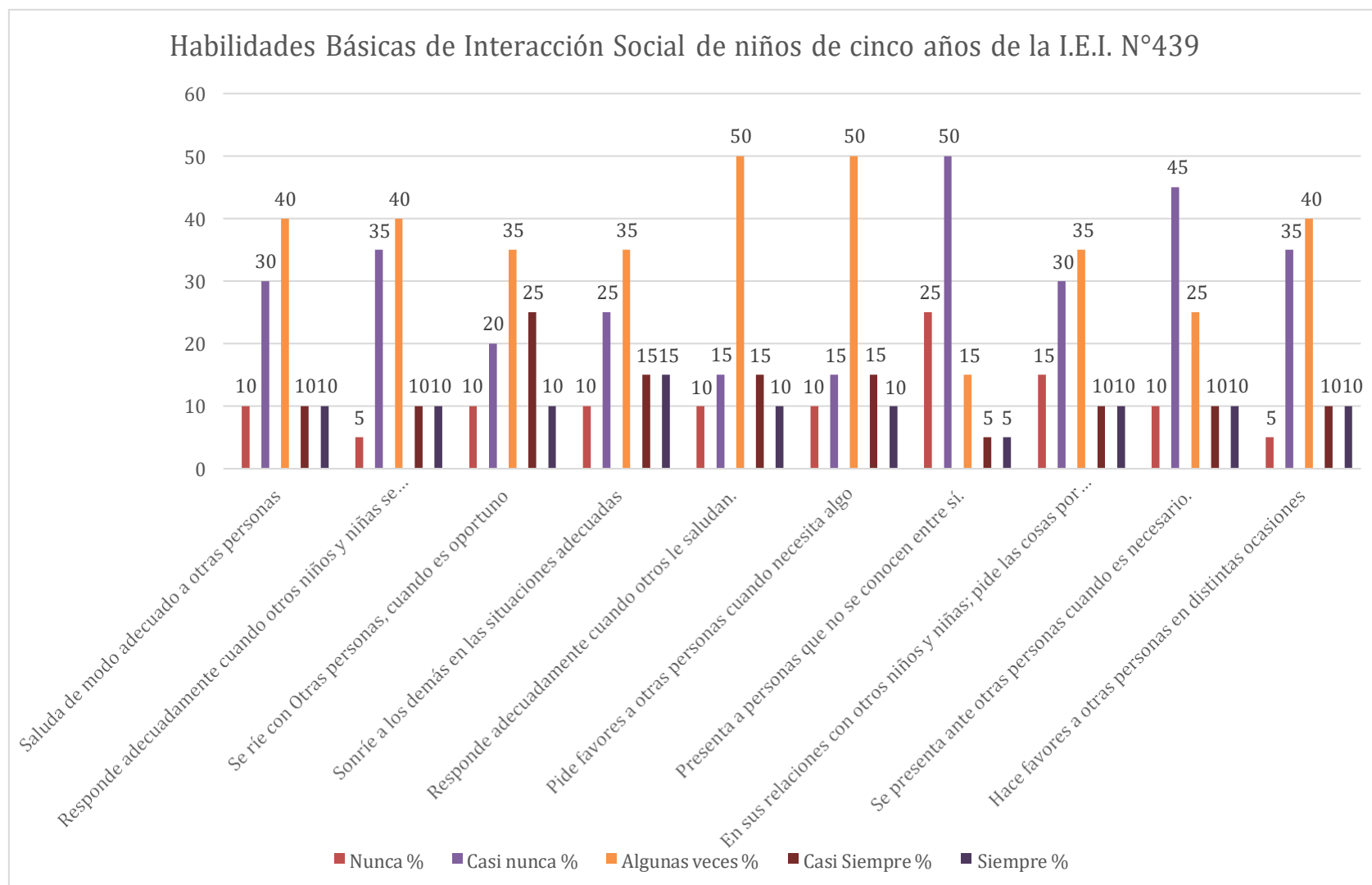
Tabla 1.

Habilidades Básicas de Interacción Social de niños de cinco años de la I.E.I. N°439

Habilidades de interacción social	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Casi Siempre		Siempre	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Saluda de modo adecuado a otras personas	2	10	6	30	8	40	2	10	2	10
Responde adecuadamente cuando otros niños y niñas se dirigen a él/ella de modo amable y cortés	1	5	7	35	8	40	2	10	2	10
Se ríe con Otras personas, cuando es oportuno	2	10	4	20	7	35	5	25	2	10
Sonríe a los demás en las situaciones adecuadas	2	10	5	25	7	35	3	15	3	15
Responde adecuadamente cuando otros le saludan.	2	10	3	15	10	50	3	15	2	10
Pide favores a otras personas cuando necesita algo	2	10	3	15	10	50	3	15	2	10
Presenta a personas que no se conocen entre sí.	5	25	10	50	3	15	1	5	1	5
En sus relaciones con otros niños y niñas; pide las cosas por favor dice gracias, se disculpa..., y muestra otras conductas de cortesía.	3	15	6	30	7	35	2	10	2	10
Se presenta ante otras personas cuando es necesario.	2	10	9	45	5	25	2	10	2	10
Hace favores a otras personas en distintas ocasiones	1	5	7	35	8	40	2	10	2	10

Nota: Cuestionario Aplicado de Habilidades de Interacción Social (CHIS)

Figura 1 Habilidades Básicas de Interacción Social de niños de cinco años de la I.E.I. N°439



La tabla 1 y figura 1, muestra el desarrollo de las habilidades Sociales en la dimensión Habilidades Básicas de Interacción Social de niños de cinco años de la I.E.I. N°439 Catache, Santa Cuz, se puede observar que únicamente un promedio del 22.5% se encuentran entre las calificaciones siempre y casi siempre, la mayoría de los niños se encuentra en la calificación Algunas veces con 36.5% y un 41% con las calificaciones nunca y casi nunca.

Se puede observar que las habilidades básicas de interacción social menos desarrolladas son aquellas en que los niños presentan a personas que no se conocen entre sí, con el 25 % y 50 % en las categorías Nunca y casi nunca , seguida por las habilidades en las que tengan presentarse ante otras personas cuando es necesario con un 10% y 45 % en las categorías nunca y casi nunca, También se puede observar un gran porcentaje de niños que si bien saben que se deben realizar estas habilidades sociales sólo lo realizan algunas veces.

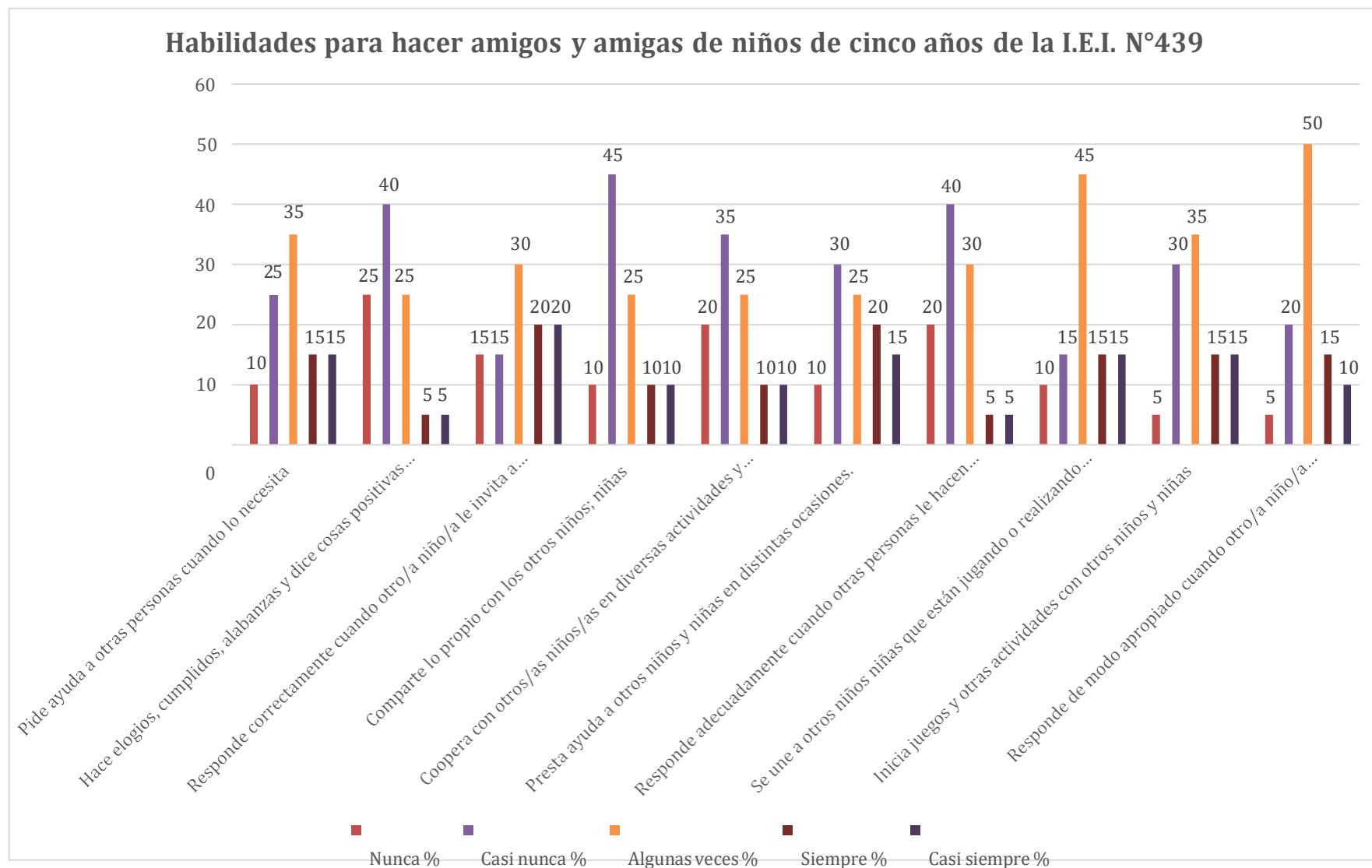
Tabla 2

Habilidades para hacer amigos y amigas de niños de cinco años de la I.E.I. N°439

<i>Habilidades para hacer amigos y amigas</i>	<i>Nunca</i>		<i>Casi nunca</i>		<i>Algunas veces</i>		<i>Siempre</i>		<i>Casi siempre</i>	
	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>n</i>	<i>%</i>	<i>n</i>	<i>%</i>
Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita	2	10	5	25	7	35	3	15	3	15
Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas	5	25	8	40	5	25	1	5	1	5
Responde correctamente cuando otro/a niño/a le invita a jugar o a hacer alguna actividad con él/ella.	3	15	3	15	6	30	4	20	4	20
Comparte lo propio con los otros niños; niñas	2	10	9	45	5	25	2	10	2	10
Coopera con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias, apoya, anima, etc.).	4	20	7	35	5	25	2	10	2	10
Presta ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.	2	10	6	30	5	25	4	20	3	15
Responde adecuadamente cuando otras personas le hacen alabanzas, elogios y cumplidos.	4	20	8	40	6	30	1	5	1	5
Se une a otros niños niñas que están jugando o realizando una actividad	2	10	3	15	9	45	3	15	3	15
Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas	1	5	6	30	7	35	3	15	3	15
Responde de modo apropiado cuando otro/a niño/a quiere unirse con él/ella a jugar a realizar una actividad.	1	5	4	20	10	50	3	15	2	10

Nota: Cuestionario Aplicado de Habilidades de Interacción Social (CHIS)

Figura 2 Habilidades para hacer amigos y amigas de niños de cinco años de la I.E.I. N°439



En la tabla 2 y figura 2, muestra el desarrollo de las habilidades Sociales en la dimensión Habilidades para hacer amigos y amigas, tiene un menor desarrollo, ya que únicamente el 25%, se encuentran en la categoría siempre y casi siempre, un 32.5% en la categoría algunas veces y un promedio de 42.5% en la categoría nunca y casi nunca.

Se puede observar que uno de los indicadores menos desarrollados es en el que el niño debe compartir lo propio con otros niños y cooperar con otros niños en diversas actividades y juegos, con un 55% en las categorías nunca y casi nunca, así como la capacidad para hacer elogios, cumplidos y alabanzas a otros niños, así como responder adecuadamente ante los elogios, con un 65% y 60% respectivamente en las categorías nunca y casi nunca.

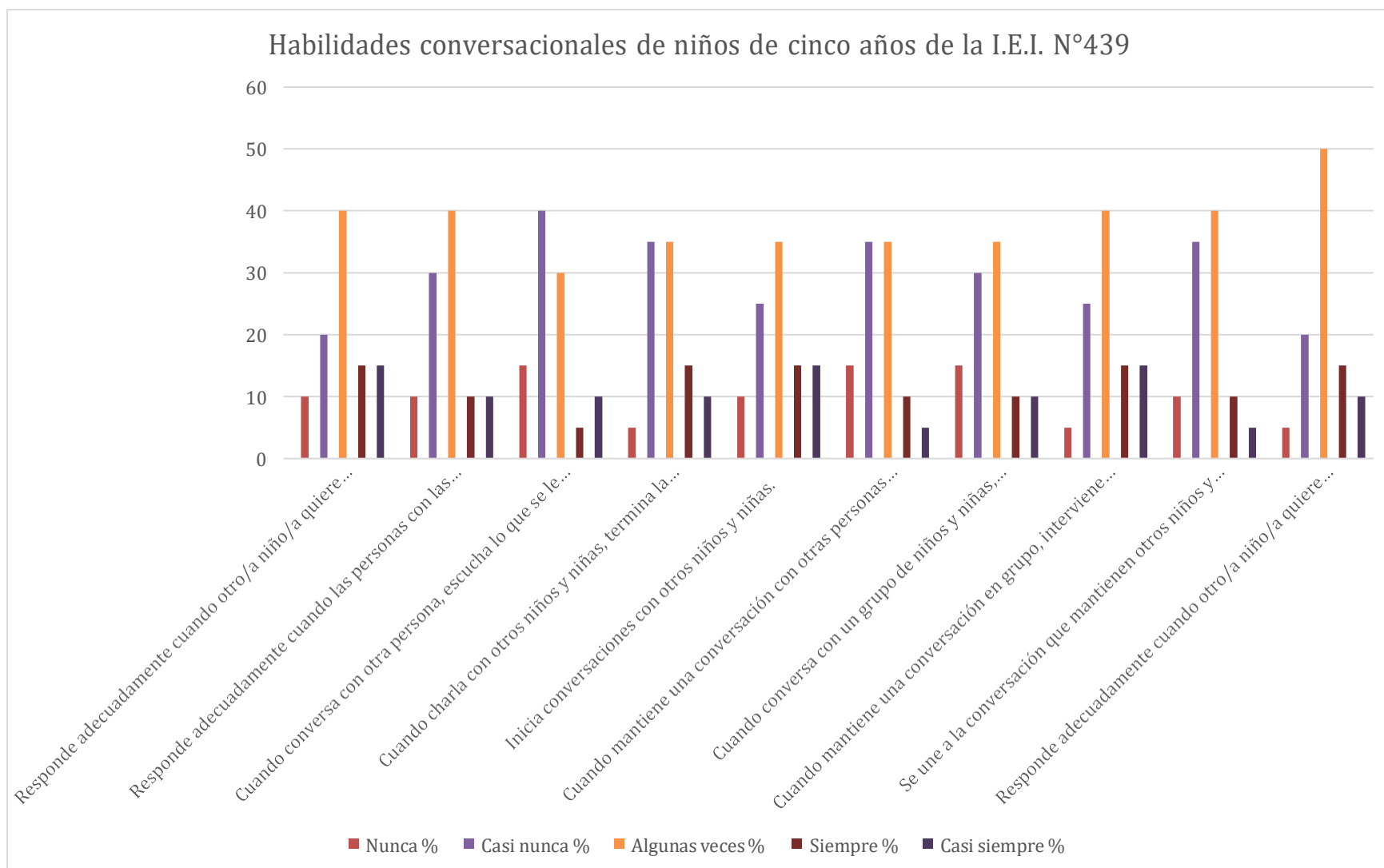
Tabla 3

Habilidades conversacionales de niños de cinco años de la I.E.I. N°439

Habilidades conversacionales	Nunca		Casi nunca		Algunas veces		Siempre		Casi siempre	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Responde adecuadamente cuando otro/a niño/a quiere entrar en la conversación que él/ella mantiene con otros/as	2	10	4	20	8	40	3	15	3	15
Responde adecuadamente cuando las personas con las que está hablando, finalizan la conversación.	2	10	6	30	8	40	2	10	2	10
Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella.	3	15	8	40	6	30	1	5	2	10
Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado	1	5	7	35	7	35	3	15	2	10
Inicia conversaciones con otros niños y niñas.	2	10	5	25	7	35	3	15	3	15
Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación. etc.).	3	15	7	35	7	35	2	10	1	5
Cuando conversa con un grupo de niños y niñas, participa de acuerdo a las normas establecidas.	3	15	6	30	7	35	2	10	2	10
Cuando mantiene una conversación en grupo, interviene cuando es oportuno y lo hace de modo correcto.	1	5	5	25	8	40	3	15	3	15
Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas	2	10	7	35	8	40	2	10	1	5
Responde adecuadamente cuando otro/a niño/a quiere iniciar una conversación con él/ella.	1	5	4	20	10	50	3	15	2	10

Nota: Cuestionario Aplicado de Habilidades de Interacción Social (CHIS)

Figura 3 Habilidades conversacionales de niños de cinco años de la I.E.I. N°439



En la Tabla 3 y figura 3 nos muestra que el promedio de los porcentajes el 39.5% está en los criterios Nunca y Casi Nunca, el 38% Algunas veces y sólo el 22.5% logran las habilidades conversacionales.

Se puede observar que los indicadores con menor desarrollo en esta dimensión son aquellos en la que los niños escuchan lo que se les dice y responde a lo que se le pregunta, obteniendo un 40% con el calificativo casi nunca y 15% Nunca; también obtiene un 30% Algunas veces. Otro Indicador menos desarrollado en esta habilidad es el que debe mantener una conversación con otras personas de manera activa con un 35% con una calificación de casi nunca y 15% Nunca y un 35% algunas veces.

Tabla 4.

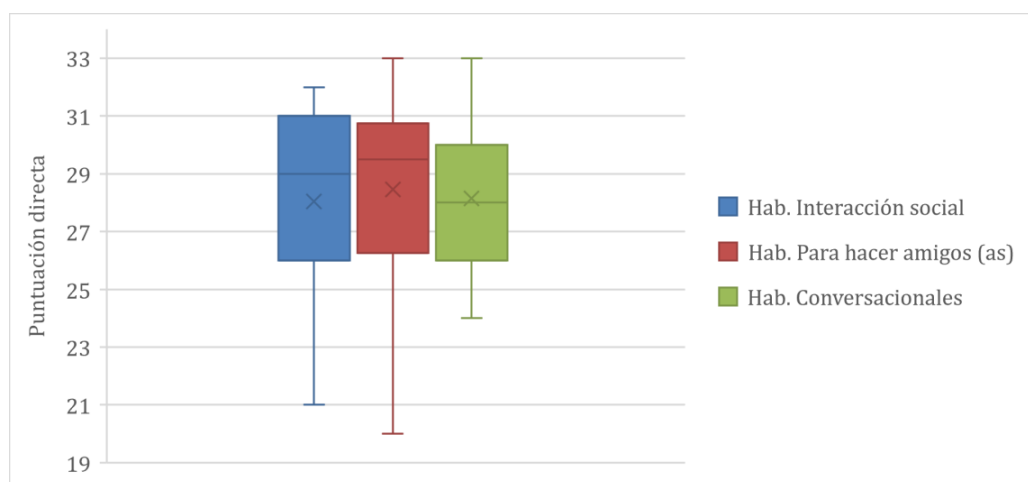
Análisis descriptivo de las dimensiones de Habilidades de Interacción Social de los niños de cinco años de la I.E.I. N°439

Dimensiones	Mínimo	Máximo	Media	Desv. Estándar
Dimensión I. HIS	21	32	28.1	3.1
Dimensión II. HPHA	20	33	28.5	3.1
Dimensión III. HC	24	33	28.2	2.6
CHIS Global	76	92	84.7	3.9

Nota: Cuestionario de habilidades de Interacción Social "CHIS"

Figura 4.

Diagrama de cajas de las dimensiones de Habilidades de Interacción Social



En la dimensión de habilidades de interacción social, los puntajes mínimo y máximo encontrados fueron de 21 y 32 puntos respectivamente, la puntuación media alcanzada fue de $M=28.1$ con desviación estándar $Ds=3.1$; en lo que concierne a las habilidades para hacer amigos y amigas presentan puntajes mínimo y máximo de 20 y 33 puntos respectivamente, con un puntaje medio obtenido de $M=28.5$ y $Ds=3.1$; mientras que las habilidades conversacionales con puntajes mínimo y máximo de 24 y 33 puntos respectivamente; el puntaje medio de $M=28.2$ con $Ds=2.6$.

Finalmente, en el análisis global de las dimensiones del CHIS se observó que valores Mín.= 76 puntos, Máx.= 92 puntos y la puntuación media alcanzada fue de $M= 84.7$ puntos; $Ds= 3.9$.

Tabla 5.

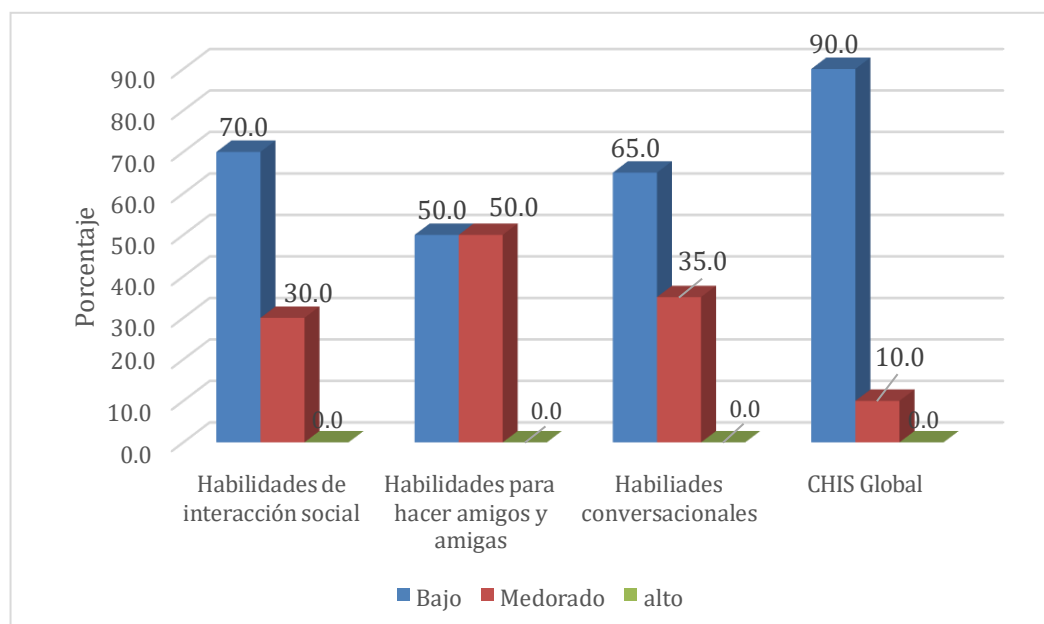
Nivel de Habilidades de Interacción Social que poseen los niños de cinco años de la I.E.I. N°439

DIMENSIONES	Nivel de Habilidad Social					
	Bajo		Moderado		Alto	
	n	%	n	%	n	%
Dimensión I. HIS	14	70.0	6	30.0	0	0.0
Dimensión II. HPHA	10	50.0	10	50.0	0	0.0
Dimensión III. HC	13	65.0	7	35.0	0	0.0
CHIS Global	18	90.0	2	10.0	0	0.0

Nota: Cuestionario de habilidades de Interacción Social "CHIS"

Figura 5.

Nivel de Habilidades de Interacción Social que poseen los niños de cinco años de la I.E.I. N°439



En la dimensión de Habilidades de Interacción social, el 70% de niños de cinco años del nivel inicial I.E.I. N°439 de Catache poseen un nivel bajo y el 30% nivel moderado; respecto a la dimensión de habilidades para hacer amigos y amigas el 50% de niños presentan un nivel bajo y el 50% restante un nivel moderado, y en la dimensión de habilidades conversacionales el 65% de niños poseen nivel bajo y el 35% nivel moderado; en ninguna de las tres dimensiones de las habilidades de interacción social se presentan a niños con nivel alto.

En el análisis global el 90% de niños poseen nivel bajo y solo el 10% nivel moderado.

3.2. Discusión de los resultados

De acuerdo al primer objetivo el cual es identificar las habilidades sociales básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, y habilidades conversacionales en los niños de cinco años se conoció en el análisis global el 90% de niños poseen nivel bajo y solo el 10% nivel moderado, observando que la habilidad menos desarrollada es habilidades para hacer amigos y amigas el 50% de niños presentan un nivel bajo y el 50% interacción social. Se puede observar que la habilidad menos desarrollada en los niños de cinco años del nivel inicial I.E.I. N°439 de Catache son las Habilidades de Interacción social, el 70% de niños poseen un nivel bajo y el 30% nivel moderado y las más desarrolladas son las habilidades para hacer amigos y amigas el 50% de niños presentan un nivel bajo y el 50% en un nivel moderado. Lo que evidencia las dificultades en las habilidades sociales.

Los resultados guardan relación con Cerna (2019), sus resultados indicaron que el 5% se encuentra en el nivel de logro, el 68% en el nivel de proceso y el 27% se encuentran en Inicio demostrando que los niños no han logrado desarrollar su socialización.

De acuerdo al segundo objetivo específico se fundamentó teóricamente la propuesta de juego simbólico como estrategia con el fin de desarrollar habilidades sociales en niños

basándose en el enfoque de Jean Piaget para la variable Juego simbólico, y el enfoque María Inés Monjas Casares para la variable habilidades Sociales , los fundamentos presentados coinciden con los presentados por Guamán (2022) quien menciona que para Piaget es una estrategia fundamental en la Educación Inicial ya que permite al niño expresar sus emociones ya que permite al niño expresar sus emociones y fortalecer su desarrollo Personal social, de igual Manera la investigación desarrollada por Altamirano (2021) quien menciona que para Piaget el juego simbólico forma parte de la segunda categoría de la evolución d ellos juegos y son creados a partir de la vida real, el niño crea personajes ficticios y esto ayuda a desarrollar sus capacidades motrices y verbales.

El tercer objetivo fue diseñar la propuesta del Juego como estrategia para desarrollar las habilidades sociales: Básicas interacción social, Habilidades para hacer amigos y Habilidades conversacionales, en niños de cinco años ; en la presente investigación se diseñó 14 actividades con una duración de 50 minutos, que guarda relación con la investigación Herrera y More (2022), quienes diseñaron una propuesta de talleres de Juego simbólico considerando la teoría estructuralista de Jean Piaget y sosteniendo que este juego “es el más típico y representativo de la infancia”, quienes presentaron en su propuesta 20 talleres siguiendo las cuatro dimensiones: Descentración, Sustitución, Integración y Planificación con una duración de 40 a 45 minutos.

El cuarto Objetivo fue Validar la propuesta del juego como estrategia mediante la técnica de juicio de expertos. Se validó la propuesta para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años a través de juicio de expertos, con 3 expertos en el área de Educación Inicial y Psicopedagogía Cognitiva, dando como resultado ser una propuesta apta para la aplicación. Esta investigación guarda relación con la investigación realizada por Carranza y Rojas (2022)

quienes tuvieron por objetivo diseñar una propuesta de intervención al juego simbólico para desarrollar la expresión oral en niños de inicial, y fue validado por dos expertos en el área de desarrollo.

De acuerdo al objetivo general, la investigación logró proponer al Juego Simbólico como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, el cual fue validado a través de juicios de expertos, el programa estuvo conformado por 15 sesiones de aprendizaje que buscan desarrollar en las dimensiones propuestas las habilidades específicas, es así como se organizó la secuencia de sesiones de aprendizaje. En la primera dimensión, habilidades básicas de interacción social se desarrolló las sub áreas como Sonreír o Reír, Saludar, Presentaciones, Favores y; Cortesía y Amabilidad, en la dimensión Hacer amigos, Reforzar a los otros, Iniciaciones sociales, Unirse al juego de otros, Ayuda, Cooperar y compartir; en la dimensión habilidades conversacionales.

3.3. Propuesta de Intervención

3.3.1. Esquema de la propuesta

ENFOQUE TEÓRICO

Juego Simbólico	Habilidades Sociales
Enfoque cognitivo de Jean Piaget	Enfoque de habilidades Sociales de María Inés Monjas Casares

Sesiones de Aprendizaje

Diseño de la propuesta

Juego Simbólico → Habilidades Sociales

Habilidades para Hacer Amigos y Amigas

Habilidades de Interacción Social

Habilidades Conversacionales

Asamblea Motivación

Desarrollo Del Juego

Evaluación

Observación

Acción

Socialización

Normas

Imaginación Creatividad

Retroalimentación

MOMENTOS

3.3.2. Desarrollo de la propuesta

Título: Programa “El juego simbólico nos ayuda a desarrollar Habilidades Sociales”

Objetivos de la propuesta

- a) **Objetivo General.** -Desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel de Educación Inicial a través del Juego simbólico.

Objetivos Específicos. –

Organizar sesiones de aprendizaje con juegos simbólicos como estrategia para desarrollar habilidades sociales de interacción social, habilidades sociales para hacer amigos ya amigas y habilidades sociales conversacionales.

Evaluar las sesiones de juegos simbólicos para desarrollar habilidades Sociales

- b) **Fundamentación.** - Las sesiones plateadas tienen como base el enfoque de Jean Piaget y su fundamentación en la teoría Cognitiva del juego, quien considera al “juego como un elemento integrado en la estructura del pensamiento del niño” (Fernández, 2015, p. 20).

Piaget considera que en el estadio Preoperatorio el juego es simbólico y es importante que el niño manipule objetos y le encuentre sentido y así poco a poco va a ir modificando sus esquemas.

La función simbólica es muy importante en el desarrollo del niño al respecto, Pérez (2015) nos dice sobre el enfoque de Piaget “Se produce el inicio de la función simbólica y la interiorización de ellos esquemas de acción” (p.20).

Algunas características que menciona este enfoque sobre el juego es que es una actividad con un fin en sí misma, es una actividad placentera y constituye una exploración constante de la realidad, estos fundamentos nos sirvieron de base para esta propuesta,

ya que consideramos que el juego simbólico constituye una estrategia adecuada para el desarrollo de habilidades como las sociales que requieren estrategias que permitan diálogo, la discusión, situaciones simuladas, la práctica, el refuerzo.

En las actividades de esta propuesta participan todos los niños, expresan sus ideas, sentimientos, coopera y esperan su turno; asimismo, los niños decidirán como jugar, pero se podrá colocar también algunas reglas, dos elementos importantes presente en la naturaleza de la propuesta es la imaginación del niño y el desarrollo de la creatividad.

- c) **Población beneficiada.** - Está constituida por 20 niños de cinco años de la I.E.I. N°439 Munana- Catache- Santa Cruz.

Metodología. – El programa cuenta con 15 sesiones de aprendizaje que se distribuyen en las Habilidades I, II Y II, propuestas por Monjas:

Dimensión I “Habilidades Básicas de interacción social; en habilidades para Sonreír o Reír, Saludar, Presentaciones, Favores Cortesía y Amabilidad” (p.56).

Dimensión II “Habilidades para hacer amigos/as; Reforzar a los otros, Iniciaciones sociales, Unirse al juego de otros, Ayuda, Cooperar y compartir” (p.58).

Dimensión III “Habilidades Conversacionales: Iniciar conversaciones, Mantener conversaciones, Terminar conversaciones, Unirse a la conversación de otros, Conversaciones de grupo” (p.60).

Cada sesión tiene tres momentos, teniendo en cuenta una secuencia cognitiva, Inicio, Desarrollo y Cierre con sus respectivos procesos pedagógicos, Asamblea, Motivación, Propósito de la Actividad, Gestión de la actividad, Evaluación; las actividades se realizan de manera individual y grupal utilizando diferentes materiales y espacios del aula. En la metodología a realizar se tendrá en cuenta el desarrollo de la imaginación y

creatividad del niño y siempre estará presente la observación, la acción y la socialización del juego.

3.3.3. Contenidos de la propuesta

Nº	SESIONES DE APRENDIZAJE	HABILIDAD SOCIAL
01	Jugamos al doctor	Saludar
02	Jugamos quien soy yo	Presentaciones
03	Jugamos en el sector del hogar	Cortesía y amabilidad
04	Jugamos a formar equipos de trabajo	Iniciar conversaciones
05	Jugamos a ser Cocineros	Cooperar y compartir
06	Jugamos a limpiar la casa	Ayuda
07	Jugamos a la tienda	Reforzar a otros
08	Juguemos al veterinario	Mantener conversaciones
09	Jugamos a ser constructores	Unirse al juego con otros
10	Jugamos a los superhéroes	Favores
11	Jugamos a ser payasos	Sonreír y reír
12	Descubriendo lo que hay en la caja sorpresa	Terminar conversaciones
13	Jugamos a imitar a los animales	Conversaciones de grupo
14	Jugamos a contar una historia	Unirse a las conversaciones de otros
15	Jugamos a ingresar al Barco	Las iniciaciones sociales

3.3.4. Evaluación de la propuesta

Para el desarrollo de las sesiones se propone desarrollar una evaluación cualitativa con una escala de A, cuando el niño ha logrado desarrollar la habilidad; B, cuando el niño se encuentra en proceso de lograr la habilidad; y C, cuando su desarrollo es muy bajo o no lo ha logrado.

La evaluación se desarrolla de acuerdo a cada propósito de la sesión y teniendo en cuenta las dimensiones de la Propuesta y las habilidades sociales a desarrollar.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: “Jugamos al Doctor”
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Saludar
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad: Esperar su turno para participar</p> <p>Saludar a las personas que recién conocemos.</p> <p>Realizar las actividades que nos han asignado en la actividad.</p> <p>Motivación: Se inicia la actividad con la canción “Los oficios”</p> <p>Les preguntamos a los niños de que trata la canción ¿qué oficios conocemos?, ¿conocen al doctor? ¿Les gustaría jugar a ser doctores?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos a jugar al amigo el doctor”</p>	
DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad Se les presenta una bata de doctor una camilla y estetoscopio, les proponemos jugar, los organizamos por grupos de cuatro personas, para realizar el juego del doctor, primero sale un grupo y representa al doctor, un niño y su mamá, y la enfermera.</p> <p>¿Les preguntamos qué es lo primero que debe hacer las personas cuando ingresan a un lugar?</p> <p>Les comentamos que se debe saludar y cuando terminan se deben despedir.</p> <p>Los niños realizan el juego, pero teniendo en cuenta el saludar u despedirse.</p> <p>Dibujan lo que más le gustó de la actividad</p>	Bata de doctor, Hojas de papel bond

<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación: Se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad? Y lo menciona</p> <p>En casa ponen en práctica lo realizado en el aula sobre Saludar</p>	
---------------	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: “Jugamos a quien soy yo”
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Hacer presentaciones
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad: Esperar su turno para participar</p> <p>Realizar las actividades que nos han asignado en la actividad.</p> <p>Motivación: Se inicia la actividad con un títere, el cual les dice su nombre que edad tiene y cuál es su actividad favorita, luego les dice que ha traído a un amigo y lo quiere presentar, describe sus cualidades personales y cómo se llama</p> <p>Se les pregunta ¿ustedes conocen a todos sus compañeros de esta aula? ¿Conocen cuáles son sus juegos favoritos? ¿Cuáles es su comida favorita? ¿Les gustaría conocer a sus compañeros? ¿Les gustaría que ellos se presenten?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos a jugar a quien soy yo”.</p>	Títeres

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad En la pizarra se colocará unas tarjetas con las categorías a presentar:</p> <p>El Nombre</p> <p>Su juego favorito</p> <p>Su comida favorita</p> <p>¿Qué quiere ser cuando sea grande?</p> <p>Luego se forman parejas y se le dice a cada niño que entre ellos conversen sobre estas categorías y conozcan a su compañero que es su pareja.</p> <p>Luego presenta cada niño a su pareja teniendo en cuenta la categoría, todos aplauden al escucharlo.</p> <p>Decoran un mural con todas las fotos de los niños del aula.</p>	Tarjetas
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy? ¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido? ¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: “Jugamos en el sector del Hogar”
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Cortesía y amabilidad
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna</p> <p>Mencionamos las normas</p> <p>Prestar atención a las indicaciones de la maestra</p> <p>Compartir los materiales y cuidar de ellos</p> <p>Aceptar las sugerencias de sus compañeros</p> <p>Esperar su turno para participar, ser amables</p> <p>Motivación: Se presenta una dramatización de títeres sobre Julia y su Familia</p> <p>Se les pregunta a los niños sobre la dramatización: ¿Qué les he presentado? ¿Por qué estaba preocupada Julia?, ¿Qué le dijo su papá? ¿Quiénes ayudaron en su casita? ¿Ustedes ayudan a su familia en su casa?</p> <p>¿Podemos jugar en el sector del hogar haciendo las cosas que hacemos en Casa?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos Jugar a la familia en el sector del hogar”</p>	Títeres
DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad La docente presenta un organizador visual con las actividades que se realizan en la familia.</p> <p>Se dialoga con los niños y niñas mediante preguntas ¿les gustaría jugar en el sector del hogar realizando estas actividades?</p>	Paleógrafo Papel de colores

	<p>¿Cómo lo haremos?, ¿Qué materiales utilizaremos?, ¿cuántos personajes integraran cada grupo? ¿Cómo se deben tratar en familia? Por ejemplo, cuando alguien te alcanza algo, se debe agradecer; Cuando no hemos hecho nuestras obligaciones, decir lo siento; cuando nos portamos mal, pedir perdón o disculpas, cuando queremos pedir algo, pedir por favor; y cuando queremos salir a jugar con nuestros amigos, pedir permiso.</p> <p>Se forman grupos, entregándoles un círculo de papel de color y de acuerdo al color que les tocó, se agruparan.</p> <p>La docente presenta los materiales que se utilizaran en el juego.</p> <p>Por grupos juegan en el sector del hogar representando los roles de la familia y tener cuidado de tratarse con cortesía y amabilidad.</p> <p>Realizan una hoja de trabajo con la consigna; dibuja lo que más le ha gustado del juego en los sectores.</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: Se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad? Y lo menciona</p> <p>En casa ponen en práctica lo realizado en el aula sobre la cortesía y amabilidad.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: “Jugamos a formar equipos de trabajos”
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Iniciar conversaciones
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna</p> <p>Mencionamos las normas</p> <p>Trabajo en equipo.</p> <p>Compartir materiales</p> <p>Motivación: Iniciamos la actividad saludándonos seguidamente</p> <p>les presentamos las fotos de todos los niños del aula</p> <p>Les preguntamos, ¿dónde está su foto? ¿Conocemos a todos nuestros compañeros? ¿A quienes todavía no les hemos hablado? ¿De qué forma podemos conocer a todos?</p> <p>Se invita a los niños y niñas a sentarse les preguntamos, ¿les gustaría formar equipos de trabajo? ¿Cómo formaríamos los grupos?</p> <p>Organización y propósito: La docente reúne a los niños en un semicírculo y comunica el propósito de la actividad: “Jugamos a formar equipos de trabajo”, seguidamente se dan las pautas del trabajo:</p>	Fotos de los niños

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad Se les entrega a os niños una tarjeta pequeña con el dibujo de un animal, los niños se reunirán haciendo el sonido del animal que les tocó en la tarjeta. se les pide que entre ellos se conozcan Luego a cada grupo se les entrega un rompecabezas de la imagen del animal que les tocó. La docente les pregunta si le es fácil armar la rompecabeza en forma grupal, ¿cómo les gustaría llamar a su grupo?, ¿qué cosas les gustaría trabajar de manera grupal?, los niños conversan de manera grupal.</p> <p>Al finalizar nos sentamos en asamblea y dialogamos acerca de la experiencia que tuvieron al trabajar de manera grupal. Posteriormente les preguntamos, ¿quiénes son los integrantes de su grupo? ¿Qué cosas dialogaban mientras armaban el rompecabezas?</p> <p>Les entregamos una hoja de trabajo a cada niño con las tarjetas de los nombres de los integrantes de su grupo para que lo peguen y coloreen</p>	Tarjetas Rompecabezas de cartón
CIERRE	<p>Evaluación: se sientan cada uno en sus asientos y se formulan algunas preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Les pareció bonito trabajar en forma grupal?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: Jugamos a ser Cocineros.
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Cooperar y compartir
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna, entre todos se acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad: Prestar atención a las indicaciones de la maestra</p> <ul style="list-style-type: none"> -Compartir los materiales y cuidar de ellos Aceptar las sugerencias de sus compañeros Esperar su turno para participar Realizar las actividades que nos han asignado en la actividad <p>Motivación: Se les comenta a los niños que el día de hoy vino un amigo y nos dejó un regalo para descubrirlos juntos. Abrimos el regalo que contiene unas imágenes e invitamos a observar a los niños</p> <p style="padding-left: 40px;">Se les pregunta: ¿Qué observan?, ¿Cómo se llama esta comida?, ¿Qué ingredientes tendrá esta comida? ¿Han comido esta comida?</p> <p style="padding-left: 40px;">Se les pregunta: ¿Les gustaría jugar a que somos cocineros?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos a jugar a ser cocineros”</p>	<p>Bolsa de papel regalo.</p> <p>Imágenes en cartulina</p>

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad La docente les vuelve a preguntar ¿Cómo podemos preparar una ensalada de verduras? Escuchamos sus respuestas y anotamos. Se les comunica que nuestro amigo volvió y nos dejó unos sobres, los abrimos y observamos las imágenes para preparar la ensalada de verduras y se les pregunta: ¿Les gustaría preparar una ensalada? Se les menciona que en sus mochilas cada uno tiene un ingrediente para elaborar la ensalada y se les pide que coloquen al centro de la mesa. Luego se les pregunta ¿Qué se necesita para realizar una ensalada? ¿Cuál será primero? ¿Luego que más se necesita? De esta manera observamos las imágenes de la preparación de la ensalada y nos guiamos para elaborar nuestra ensalada. Se forma grupos de acuerdo a su mesa de trabajo. Cada niño tendrá una tarea para ayudar a realizar este plato, como las siguientes que se presentan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lavar las verduras(lechuga) y trozarla con las manos 2. Colocarlas las otras verduras picadas (betarraga, zanahoria, alverjas en recipientes, palta). 3. Agregar el aderezo el jugo de los limones, la sal y pimienta. 4. En otro recipiente pequeño mezclar mayonesa. 5. Armar la ensalada colocando una base de papa y colocar el aderezo, mezclar. 5. Servir la ensalada en platitos 	Verduras variadas beterraga, zanahoria, alverjas en recipientes, palta. Recipiente de plástico. Platos.
CIERRE	Evaluación: Se invita a los niños a sentarse en un círculo y luego se formularán las siguientes preguntas; ¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos?, ¿Qué necesitamos?, ¿Qué les resultó difícil?, ¿Cómo lo resolvimos? ¿Finalmente se felicitará por su participación en la actividad? ¿Cooperamos y compartimos los materiales?	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: Jugamos a ordenar nuestra aula
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Ayuda
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna</p> <p>Asimismo, entre todos se acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Compartir los materiales y cuidar de ellos Prestar ayuda a sus compañeros que lo necesiten Pedir ayuda si no podemos realizar las cosas por nosotros mismo. Esperar su turno para participar Realizar las actividades que nos han asignado en la actividad <p>Motivación: Se les invita a cantar una canción titulada “buenos días y Escuchan el cuento sobre un ratoncito que no le gustaba mantener su casa limpia y ordenada</p> <p>Después de haber escuchado el cuento les preguntamos:</p> <p>¿les gusto el cuento? ¿De qué trato? ¿Qué pensaba el ratoncillo?</p> <p>¿Qué aprendió el ratoncillo?</p> <p>¿Debemos ordenar los juguetes en nuestra aula?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos a jugar a ordenar nuestra aula”</p>	Cuento de figuras grandes.

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad Eligen libremente el sector de su preferencia y juegan en él, compartiendo los materiales con sus compañeros.</p> <p>Al terminar les ayudamos y enseñamos a guardar cada cosa en su lugar.</p> <p>Conversamos sobre lo que hicieron.</p> <p>Dialogamos sobre la norma: “Debemos mantener el aula limpia y ordenada”.</p> <p>En una lámina observan y describen una habitación desordenada. ¿Cómo les gustaría que esté su aula ordenada o desordenada?</p> <p>Entonces debemos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocar cada cosa en su lugar. • Cuidar los juguetes. • No garabatear ni manchar las paredes. <p>le entregamos una hoja bond en blanco para que dibujen y coloreen lo que más les gusto de la actividad, posteriormente comentan sobre su dibujo</p>	Materiales de los sectores Cajas Hojas de papel bond
CIERRE	<p>Evaluación: Finalizando la actividad la docente realiza algunas preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué material utilizamos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Para qué puede servir lo aprendido?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: Jugamos a la tienda
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: para reforzar a otros.
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna.</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad:</p> <p>Decir cosas agradables a las personas que vienen a la tienda.</p> <p>Alabamos a nuestros compañeros.</p> <p>Felicitamos a las personas.</p> <p>Motivación: Sentados en semicírculo los niños se les presenta una caja de la cual se saca muchos productos, como galletas, leche, arroz, detergente, etc. Los niños describen los productos.</p> <p>Se les pregunta ¿dónde han visto estos productos? ¿Para qué sirven? ¿Dónde los podemos comprar?</p> <p>Les preguntamos: ¿les gustaría jugar a la tienda?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos jugar a la tienda”.</p>	<p>Caja</p> <p>con diferentes productos:</p> <p>galletas, leche</p> <p>arroz,</p> <p>detergentes,</p> <p>etc.</p>

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad</p> <p>Los niños forman grupos de trabajo:</p> <p>Un grupo se encargará de armar la tienda</p> <p>Otro de colocar los productos</p> <p>Otro grupo elaborar los billetes para la tienda</p> <p>Y luego empieza el juego, dos niños venden en la tienda y los demás niños por grupos van a comprar, mientras se realiza la actividad los niños deben reforzar a los otros, primero saludan y les dicen cumplidos como: ¿cómo esta buen día?, ¡hoy amaneció muy alegre! ese vestido le queda muy bien; ¡que bonitos zapatos! , ¡le felicito su tienda está bien surtida! ¡qué bonita tienda tiene!</p> <p>La docente los acompaña durante todo este tiempo para observar lo que están jugando y los ayuda si lo requieren.</p> <p>Los niños pegan en una hoja las etiquetas de algunos productos de la tienda.</p>	Productos variados
CIERRE	<p>Evaluación: Finalizando la actividad la docente realiza algunas preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo nos sentimos? ¿Qué material utilizamos? ¿Qué dificultades tuvimos? ¿Por qué es importante decir palabras agradables a otras personas?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: Juguemos al veterinario
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Mantener conversaciones.
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna.</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad:</p> <p>Escuchar a las personas que traen sus mascotas.</p> <p>Hacer preguntas sobre el problema a tender, responder las preguntas.</p> <p>Esperar que la otra persona acabe de hablar, no interrumpir</p> <p>Motivación .-Se les narra un cuento de un perrito llamado manchitas que tuvo un accidente y que estaba con la patita rota, lloraba de dolor, pero llegó un doctor y le curó la patita y pudo caminar</p> <p>Les preguntamos: ¿quién ayudo a Manchitas? ¿Ustedes tienen mascotas? ¿Su mascota se ha enfermado alguna vez? ¿Qué hicieron para ayudarla? ¿Cómo se llama el medico de los animalitos ¿qué otros animales atienden?</p> <p>¿Les gustaría jugar a ser veterinarios?</p> <p>Organización y propósito:</p> <p>Les propondremos: “Hoy día vamos jugar a ser veterinarios”.</p>	Cuento de figuras grandes

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad Se les muestra a los niños imágenes del trabajo del veterinario y se dialoga con ellos.</p> <p>Luego se les propone formar grupos para jugar al veterinario, a cada grupo se le entregará un animalito de peluche: perro, gato, un cerdito, un lorito, un monito. Cada grupo se pondrá de acuerdo, quien será el médico veterinario, la enfermera, la mascota con la que van a realizar el juego, y quienes llevaran a la mascota. Cada grupo conversa sobre el tema y elige el motivo de la visita al veterinario.</p> <p>Los niños por grupos realizan el juego.</p> <p>Luego dialogan con sus compañeros y la docente, sobre la actividad realizada y como se sintieron.</p> <p>Modelan con plastilina los animalitos que tiene como mascotas en casa.</p>	Láminas, animalito de peluche
CIERRE	<p>Evaluación: Se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad? y lo menciona.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: “Jugamos a ser constructores”
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Unirse al juego de otros.
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna.</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad:</p> <p>Decir cosas agradables a las personas que forman parte de mi grupo</p> <p>Permitir que sus compañeros se unan al juego</p> <p>Pedir permiso para unirse al juego</p> <p>Motivación: Se les presenta imágenes de una ciudad y con los niños describiremos lo que observan</p> <p>Se les pregunta: ¿dónde han visto estas imágenes?</p> <p>¿Ustedes viven en casas grandes o pequeñas? ¿Conocen donde hay puentes? ¿Conocen carreteras y pistas? Para que sirven</p> <p>¿Quién las construyó? ¿Qué materiales utilizó?</p> <p>¿Les gustaría construir una casa? ¿Quieren jugar a ser constructores?</p> <p>Organización y propósito:</p> <p>Les propondremos: “Hoy día vamos jugar a ser Constructores”.</p>	Imágenes grandes

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad La profesora presenta muchos materiales como cajas grandes y pequeñas, conos, cartones, para que los niños construyan sus casas. De manera espontánea los niños eligen con que materiales quieren trabajar para elaborar sus viviendas en su juego de constructores.</p> <p>Los niños comienzan a jugar permitiendo que sus compañeros se unan a su juego. Los niños que quieren cambiar de grupo y unirse a otro grupo lo pueden hacer. Luego unen todas las casitas construidas y forman una pequeña ciudad.</p> <p>Los niños dialogan sobre el juego que han realizado y que han construido</p> <p>En una hoja de trabajo dibujan la ciudad que han formado</p>	Materiales diversos: cajas grandes y pequeñas, conos, cartones. Hojas de papel bond.
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: “Jugamos a ser Súper héroes”
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: para pedir favores
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna.</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad:</p> <p>Saludar</p> <p>Pedir favores sobre alguna necesidad</p> <p>Ayudar a los demás</p> <p>Hacer lo que nuestros amigos nos solicita</p> <p>Motivación: se les presenta un títere vestido de súper héroe y dialoga con ellos sobre sus aventuras ayudando a las personas</p> <p>Les preguntamos ¿ustedes conocen otros súper héroes? ¿Cuáles son esos súper héroes?, ¿dónde lo han visto? ¿Por qué los llamamos súper héroes? ¿Qué hacen ellos?</p> <p>Les preguntamos ¿Les gustaría ser Superhéroes?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos jugar a ser Súper héroes”.</p> <p>.</p>	Títeres

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad Los niños con ayuda de la docente hacen un mapa semántico sobre las acciones en las que el superhéroe, y que acciones de la vida cotidiana podemos hacer para serlo.</p> <p>Se les presenta una caja que contiene varias cosas: unas capas, antifaz, máscaras, etc.</p> <p>En grupo eligen que superhéroe quieren ser: y juegan a ayudar a las personas, en diferentes situaciones: frente a un asalto, a cruzar la pista, a cargar las cosas, y diferentes problemas que enfrentan las personas en la vida diaria.</p> <p>Luego les preguntamos: ¿Cuáles son los superpoderes de estos super héroes? ¿En qué le podemos pedir ayuda a los superhéroes? ¿Cómo se lo pediremos?</p> <p>Realizada la actividad dialogaremos con los niños sobre otros héroes de la vida real y con ayuda de imágenes pintamos al bombero, al policía, al médico, etc. y lo colocamos en un papelógrafo.</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>Caja con varios objetos, capas, antifaz, mascarar</p>
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: “Jugamos a ser payasos”
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Sonreír y reír.
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad</p> <p>Saludar, disfrutar de la actividad, sonreír libremente.</p> <p>Motivación. - Con ayuda de un cuento gigante, les presentamos la historia del Circo, donde había muchas atracciones, un presentador, un mago, también unos animalitos como monos, perritos, caballos, finalmente salieron los payasos con pelotitas para jugar con todos.</p> <p>Les preguntamos a los niños: ¿han asistido a una función de un circo?, ¿qué cosas han visto en el circo?</p> <p>¿Les gustaría jugar a ser payasos?</p> <p>Organización y propósito: Les proponemos: “Hoy día vamos jugar a ser payasos”.</p>	Cuento gigante

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad De una caja grande se saca pelucas, pelotas, narices, y les proponemos a los niños jugar a ser payasos.</p> <p>Les pediremos a los niños escoger por grupos un disfraz de payaso y cuando les toque participar a su grupo cada uno se colocará el disfraz, y un baile al ritmo de la música, y jugaran con las pelotas como si fueran payasos, los niños inventaran movimientos y jugaran con las pelotas.</p> <p>Los niños responderán con risas demostrando que les gusta la actividad realizada.</p> <p>En su hoja de trabajo los niños marcarán las actividades que le gusta y los hace sonreír.</p>	Pelucas, pelotas, narices Papel bond.
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>Se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy? ¿Se rieron mucho durante la actividad?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: Jugamos con la caja misteriosa
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Terminar una conversación.
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad.</p> <p>Levantar la mano para participar.</p> <p>Esperar su turno</p> <p>Terminar la conversación</p> <p>Motivación. Se inicia la actividad mostrándoles a los niños una carta, les decimos que nos ha traído el cartero, la abrimos y se lee su contenido, les decimos que es de una amiga que vive en la ciudad de Lima y que nos va cuenta que está muy feliz y que nos ha mandado una caja para que la descubramos y juguemos con los objetos que la contienen</p> <p>¿Ustedes han recibido alguna carta?, alguna vez han recibido algún regalo?</p> <p>¿Les gustaría descubrir que tiene la caja? ¿Qué podemos hacer con lo que contiene?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos jugar con la caja misteriosa”.</p>	<p>Carta</p> <p>Caja de cartón</p>

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad Les proponemos abrir la caja y sacar uno a uno los objetos, les preguntamos ¿qué será esto? ¿Para qué sirve?</p> <p>Se saca de la caja: Un teléfono de juguete, una taza, un biberón, un sombrero, un peine, una pañoleta, un reloj, un pincel, un abanico, etc.</p> <p>La docente hace una demostración coge la taza y hace como si toma un café luego toma el sombrero, se lo coloca y camina por todo el salón.</p> <p>Luego saca a un grupo y coloca los objetos de la caja y les pide realizar acciones con los objetos, dialogan mientras realizan las actividades, cada grupo finaliza la conversación surgida del juego con un tono amistoso y agradable.</p> <p>Los niños dibujan lo que más le gustó de la actividad.</p>	Teléfono de juguete, taza de cerámica, un biberón de plástico, un sombrero, un peine, una pañoleta, un reloj, un pincel, un abanico,
CIERRE	<p>Evaluación: Finalizada la actividad, se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: Jugamos a imitar a los animales
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: conversaciones en grupo.
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad.</p> <p>Levantar la mano para participar.</p> <p>Esperar su turno</p> <p>Conversar en grupo</p> <p>Motivación. – La actividad se inicia saludando y luego se les invita a escuchar una canción de los animales</p> <p>Les preguntamos: ¿qué nos dice la canción? ¿qué animales hemos escuchado? ¿Ustedes tienen un animalito de estos en casa? ¿qué sonidos hacen estos animalitos?</p> <p>¿les gustaría imitar a los animales?</p> <p>Organización y propósito: Les proponemos: “Hoy día vamos jugar a imitar a los animales”</p>	Televisor

DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad Se le pide a cada niño que saquen una tarjeta pequeña con el dibujo de un animal, habrán 5 grupos de animales: perros, gatos, cerdos, patos, pollos, los niños observan su tarjeta sin mostrar a nadie, luego entregan la tarjeta y se les propone hacer los sonidos y movimientos de los animales que les tocó sin decir el nombre del animalito y buscar por el sonido y movimiento al niño que le tocó el mismo animal.</p> <p>Cuando hayan formado su grupo dirán el nombre que les tocó y todos en grupo imitaran al animal.</p> <p>En grupo dialogarán sobre el animal su comida, su ciclo de vida, y describirán sus características, todos los niños deben conversar sobre el tema.</p> <p>En grupo harán un collage sobre el animalito que les tocó.</p>	<p>Tarjetas con dibujos</p> <p>Materiales diversos:</p> <p>papelógrafo, papel lustre, papel crepé, plumones</p>
CIERRE	<p>Evaluación: Finalizada la actividad, se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy?</p> <p>¿Para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: Jugamos a contar una historia
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Unirse a la conversación de otros.
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna.</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad.</p> <p>Levantar la mano para participar.</p> <p>Esperar su turno</p> <p>Motivación. Los niños sentados en media luna, les narramos un cuento sobre los amigos.</p> <p>¿Les preguntamos les gustó la historia? ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué paso con los amigos?</p> <p>¿Les gustaría crear una historia?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos jugar a contar una historia”.</p>	<p>Cuento</p> <p>Figuras grandes</p>
DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad. -Se les presenta imágenes a los niños de diferentes animales, los niños observan y dictan a la profesora un cuento sencillo.</p> <p>La docente escribe lo que le dictan los niños, luego les lee el cuento creado, y se les pide a los niños dramatizan el cuento.</p> <p>En grupos dramatizan su propio cuento.</p> <p>Dibujan a los personajes del cuento.</p>	<p>Tarjetas de dibujo de animales.</p> <p>Papelógrafo</p>
CIERRE	<p>Evaluación: Finalizada la actividad, se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy?</p> <p>¿para qué les servirá lo que hemos aprendido?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad?</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

- DENOMINACIÓN DE LA SESIÓN: “Jugamos a ingresar al barco”
- PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: El niño participa en acciones de juego simbólico que le permitan interactuar con otros niños y desarrollar la habilidad social: Iniciaciones Sociales.
- DURACIÓN: 50 minutos
- SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Invitamos a los niños a sentarse en media luna.</p> <p>Todos acuerdan las normas que se pondrán en práctica durante la actividad.</p> <p>Levantar la mano para participar.</p> <p>Esperar su turno</p> <p>Motivación. Les mostramos una maqueta de un barco, los niños la observan y la describen, se les pregunta: ¿han visto alguna vez un barco?, ¿dónde lo han visto? ¿Por dónde va se transporta el barco?, ¿las personas pueden ingresar dentro de un barco? ¿Les gustaría jugar como si tuviéramos un Barco?</p> <p>Organización y propósito: Les propondremos: “Hoy día vamos a jugar a ingresar al barco”.</p>	Maqueta de un barco de cartón
DESARROLLO	<p>Gestión de la Actividad Se colocan aros grandes de plástico en el piso, la docente tendrá una pandereta, se les dirá: estos aros son los barcos que están en el mar, cuando la pandereta este sonando todos caminan por toda el aula, cuando la pandereta deja de sonar tendrá que escoger un compañero e ingresar al barco (a los aros), cuando están dentro del barco dialogan con su compañero que es su pareja, se presentan, conversan sobre algo que les guste o quieran contarle.</p>	Aros grandes de plástico Pandereta

	<p>Luego vuelve a sonar la pandereta salen del barco y comienzan a caminar por el aula, deja de sonar la pandereta y buscan a otro compañero para jugar.</p> <p>Luego dibujan en su hoja de trabajo los círculos que estaban en el piso y colocan el su nombre y el de sus compañeros.</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: Finalizada la actividad, se realiza las siguientes preguntas: ¿cómo se han sentido hoy? ¿Con quienes les toco conversar dentro del barco?</p> <p>¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Con que otros compañeros quisieran ingresar al barco?</p>	

Capítulo IV: Conclusiones

Se identificó el desarrollo de las habilidades Sociales de los niños de cinco años de I.E.I 439 Catache, Santa Cruz, en la dimensión de Habilidades de Interacción social, el 70% de niños de cinco años poseen un nivel bajo y el 30% nivel moderado; respecto a la dimensión de habilidades para hacer amigos y amigas el 50% de niños presentan un nivel bajo y el 50% restante un nivel moderado, y en la dimensión de habilidades conversacionales el 65% de niños poseen nivel bajo y el 35% nivel moderado; en ninguna de las tres dimensiones de las habilidades de interacción social se presentan a niños con nivel alto. En el análisis global el 90% de niños poseen nivel bajo y solo el 10% nivel moderado.

Se fundamentó la propuesta del Juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales tomando como enfoque la teoría Cognitiva de Jean Piaget sobre el Juego y teniendo como dimensiones las áreas propuestas por María Inés Monjas Casares, Habilidades de interacción social, habilidades para hacer amigos y Habilidades conversacionales.

Se diseñó la propuesta del juego simbólico para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. N°439 Munana- Catache- Santa Cruz, teniendo en cuenta al juego como estrategia y considerando las habilidades sociales propuestas para cada dimensión.

Se validó la propuesta para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años a través de juicio de expertos, dando como resultado ser una propuesta apta para la aplicación.

Se logró Proponer el Juego simbólico como estrategia con el propósito de desarrollar habilidades sociales en sus dimensiones habilidades de interacción social, Habilidades para

hacer amigos y amigas y habilidades Conversacionales en los niños de cinco años de la I.E.I.

N°439 Munana- Catache- Santa Cruz.

Capítulo V: Recomendaciones

Los Centros Educativos del nivel inicial deben considerar cada vez más, espacios comunes que permitan a los niños realizar el juego simbólico, así como implementarlo de materiales variados para su desarrollo.

A los docentes de Educación Inicial, la propuesta “El juego simbólico nos ayuda a desarrollar habilidades sociales”, es un programa de actividades que debe complementarse con el trabajo en casa, por esto se debe sensibilizar a los padres de familia a comprender que los niños necesitan actividades en donde utilicen su función simbólica, motivarlo y respetar este tipo de juego.

Referencias

- Aguilar, S. J. (2019). Juegos cooperativos para potenciar las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N 10982–Chacupe Alto. [Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial, Universidad Cesar Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/40943>
- Aquino, E. A., & Macay, D. S. (2022). Los cuentos motores en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. 2022).
- Altamirano, L. (2021). *Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción del texto*. [Tesis para optar el grado académico de Maestro Universidad Señor de Sipán]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/8469>
- Bances, R. (2019). Habilidades Sociales: Una revisión teórica del concepto. [Trabajo de investigación para obtener el grado académico de Bachiller en Psicología Universidad Señor de Sipán]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/6098>
- Batllo, J. (2016). *Juegos para entrenar el cerebro: desarrollo de habilidades cognitivas y sociales*. Narcea Ediciones. Caballo, V. (2007). Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades Sociales. España: Siglo XXI.
- Carranza, L y Rojas, S (2022). *Propuesta de intervención al Juego Simbólico para desarrollar la expresión oral en niños de Inicial. Bagua Grande*. [Tesis para obtener el grado académico de Maestro en educación con mención en

gestión y acreditación educativa Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI] <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/2369>

Chicaiza, S. (2022). *Estrategia Pedagógica para el desarrollo de habilidades sociales mediante emociones básicas en niños de 3 años*. Ecuador. [Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en Innovación en Educación. Pontificia universidad Católica del Ecuador].
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3777>

Corzo, Y. (2020). Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga. [Tesis para optar al título de: Magíster en Educación, Universidad Autónoma De Bucaramanga].
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12087/2020_Tesis_Yudy_Andrea_Corzo_Orozco.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fernández P, B. L. (2015). El juego infantil y su metodología: técnico superior en educación infantil. Editorial CEP, S.L.

Guamán, V. (2022). *El juego simbólico y la expresión de emociones en los niños del nivel en la producción Inicial*. [Informe final del Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial]
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/35875>

Hernández, R., Fernández, C. y. Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Herrera, A y More, M. (2022). Juego simbólico para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños del nivel inicial, Chiclayo – 2021 [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]

<https://hdl.handle.net/20.500.12893/10654>

Lopez, C. (2021). Percepción docente sobre el uso del cuento como recurso en el desarrollo de las Habilidades Sociales de niños del II ciclo de Educación Inicial de una IE del distrito de Pueblo Libre. [Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Inicial, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/19734>

Ministerio de Educación. (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores. Lima. Perú: Ministerio de Educación.

Monjas, M^a I. (1999). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social para niños y niñas en edad escolar (PEHIS). Madrid: CEPE. (4^a Edición). (1^a Ed. en 193).

Monjas, M^aI y Gonzáles, B. (2000). Las Habilidades Sociales en el Currículo. Ministerio de Cultura y Deporte, Centro de Investigaciones y Documentación Educativa.

Natanson, J. (2000). Aprender Jugando. Barcelona. Ed: Paidós.

Ortega. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Ed. Alfaro.

Pérez, M. D. (2015). El Juego Infantil y su Metodología (2a. ed.). Editorial ICB.

Pérez Rodríguez, M. D. (Coord.). (2015). Entrenamiento en habilidades sociales (2a. ed.). Editorial ICB.

Roca, E. (2014). Cómo Mejorar Tus Habilidades Sociales. Valencia - España: ACDE Ediciones.

Rodríguez, W. C. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. Revista latinoamericana de psicología, 31(3), 477-490.

- Román, N. S., & Risoto, M. A. (2022). Convivencia escolar y competencias socioemocionales en alumnado de Educación Infantil. *Electronic Journal of Research in Education Psychology*, 20(58), 591-612.
- Rosales Jiménez, J. J. (2013). *Habilidades sociales*. McGraw-Hill España.
- Rosentreter, J. (2006). *Habilidades sociales y salud mental: un enfoque comunitario*. Red Última Década. <https://elibro.net/es/lc/unprg/titulos/11208>
- Sarlé, P. M. & Rosemberg, C. R. (2015). *Dale que... El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños*. Homo Sapiens Ediciones.
- Téllez, M. N. B., Díaz, M. C., & Gómez, A. R. (2007). Piaget y LS Vigotsky en el análisis de la relación entre educación y desarrollo. *Revista iberoamericana de educación*, 42(7).

ANEXOS

CUESTIONARIO DE HABILIDADES DE INTERACCIÓN SOCIAL "CHIS"

Nombre del/de la alumno/a.....Fecha:.....

Colegio:Clase:.....

Instrucciones:

Por favor lea cuidadosamente cada enunciado y rodee con un círculo el número que mejor describa el funcionamiento del/de niño/a teniendo en cuenta las siguientes calificaciones:

1. Significa que el/la niño/a no hace la conducta **nunca**
2. Significa que el/la niño/a no hace la conducta **casi nunca**
3. Significa que el/la niño/a hace la conducta **Algunas veces**
4. Significa que el/la niño/a no hace la conducta **casi siempre**
5. Significa que el/la niño/a no hace la conducta **siempre**

Su b	Ítems	Calificaciones				
		1	2	3	4	5
(1)	1. Saluda de modo adecuado a otras personas	1	2	3	4	5
(1)	2. Responde adecuadamente cuando otros niños y niñas se dirigen a él/ella de modo amable y cortés	1	2	3	4	5
(3)	3. Responde adecuadamente cuando otro/a niño/a quiere entrar en la conversación que él/ella mantiene con otros/as	1	2	3	4	5
(2)	4. Pide ayuda a otras personas cuando lo necesita	1	2	3	4	5
(3)	5. Responde adecuadamente cuando las personas con las que está hablando, finalizan la conversación.	1	2	3	4	5
(2)	6. Hace elogios, cumplidos, alabanzas y dice cosas positivas a otras personas	1	2	3	4	5
(2)	7. Responde correctamente cuando otro/a niño/a le invita a jugar o a hacer alguna actividad con él/ella.	1	2	3	4	5
(1)	8. Se ríe con Otras persona, cuando es oportuno	1	2	3	4	5
(2)	9. Comparte lo propio con los otros niños; niñas	1	2	3	4	5

(3)	10. Cuando conversa con otra persona, escucha lo que se le dice, responde a lo que se le pregunta y expresa lo que él/ella	1	2	3	4	5
(2)	11. Cooperar con otros/as niños/as en diversas actividades y juegos (participa, ofrece sugerencias, apoya, anima, etc.).	1	2	3	4	5
(2)	12. Presta ayuda a otros niños y niñas en distintas ocasiones.	1	2	3	4	5
(1)	13. Sonríe a los demás en las situaciones adecuadas	1	2	3	4	5
(2)	14. Responde adecuadamente cuando otras personas le hacen alabanzas, elogios y cumplidos.	1	2	3	4	5
(1)	15. Responde adecuadamente cuando otros le saludan.	1	2	3	4	5
(1)	16. Pide favores a otras personas cuando necesita algo.	1	2	3	4	5
(3)	17. Cuando charla con otros niños y niñas, termina la conversación de modo adecuado	1	2	3	4	5
(2)	18. Se une a otros niños niñas que están jugando o realizando una actividad	1	2	3	4	5
(2)	19. Inicia juegos y otras actividades con otros niños y niñas	1	2	3	4	5
(3)	20. Inicia conversaciones con otros niños y niñas.	1	2	3	4	5
(3)	21. Cuando mantiene una conversación con otras personas participa activamente (cambia de tema, interviene en la conversación. etc.).	1	2	3	4	5
(3)	22. Cuando conversa con un grupo de niños y niñas, participa de acuerdo a las normas establecidas.	1	2	3	4	5
(1)	23. Presenta a personas que no se conocen entre sí.	1	2	3	4	5
(1)	24. En sus relaciones con otros niños y niñas; pide las cosas por favor dice gracias, se disculpa..., y muestra otras conductas de cortesía.	1	2	3	4	5
(3)	25. Cuando mantiene una conversación en grupo, interviene cuando es oportuno y lo hace de modo correcto.	1	2	3	4	5
(1)	26. Se presenta ante otras personas cuando es necesario.	1	2	3	4	5
(1)	27. Hace favores a otras personas en distintas ocasiones	1	2	3	4	5
(3)	28. Se une a la conversación que mantienen otros niños y niñas	1	2	3	4	5
(2)	29. Responde de modo apropiado cuando otro/a niño/a quiere unirse con él/ella a jugar a realizar una actividad.	1	2	3	4	5

(3)	30. Responde adecuadamente cuando otro/a niño/a quiere iniciar una conversación con él/ella					
-----	---	--	--	--	--	--

Puntuaciones	Subesc. 1	Subesc. 2	Subesc. 3	Subesc. 4	Subesc. 5	Subesc. 6	Punt. TOTAL

Punt. Directa	_____
Punt. Típica	_____
Percentil	_____

Comentarios y Observaciones:



VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos: Lidia Rosario Huamán Ramos

Centro Laboral: IEI 411 "Pasitos a Jesús"

Título profesional: Licenciada en Educación Especialidad Educación Inicial

Grado: Magister

Mención: Ciencias de la Educación: Psicopedagogía Cognitiva.

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez, la validez de la propuesta de investigación: Programa "El juego simbólico nos ayuda a desarrollar habilidades sociales"

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo

2: Bajo

3: Medio

4: Alto

5: Muy alto

3. Estructura¹

INDICADORES DE CALIDAD DE LA PROPUESTA	GRADO DE CUMPLIMIENTO					OBSERVACIÓN
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
PERTINENCIA Y EFICACIA						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico	x					
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje Claro.	x					
Consistencia teórica						
3. Se han explicado las bases teóricas y metodológicas de la propuesta de investigación.	x					
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	x					
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura básica.	x					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización,	x					

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzáles, docente adscrito a la Facultad de Educación UNED España-2008, publicada en la Revista Electrónica Investigación Psicoeducativa ISSN 1996-2095-N°15, Vol6(2) 2008 pp523-546

recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación.						
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta	x					
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación.	x					
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta, son coherentes en términos de cantidad.	x					
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logra o no, o en qué medida).	x					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	x					
Puntaje parcial	55					
Puntuación total	55					
Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp)= (puntuación total/55)x 100=						

4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada			La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación.	La propuesta de investigación está apta para su aplicación.

Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.

5. Promedio final: 100

La propuesta de investigación está observada (...)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación ()/La propuesta de investigación está apta para su aplicación (...x.)

Chiclayo, 10 de octubre de 2023



Mg. Lidia Rosario Huamán Ramos

DNI. 17522796



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos:

LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO

Centro Laboral: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Título profesional: Licenciada en educación Espec. Educación Inicial

Grado: Doctora

Mención: Ciencias de la Educación.

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez, la validez de la propuesta de investigación: Programa "El juego simbólico nos ayuda a desarrollar habilidades sociales"

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo

2: Bajo

3: Medio

4: Alto

5: Muy alto

3. Estructura¹

INDICADORES DE CALIDAD DE LA PROPUESTA	GRADO DE CUMPLIMIENTO					OBSERVACIÓN
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
PERTINENCIA Y EFICACIA						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico	x					
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje Claro.	x					
Consistencia teórica						
3. Se han explicado las bases teóricas y metodológicas de la propuesta de investigación.	x					
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	x					
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura básica.	x					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización,		x				

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzáles, docente adscrito a la Facultad de Educación UNED España-2008, publicada en la Revista Electrónica Investigación Psicoeducativa ISSN 1996-2095-Nº15, Vol6(2) 2008 pp523-546

recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación.						
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta	x					
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación.	x					
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta, son coherentes en términos de cantidad.	x					
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logra o no, o en qué medida).	x					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	x					
Puntaje parcial	50	04				
Puntuación total	54					
Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp)= (puntuación total/55)x 100=						

4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada			La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación.	La propuesta de investigación está apta para su aplicación.

Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.

5. Promedio final: 98

La propuesta de investigación está observada (...)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación ()/La propuesta de investigación está apta para su aplicación (....)

Chiclayo, 10 de octubre de 2023



.....
Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado

DNI. 16689491



VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN



1. Identificación del Experto

Nombres y Apellidos: Máxima Alicia Martino Aldana

Título profesional: Educación Inicial

Grado: Doctor

Mención: Doctora en Educación

2. Instrucciones

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estrictez, la validez de la propuesta de investigación: Programa “El juego simbólico nos ayuda a desarrollar habilidades sociales”

Para evaluar dicho programa, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Muy bajo

2: Bajo

3: Medio

4: Alto

5: Muy alto

3. Estructura¹

INDICADORES DE CALIDAD DE LA PROPUESTA	GRADO DE CUMPLIMIENTO					OBSERVACIÓN
	Muy Alto 5	Alto 4	Medio 3	Bajo 2	Muy bajo 1	
PERTINENCIA Y EFICACIA						
1. La propuesta se ha elaborado en base a un estudio diagnóstico	X					
Claridad						
2. La propuesta está formulada con lenguaje Claro.	X					
Consistencia teórica						
3. Se han explicado las bases teóricas y metodológicas de la propuesta de investigación.	X					
4. Los contenidos incluidos son relevantes y representativos de las diferentes dimensiones que abarca el modelo teórico.	X					
Calidad técnica						
5. En términos generales, la propuesta cuenta con una estructura básica.	X					
6. La propuesta de investigación incluye información detallada y suficiente sobre los siguientes elementos: población destinataria, objetivos, contenidos, actividades, metodología, temporalización,	X					

¹ Adaptado de la escala propuesta por Juan Carlos Pérez Gonzáles, docente adscrito a la Facultad de Educación UNED España-2008, publicada en la Revista Electrónica Investigación Psicoeducativa ISSN 1996-2095-N°15, Vol6(2) 2008 pp523-546

recursos (materiales y humanos) y sistema de evaluación.						
7. Existe coherencia interna entre los componentes de la propuesta	X					
Metodología						
8. La metodología es adecuada para el propósito de la investigación.	X					
Extensión						
9. Las actividades de la propuesta, son coherentes en términos de cantidad.	X					
Evaluabilidad						
10. Los objetivos de la propuesta son evaluables (están formulados de manera que pueda comprobarse posteriormente y de una manera objetiva si se logra o no, o en qué medida).	X					
11. Las estrategias de evaluación propuestas son viables.	X					
Puntaje parcial	55					
Puntuación total	55					
Nota: Índice de evaluación propuesta (ivp)= (puntuación total/55)x 100=						

4. Escala de valoración

Muy baja	Baja	Intermedia	Alta	Muy Alta
00-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%
La propuesta de investigación está observada			La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación.	La propuesta de investigación está apta para su aplicación.

Interpretación: Cuanto más se acerque el coeficiente a cero (0), mayor error habrá en la validez.

5. Promedio final: 100

La propuesta de investigación está observada (...)/ La propuesta de investigación requiere reajustes para su aplicación ()/La propuesta de investigación está apta para su aplicación (....)

Chiclayo, 11 de octubre de 2023



.....
Dra. Máxima Alicia Martino Aldana

DNI 17606500



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Cordova Rivera, Roxana Quiroz Leyva, Juana Karin
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilida...
Nombre del archivo: ERA_Y_JUANA QUIROZ LEYVA_FINAL_FINAL_3_Itimo_1_1_19-1...
Tamaño del archivo: 4.22M
Total páginas: 110
Total de palabras: 13,655
Total de caracteres: 72,505
Fecha de entrega: 19-nov.-2023 02:49p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entre... 2233021124

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL Y EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades
sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz- 2023

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Investigadoras: Cordova Rivera, Roxana
Quiroz Leyva, Juana Karin

Asesora: Dra. Graciela Vera Cuzco
Lambayeque - Perú
2023

Graciela Vera Cuzco

El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz- 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	19%	3%	10%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	5%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%
7	es.slideshare.net Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Houston Community College Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	investigacionesycurriculum.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.pucesa.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
14	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.tec.mx Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
18	1library.co Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	<1 %

20	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	repository.unimilitar.edu.co Fuente de Internet	<1 %
22	tesis.ucsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
24	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to Universidad Señor de Sipan Trabajo del estudiante	<1 %
27	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
28	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
29	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
30	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %

31	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
32	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Universidad Nacional de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
34	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
36	doi.org Fuente de Internet	<1 %
37	www.chcantabrico.es Fuente de Internet	<1 %
38	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
39	Submitted to Universidad Nacional de Educación a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
40	repositorio.unia.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dra. Graciela Vera Carpio

Asesor