

**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y**

**EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**TESIS**

**El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de  
5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024**

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

**Investigadores:** Elisia Perez Vidarte

Lariza Margoth Lima Julon

**Asesora:** Dra. Martha Ríos Rodríguez

**Lambayeque – Perú**

**2025**

**El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024**

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



---

Bach. Elisia Perez Vidarte  
Investigadora



---

Bach. Lariza Margoth Lima Julon  
Investigadora



---

Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías  
PRESIDENTE(A)



---

Dra. Maria Elena Segura Solano  
SECRETARIO(A)



---

M.Sc. Nicolás Agustín Torres Castro  
VOCAL



---

Dra. Martha Ríos Rodríguez  
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° 957-2025**

Siendo las 2pm. horas, del día jueves 11 de diciembre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/noq-worx-fuy> por mandato de la **Resolución N° 4342-2025-D-FACHSE** de fecha 11 de diciembre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 1443-2024-D-FACHSE** de fecha 20 de setiembre de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Secretario(a)	: Dra. María Elena Segura Solano
Vocal	: M.Sc. Nicolás Agustín Torres Castro
Asesor(a) Metodológico	: Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **EL JUEGO SIMBÓLICO EN EL APRENDIZAJE DEL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 215, GONCHILLO, 2024** Presentada por **LIMA JULON LARIZA MARGOTH - PEREZ VIDARTE ELISIA** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno**. Siendo las 3pm. horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías  
PRESIDENTE(A)

Dra. María Elena Segura Solano  
SECRETARIO(A)

M.Sc. Nicolás Agustín Torres Castro  
VOCAL

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 40º, 54º o 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

## CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Rios Rodriguez Martha, usuario revisor de la tesis titulado: El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.

Las autoras son Perez Vidarte Elisia , identificado con documento de identidad N° 47643216, y Lima Julon Lariza Margoth, identificado con documento de identidad N° 62085101, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 18%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 18 de junio del 2025



---

Rios Rodriguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

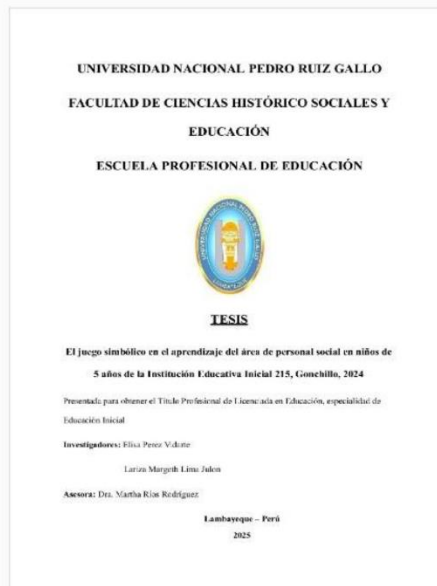


## Recibo digital

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: Elisia Perez Vidarte Y Lariza Margoth Lima Julon  
Título del ejercicio: Quick Submit  
Título de la entrega: El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal socia...  
Nombre del archivo: INFORME\_LARISA\_Y\_ELISA.docx  
Tamaño del archivo: 587.18K  
Total páginas: 80  
Total de palabras: 17,008  
Total de caracteres: 94,641  
Fecha de entrega: 18-jun.-2025 11:32p. m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 2702135737



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. Martha Rios Rodríguez  
DNI: N° 16655814  
ASESORA

# El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>2</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>apirepositorio.unu.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.untumbes.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>Submitted to Universidad Rey Juan Carlos</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>

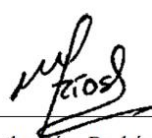
Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía

Activo



---

Dra. Martha Ríos Rodríguez  
DNI: N° 16655814  
ASESORA

## DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

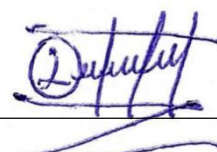
Nosotras, Elisia Perez Vidarte y Lariza Margoth Lima Julon, investigadoras principales, y Martha Ríos Rodríguez, asesora del trabajo de investigación “El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024”, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 27 de marzo de 2025



Bach. Elisia Perez Vidarte

Investigadora principal



Bach. Lariza Margoth Lima Julon

Investigadora principal



Dra, Martha Ríos Rodríguez

Asesora

## **DEDICATORIA**

Con mucho cariño dedicamos este trabajo de investigación a nuestras familias, quienes nos han brindado su apoyo incondicional, paciencia y fortaleza a lo largo de este camino.

A nuestros padres, que con su esfuerzo y ejemplo nos han motivado a nunca rendirnos y a seguir persiguiendo nuestros sueños.

A nuestros seres queridos, que siempre confiaron en nosotras y fueron nuestra fuente de inspiración.

**Elisia y Lariza**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos profundamente a Dios por darnos salud, sabiduría y la oportunidad de culminar esta etapa importante en nuestra vida profesional.

Nuestro sincero reconocimiento a nuestra asesora, quien con sus orientaciones y dedicación nos guió en cada paso de la investigación.

Asimismo, expresamos nuestra gratitud a los docentes de la institución, a los estudiantes y a todas las personas que colaboraron con nosotras durante este proceso, brindándonos su tiempo y confianza.

Finalmente, agradecemos a nuestras familias y amistades, cuyo apoyo moral y afectivo fue fundamental para lograr este objetivo.

**Elisia y Lariza**

## RESUMEN

El propósito de esta investigación fue establecer la influencia del juego simbólico en el aprendizaje en el área de personal social de niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial 215. Para ello, se empleó una metodología de tipo aplicada con enfoque cuantitativo y diseño pre-experimental. La muestra estuvo compuesta por 15 estudiantes de nivel inicial, a quienes se aplicó una lista de cotejo para evaluar la variable de comprensión lectora, utilizando una prueba inicial (pretest) y una prueba final (postest) para medir el progreso. Entre los hallazgos más relevantes, en la evaluación inicial, el 67% de los niños se ubicaba en el nivel “en inicio” en cuanto al aprendizaje en el área de desarrollo personal y social. Sin embargo, después de las sesiones de aprendizaje basadas en el juego simbólico, se observó un cambio notable: en la evaluación final, el 87% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”. Finalmente, los resultados de la prueba estadística de Wilcoxon, con una significancia menor a 0.05 ( $p$ -valor = 0.000), confirmaron y concluyeron que el juego simbólico tiene un impacto significativo en el aprendizaje en el área de desarrollo personal y social en niños de 5 años.

**Palabras claves:** juego simbólico, aprendizaje, área, personal social, niños.

## ABSTRACT

The purpose of this research was to establish the influence of symbolic play on learning in the area of personal social skills of 5-year-old children at the Institution Educative Indicial 215. The sample consisted of 15 students at the initial level, to whom a checklist was applied to evaluate the reading comprehension variable, using an initial test (pretest) and a final test (posttest) to measure progress. Among the most relevant findings, in the initial evaluation, 67% of the children were at the “beginning” level in terms of learning in the area of personal and social development. However, after the learning sessions based on symbolic play, a remarkable change was observed: in the final evaluation, 87% of the students reached the “achieved” level. Finally, the results of the Wilcoxon statistical test, with a significance of less than 0.05 (p-value = 0.000), confirmed and concluded that symbolic play has a significant impact on learning in the area of personal and social development in 5-year-old children.

**Key words:** symbolic play, learning, area, personal-social, children.

## ÍNDICE GENERAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	3
CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD.....	4
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD.....	7
DEDICATORIA.....	8
AGRADECIMIENTO.....	9
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
ÍNDICE.....	12
INTRODUCCIÓN .....	166
I. DISEÑO TEÓRICO.....	18
1.1. Antecedentes.....	18
1.1.1. Antecedentes internacionales.....	18
1.1.2. Antecedentes nacionales .....	19
1.2. Bases teóricas.....	21
1.2.1. Juego simbólico .....	21
1.2.2. Área de personal social .....	23
1.3. Bases conceptuales.....	26
1.3.1. Juego simbólico .....	26
1.3.2. Área de personal social .....	27
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
2.1. Diseño de investigación .....	30
2.2. Población y muestra.....	32
2.3. Técnicas e instrumentos .....	34
III. RESULTADOS .....	36

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	44
CONCLUSIONES .....	72
RECOMENDACIONES.....	73
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	74
ANEXOS .....	79

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Nivel de pretest y postest del “aprendizaje del área de personal social” .....	36
<b>Tabla 2</b> Nivel de pretest y postest de la “competencia construye su identidad” .....	37
<b>Tabla 3</b> Nivel de pretest y postest de la “competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” .....	38
<b>Tabla 4</b> Nivel de pretest y postest de la “competencia construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre” .....	39
<b>Tabla 5</b> Prueba de normalidad.....	40
<b>Tabla 6</b> Prueba de Wilcoxon del pretest y postest del aprendizaje del “área de personal social” .....	41
<b>Tabla 7</b> Prueba de Wilcoxon del pretest y postest de la “competencia construye su identidad” .....	41
<b>Tabla 8</b> Prueba de Wilcoxon del pretest y postest de la competencia “convive y participa democráticamente” .....	42
<b>Tabla 9</b> Prueba de Wilcoxon del pretest y postest de la competencia “construye su identidad, como persona humana, amada por Dios” .....	43

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Esquema del diseño preexperimental .....	32
<b>Figura 2</b> Nivel de pretest y posttest del “aprendizaje del área de personal social”.....	36
<b>Figura 3</b> Nivel de pretest y posttest de la “competencia construye su identidad” .....	37
<b>Figura 4</b> Nivel de pretest y posttest de la “competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” .....	38
<b>Figura 5</b> Nivel de pretest y posttest de la “competencia construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre”.....	39

## INTRODUCCIÓN

La educación inicial en Perú se encuentra en un punto crítico de reflexión y acción, particularmente en lo que concierne al desarrollo de competencias en el área de personal social, esta etapa educativa es fundamental para el desarrollo integral de los niños, estableciendo las bases para su crecimiento personal, social y cognitivo, a pesar de la importancia reconocida de estas competencias, informes y estudios a nivel nacional han revelado deficiencias significativas, estas estadísticas, que necesitan ser actualizadas con datos específicos de fuentes oficiales como el Ministerio de Educación, indican que un número considerable de niños en la educación inicial no logra alcanzar los niveles esperados de competencia en áreas clave como la construcción de identidad, la participación democrática y la comprensión de la diversidad, esta situación subraya la necesidad urgente de implementar estrategias pedagógicas y políticas educativas que promuevan un desarrollo más efectivo de estas competencias desde las primeras etapas de la educación (Balarin & Escudero, 2018).

En el contexto local de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, se observan problemas específicos que reflejan estas dificultades nacionales, aunque en un escenario más inmediato y tangible. Los educadores y observadores han notado particularmente que los niños de cinco años enfrentan desafíos en la construcción de su identidad, manifestando a menudo incertidumbre sobre su autoconcepto y valoración personal. Asimismo, se perciben limitaciones en su capacidad para participar de manera activa y democrática en situaciones grupales, lo que sugiere un área de oportunidad para mejorar las dinámicas de convivencia y colaboración. Además, aunque se fomentan los valores éticos y el respeto por la diversidad, existe una brecha evidente en la comprensión y apreciación de estas diferencias, incluyendo las religiosas y culturales, lo que apunta hacia la necesidad de enriquecer el currículo y las prácticas educativas con enfoques más inclusivos y respetuosos.

En ese sentido, se planteó el problema de investigación siendo ¿Cuál es la influencia del juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024?

De la misma manera, se planteó como hipótesis: El juego simbólico influye significativamente en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.

El objetivo general fue determinar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.

Y sus objetivos específicos fueron:

Determinar la influencia del juego simbólico en la competencia “Construye su identidad” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.

Determinar la influencia del juego simbólico en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.

Determinar la influencia del juego simbólico en la competencia “Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas” en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.

Por otro lado, la presente investigación se estructura en tres capítulos interrelacionados. El primer capítulo se dedica a sentar las bases teóricas que sustentan las variables objeto de estudio, contextualizándolas tanto a nivel global como nacional. A continuación, el segundo capítulo detalla la metodología empleada, precisando el diseño de investigación y los instrumentos utilizados para la recolección de datos. Por último, el tercer capítulo se centra en

el análisis exhaustivo de los resultados obtenidos, derivando en conclusiones sólidas y recomendaciones prácticas.

## I. DISEÑO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes

#### 1.1.1. *Antecedentes internacionales*

Tras una exhaustiva revisión de la literatura científica disponible a nivel internacional, se ha identificado una notable ausencia de investigaciones que examinen el nivel de logro de las competencias educativas del área de personal social. La falta de antecedentes directamente relacionados con estas variables subraya la importancia y la necesidad de abordar este tema para comprender mejor sus implicaciones y efectos en el contexto educativo. Por lo tanto, este estudio no solo busca llenar dicho vacío investigativo, sino también proporcionar una base empírica para futuras indagaciones en este campo, tanto a nivel nacional como internacional.

#### 1.1.2. *Antecedentes nacionales*

Vásquez (2018) este estudio se enfocó en la interrelación entre las competencias emocionales y el nivel de logro en el área de personal social en niños de cuatro y cinco. La investigación, de enfoque cuantitativo y diseño correlacional transversal no experimental, abarcó una muestra completa de 165 niños. Se emplearon listas de cotejo para la recolección de datos a través de observación, y el análisis se realizó con el software SPSS v.22. La investigación reveló hallazgos significativos que muestran cómo las competencias emocionales impactan en varias dimensiones del desarrollo personal y social de los niños. Se encontró que el 51.5% de los niños exhibían un nivel superior en “construye su identidad”, mientras que un 52.7% alcanzaba el nivel de logro esperado en el área de personal social, indicando una correlación fuerte (0,818) y significativa ( $p < 0.000$ ) entre ambas áreas. Estos resultados se interpretan a través de las dimensiones propuestas, reflejando una conexión profunda entre el desarrollo emocional y la competencia social.

Ramos y Estrada (2019) el propósito central de esta investigación fue explorar la correlación entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico en el área de personal

social. Se adoptó un enfoque descriptivo, transaccional y correlacional, evaluando a una muestra de 75 infantes de cinco años mediante el uso de fichas de observación. Los hallazgos indicaron que el 56,4% de los estudiantes no alcanzó el nivel esperado en cuanto a la construcción de su identidad; mientras que el 24,2% se encuentra en el nivel inicial dentro de la dimensión relacionada con la convivencia y la participación democrática orientada al bien común. En esta misma dimensión, el 40,6% logró el nivel esperado y el 38,8% está en proceso. En lo que respecta a la dimensión que evalúa la construcción de la identidad como persona amada por Dios, el 45,5% alcanzó el logro esperado y el 29,7% se encuentra en proceso. Finalmente, se concluyó que existe una correlación positiva alta entre las variables, con un coeficiente de 0,818.

Barazorda (2018) este estudio se centró en examinar cómo se vinculan el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje significativo dentro del área de personal social en estudiantes, la muestra de interés incluyó a 180 alumnos, la metodología aplicada fue de diseño correlacional causal. Los resultados demostraron que el 75% no logro esperado respecto a construye su identidad, el 25% en inicio, en la dimensión convive y participa, el 45% se ubicó en el logro esperado y el 45% en proceso, de acuerdo a la dimensión construye su identidad, el 45% se ubica en el logro esperado y el 35% en proceso. La conclusión de la investigación establece una correlación significativa, con un nivel de confianza del 74.7% y una significancia estadística al nivel 0.01.

Quenta (2018), este estudio se propuso examinar la conexión entre el déficit de atención, la hiperactividad y la impulsividad, y su impacto en el rendimiento académico del área de personal social en estudiantes. Con una muestra intencionada de 19 estudiantes, se adoptó un enfoque metodológico no experimental, de tipo correlacional transeccional transversal. La recolección de datos se realizó mediante un instrumento específico. Los hallazgos indicaron una distribución en los niveles de déficit de atención, hiperactividad e

impulsividad, un 47.4% de los estudiantes mostraron un nivel medio, mientras que un 26.3% registró niveles tanto altos como bajos, respectivamente. También se identificó que el 58,3% de los estudiantes alcanzó el rendimiento esperado en el área de Personal Social, mientras que el 37,5% todavía se encuentra en proceso de lograrlo y un 4,2% no alcanzó dicho nivel. La investigación concluye resaltando una relación significativa entre las dificultades de atención, la hiperactividad y la impulsividad, y el desempeño académico en el área de Personal Social.

## **1.2. Bases teóricas**

### **1.2.1. *Juego simbólico***

#### **Teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner.**

Desde la perspectiva de Bruner, el juego simbólico es reconocido por su valor intrínseco en el proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo de los niños, Bruner, un prominente psicólogo y teórico de la educación, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo, en el cual los individuos construyen nuevas ideas o conceptos basándose en su conocimiento y experiencias previas, en este contexto, el juego simbólico emerge como una herramienta educativa fundamental, facilitando la representación mental y promoviendo la exploración y el descubrimiento. Este permite a los niños practicar la formación y manipulación de símbolos, una habilidad esencial para el pensamiento abstracto y el aprendizaje académico, a través de la simulación de situaciones, objetos y roles, los niños aprenden a crear representaciones mentales, desarrollando así su capacidad para pensar de manera abstracta y solucionar problemas, esta forma de juego fomenta la curiosidad y la motivación por aprender, al ofrecer a los niños un entorno seguro donde pueden experimentar con diferentes ideas y soluciones a problemas (Cálciz, 2011).

Además, desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, al enfrentar desafíos dentro del juego, los niños buscan soluciones creativas y flexibles, preparándose para resolver problemas más complejos fuera del contexto lúdico, esta

práctica no solo mejora su capacidad para pensar críticamente, sino que también fomenta la adaptabilidad y la innovación. La teoría de Bruner subraya la importancia del aprendizaje constructivista, donde los aprendices son vistos como constructores activos de su conocimiento a través de la experiencia, en este sentido, permite a los niños ser agentes activos en su aprendizaje, construyendo significados y conocimientos a partir de su interacción con el entorno, este enfoque promueve el desarrollo del lenguaje, ya que el juego implica el uso y la expansión del vocabulario, así como la mejora de las habilidades narrativas y comunicativas. Finalmente, tiene un valor significativo en el desarrollo social y emocional de los niños, a menudo involucra la interacción con otros, promoviendo habilidades sociales esenciales como la colaboración, la negociación y la empatía, al asumir diferentes roles y participar en situaciones simuladas, los niños aprenden a comprender y valorar las perspectivas de los demás, una competencia clave para el aprendizaje colaborativo y el éxito en la vida social (Uribe & Martínez, 2010).

### **Teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.**

Desde la perspectiva de Piaget, el juego simbólico se considera un elemento crucial en el desarrollo cognitivo de los niños, un psicólogo suizo cuya investigación ha jugado un papel fundamental en la comprensión de cómo los niños aprenden y piensan, divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, siendo el juego simbólico especialmente relevante durante la etapa preoperacional, que abarca aproximadamente de los 2 a los 7 años de edad. En esta fase, se observa que los niños comienzan a utilizar símbolos para representar objetos, personas y eventos, entonces, se convierte en una práctica donde los niños emplean objetos, palabras o gestos para representar algo distinto a su función original, a través de esta forma de juego, los niños exploran y dan sentido al mundo que los rodea, desarrollando habilidades de pensamiento abstracto y ampliando su comprensión del entorno. Piaget afirmó que el juego simbólico permite a los niños ejercitar y fortalecer sus capacidades cognitivas mediante la asimilación y

la acomodación, en el proceso de asimilación, los niños integran nuevas experiencias en estructuras cognitivas existentes; mientras que en la acomodación, modifican estas estructuras para incorporar nueva información, este ofrece un contexto rico para que estos procesos ocurran, ya que los niños constantemente interpretan y reinterpretan la realidad a través de sus actividades lúdicas (Jiménez, 2011).

Además, destacó la importancia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje y la comunicación, al participar en juegos de roles y situaciones imaginarias, los niños practican y experimentan con el lenguaje de manera significativa, lo que contribuye a su desarrollo lingüístico y a su capacidad para comunicarse efectivamente con los demás, este aspecto del juego simbólico es esencial para el desarrollo social, ya que facilita la interacción con pares y adultos, permitiendo a los niños negociar, compartir ideas y resolver conflictos. También juega un papel crucial en el desarrollo emocional y social de los niños, al asumir diferentes roles, los niños exploran una variedad de perspectivas y emociones, lo que les ayuda a comprender mejor a los demás y a desarrollar la empatía, este tipo de juego les permite experimentar con diferentes situaciones sociales y emocionales en un entorno seguro, fomentando su capacidad para manejar diversas interacciones sociales y emocionales en la vida real (Martínez, 2005).

### ***1.2.2. Área de personal social***

#### **Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura.**

Ofrece una perspectiva crucial para fundamentar las competencias educativas del área de personal social en niños, Bandura propuso que el aprendizaje ocurre en un contexto social y puede ser el resultado de la observación, la imitación y el modelado de las acciones de los demás, lo que resalta la importancia de los modelos a seguir y el entorno en el desarrollo de competencias sociales, esta teoría se aplica directamente al ámbito educativo, donde los comportamientos y las actitudes observadas en maestros, compañeros y otros significativos influyen en el aprendizaje y la conducta de los niños. Uno de los conceptos centrales es el

modelado, que sugiere que los niños aprenden y replican comportamientos al observar a otros, esto significa que los educadores y los compañeros actúan como modelos esenciales de comportamiento social y ético, los educadores pueden aprovechar este principio integrando figuras históricas, líderes comunitarios y personajes de cuentos que ejemplifiquen valores sociales positivos, como la cooperación, el respeto y la justicia, en sus lecciones y actividades, al observar y discutir estas conductas, los niños pueden aprender a internalizar y practicar estos valores en su interacción diaria (Triglia, 2015).

La autoeficacia, otro componente clave, juega un papel fundamental en el desarrollo de competencias en el área de personal social, la autoeficacia se refiere a la creencia en la capacidad de uno para ejecutar acciones necesarias para lograr resultados específicos, en el aula, fomentar la autoeficacia implica crear un ambiente de aprendizaje en el que los niños se sientan capaces de participar activamente en discusiones grupales, tomar decisiones éticas y resolver conflictos de manera constructiva, esto puede lograrse a través de actividades que permitan a los niños asumir roles de liderazgo, trabajar en equipo y reflexionar sobre sus contribuciones y aprendizajes, reforzando su sensación de competencia y confianza en sus habilidades sociales. También destaca la importancia de las consecuencias del comportamiento, incluyendo el refuerzo positivo y negativo, en el aprendizaje social, los educadores pueden aplicar este principio al reconocer y reforzar positivamente los comportamientos sociales deseables, como la colaboración, la empatía y el respeto, incentivando así la repetición de estos comportamientos, del mismo modo, abordar constructivamente los comportamientos inadecuados mediante la discusión y la reflexión puede ayudar a los niños a comprender las consecuencias de sus acciones y fomentar el desarrollo de una moral y ética personal (Bandura, 1975).

### **Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.**

Proporciona una base sólida y enriquecedora para fundamentar las competencias educativas en el área de personal social en niños, donde enfatizó la importancia de la interacción social y el contexto cultural en el proceso de aprendizaje, argumentando que el desarrollo cognitivo de los niños se realiza en gran medida a través de las relaciones sociales y las herramientas culturales que la sociedad proporciona, esta perspectiva resalta el valor de un enfoque educativo que integre las interacciones sociales y el contexto cultural como elementos centrales en el desarrollo de competencias personales y sociales (Salas, 2001). Una de las contribuciones clave de Vygotsky es el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere a la distancia entre el nivel actual de desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema de forma independiente y el nivel de desarrollo potencial alcanzado a través de la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con pares más capaces. En el contexto del área de personal social, este concepto subraya la importancia de facilitar experiencias de aprendizaje colaborativo en las que los niños puedan trabajar juntos, compartir ideas y resolver problemas sociales, lo que no solo mejora su comprensión de conceptos sociales y culturales, sino que también desarrolla habilidades como la comunicación, la negociación y la empatía (Sánchez N. , 2014).

Vygotsky también destacó el papel de las herramientas culturales, como el lenguaje, en el desarrollo cognitivo, el lenguaje no solo es un medio de comunicación, sino también un instrumento crucial para el pensamiento y el aprendizaje, en la enseñanza del área de personal social, esto implica fomentar el uso activo del diálogo, la discusión y la narración como medios para explorar conceptos sociales, históricos y culturales, mediante el diálogo, los niños pueden construir colectivamente el conocimiento, reflexionar sobre diversas perspectivas y desarrollar una comprensión más profunda de su entorno social y cultural (Requejo & Montenegro, 2019).

La importancia de la interacción social en el aprendizaje, otro aspecto central de la teoría de Vygotsky, sugiere que el aprendizaje es inherentemente un acto social, por tanto, el área de personal social se beneficia enormemente de un enfoque educativo que privilegia el trabajo en grupo, las actividades colaborativas y la participación en comunidades de aprendizaje, estas prácticas no solo facilitan la adquisición de conocimientos, sino que también permiten a los niños practicar y desarrollar habilidades sociales fundamentales para la vida en sociedad, como la cooperación, el respeto mutuo y la responsabilidad compartida.

Finalmente, reconoció la influencia del contexto cultural en la forma en que los niños aprenden y se desarrollan, esto implica que la educación en el área de personal social debe ser sensible al contexto cultural de los estudiantes, incorporando sus experiencias, valores y prácticas culturales en el proceso de aprendizaje (Orellana & Vilcapoma, 2018).

### **1.3. Bases conceptuales**

#### **1.3.1. *Juego simbólico***

##### **1.3.1.1. Definición.**

El juego simbólico, denominado también juego de simulación o de "fingir", consiste en una actividad lúdica en la que los niños emplean objetos, movimientos o pensamientos para representar situaciones, personas o cosas distintas a las reales, participando en escenarios imaginados, se caracteriza por la capacidad del niño para atribuir roles y funciones simbólicas a personas, objetos y situaciones, permitiéndoles explorar y expresar sus percepciones del mundo que los rodea (Ruiz de Velasco et al., 2011).

##### **1.3.1.2. Dimensiones.**

En su investigación, Guerra (2010) detalla las características distintivas del juego simbólico, incluyendo la asunción de roles, la utilización de objetos como símbolos de otros elementos y la creación de escenarios imaginarios. A partir de estas características, se ha

desarrollado un conjunto de criterios para identificar y medir la presencia y complejidad del juego simbólico en los participantes.

- **Integración**

Implica la habilidad de los niños para fusionar aspectos de su experiencia, conocimientos previos y percepciones del mundo real con elementos imaginarios para crear una narrativa cohesiva y significativa. Esta habilidad refleja el desarrollo cognitivo avanzado, ya que el niño debe coordinar diversas ideas y roles de manera simultánea.

- **Sustitución**

Es el mecanismo por el cual los niños reemplazan objetos, personas o situaciones reales con representaciones imaginarias o simbólicas, por ejemplo, un palo puede convertirse en una espada, o ellos mismos pueden asumir el rol de un personaje de ficción, la capacidad de sustitución es fundamental en el juego simbólico, ya que permite a los niños explorar y experimentar con diferentes identidades, escenarios y soluciones a problemas de manera creativa.

- **Descentración**

Describe la habilidad de los niños para salir de su propia perspectiva y asumir la de otros personajes o elementos dentro de su juego, esto implica la capacidad de considerar múltiples aspectos de una situación o entender diferentes puntos de vista simultáneamente.

- **Planificación**

Se refiere a la capacidad de los niños para prever y organizar secuencias de acciones dentro de su juego imaginativo. Involucra la anticipación de los pasos necesarios para desarrollar un escenario o narrativa, la organización de roles y la estructuración de eventos de manera coherente.

### ***1.3.2. Área de personal social***

#### **1.3.2.1. Definición.**

El área de “Personal Social”, según el “Ministerio de Educación del Perú”, se trata de un área curricular dentro de la educación básica orientada a fomentar el desarrollo integral del estudiante, con énfasis en su formación personal, social y como ciudadano. Su propósito principal es facilitar el desarrollo de competencias que ayuden a los alumnos a reconocer y apreciar su identidad, así como a consolidar una autoestima sólida, desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como construir una conciencia ciudadana responsable y participativa. A través de contenidos y actividades pedagógicas, el área de Personal Social tiene como finalidad promover el respeto hacia los demás, la apreciación de la diversidad, el cumplimiento de derechos y responsabilidades, la toma de decisiones con base ética, la solución pacífica de conflictos y la convivencia basada en principios democráticos y armónicos. Todo ello busca proporcionar a los estudiantes las herramientas necesarias para fortalecer su autonomía, cuidar su bienestar físico y mental, establecer vínculos interpersonales saludables y desarrollar una mirada crítica frente a aspectos importantes de la realidad social y cultural (Balarin & Escudero, 2018).

#### **1.3.2.2. Dimensiones.**

Para la operacionalización de la variable, se tomó como referencia el programa curricular de Educación Inicial, el cual establece una serie de lineamientos y estrategias pedagógicas diseñadas específicamente para atender las necesidades propias de esta etapa del desarrollo infantil. Este programa tiene como finalidad fomentar un desarrollo integral en todas las dimensiones del niño, por lo que se estructura en diversas áreas educativas, cada una con dimensiones definidas que orientan el aprendizaje y permiten realizar un seguimiento del progreso infantil. En este contexto, la presente investigación se enfoca en el área de Personal

Social, la cual, según el programa, se sustenta en tres dimensiones fundamentales para el desarrollo del niño (Ministerio de Educación, 2016).

- **“Construye su identidad”**

Es a través de sus características personales preferencias habilidades y gustos en su desarrollo, se reconoce a través del Ministerio de educación que este proceso se inicia desde el nacimiento del niño desde los primeros cuidados y la atención brindada por la familia, el niño comienza a formar lazos afectivos seguros, lo cual es esencial para el desarrollo de vínculos sólidos. A través de esta interacción temprana, el niño construye su identidad y desarrolla una percepción de sí mismo en relación con los demás y con el entorno. Se reconoce al niño como un ser activo, con iniciativa y con derechos. A medida que crece, su contexto social se expande, lo que le permite identificar sus emociones y aprender a expresarlas. En este proceso, busca el apoyo de un adulto significativo, como un docente o promotor, cuando lo considera necesario.

- **“Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”**

Esta competencia se manifiesta en situaciones de convivencia y participación, en las que el niño establece lazos afectivos con las personas de su entorno, sintiéndose valorado y querido por los adultos, lo que favorece la formación de vínculos de apego. En el caso de los niños mayores de 3 años, su interacción democrática con sus compañeros, ya sea a través del juego o de experiencias de exploración en su vida diaria, les permite interiorizar normas y límites. Estos elementos son fundamentales para alcanzar acuerdos y promover una convivencia armoniosa tanto en el aula como en su entorno general.

- **“Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas”**

Esta dimensión se centra en destacar la importancia de la atención y la calidad del vínculo que el niño establece con su familia, lo cual representa una manifestación del amor de Dios. A través de estas relaciones, el niño vivencia las tradiciones y los valores presentes tanto en su entorno familiar como en la institución educativa, indica que a través de los diversos componentes por parte de la dimensión siendo uno de ellos en que los niños confían en un adulto debido a que éste les brinda seguridad y creen en lo que por ser un referente activo que interactúa con el día a día experimentando así el amor de sus padres, compañeros y docente a través de un respeto y cariño del acompañamiento oportuno, además dentro de la cotidianidad del aula el niño reconoce como persona y su desarrollo en diferentes indicadores, ya que al iniciar su día en la institución crea lazos de amistad y cariño con las personas que conforman su entorno cercano, desarrollando en él la capacidad de respetar y cuidar a sus otros.

## II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1. Diseño de investigación

Dado su enfoque en la resolución de problemas contextualizados, esta investigación se clasifica como tipo aplicada pues, al generar conocimiento relevante para contextos específicos, este tipo de estudio contribuye a la construcción de soluciones prácticas y efectivas (Arias, 2020). Además, como señala Hernández y Mendoza (2018), la investigación aplicada se distingue por su capacidad para generar datos y estrategias que pueden ser implementadas de manera inmediata en el mundo real.

Asimismo, se adoptó un enfoque cuantitativo, permitiendo así la medición precisa y objetiva de las variables de estudio ya que, al expresar los datos en términos numéricos, se facilita la realización de análisis estadísticos rigurosos y la generalización de los resultados a una población más amplia (Hernández & Mendoza, 2018).

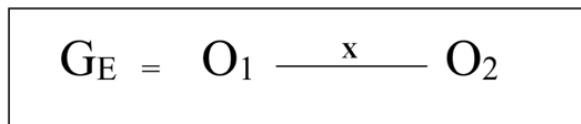
Este enfoque metodológico, respaldado por Sánchez (2019), permitió identificar patrones y relaciones causales entre las variables de estudio, así como generalizar los resultados a una población más amplia; en ese sentido, la elección de este enfoque se justifica por su capacidad para proporcionar evidencia empírica sólida y objetiva, lo que contribuye a la construcción de teorías y modelos explicativos.

Asimismo, dada la naturaleza exploratoria de esta investigación y las limitaciones de tiempo y recursos, se optó por un diseño preexperimental con un solo grupo ya que, este diseño permitió obtener información valiosa sobre el impacto de las actividades de aprendizaje implementadas (Castro et al., 2020). Siguiendo los lineamientos de Arias y Covinos (2021), se realizaron mediciones de las variables de interés antes y después de la intervención, lo que permitió evaluar los cambios producidos en el rendimiento de los participantes.

Finalmente, siguiendo los postulados de Hernández y Mendoza (2018), el presente estudio se ubicó en el nivel explicativo de la investigación, dado que su objetivo principal es identificar las causas subyacentes de un fenómeno particular y establecer relaciones de causalidad entre las variables. Al alcanzar este nivel de análisis, se busca no solo describir y comprender un fenómeno, sino también predecir su ocurrencia en futuras ocasiones

## Figura 1

*Esquema del diseño preexperimental*



Donde:

GE = Grupo Experimental

O<sub>1</sub> = Pre test al grupo

O<sub>2</sub> = Post test al grupo

X = Aplicación del tratamiento

## 2.2. Población y muestra

### 2.2.1. Población

Siguiendo a Arias y Covinos (2021), el concepto de “población” en el ámbito investigativo alude al conjunto delimitado de elementos que poseen características comunes y relevantes para el estudio en cuestión. Esta población constituye el universo al cual se aspiran a generalizar los hallazgos obtenidos a partir de la muestra seleccionada.

Además, según Carhuacho et al. (2019), la población puede abarcar desde un conjunto delimitado de individuos con características específicas hasta un universo más amplio, como todos los habitantes de una región; en ese sentido, la correcta delimitación de la población

permite seleccionar una muestra representativa y, en consecuencia, generalizar los hallazgos a un conjunto más amplio.

En ese marco, la población de estudio estuvo conformada por un grupo de quince 15 niños y niñas de cinco años de edad, pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 215. Esta selección particular permitió focalizar el análisis en un segmento específico de la población infantil, facilitando así una comprensión profunda de las características y necesidades de este grupo etario.

### **2.2.2. Muestra**

La muestra, tal como la conceptualizan Ñaupas et al. (2018), es un subconjunto cuidadosamente seleccionado de la población, diseñado para reflejar de manera fidedigna sus características esenciales. Este subgrupo permite realizar inferencias sobre la población completa, a partir del análisis de los datos obtenidos

Además, la selección de la muestra es un proceso crucial en toda investigación, ya que de ella depende la generalizabilidad de los resultados. Según Hernández y Mendoza (2018), existen múltiples técnicas de muestreo diseñadas para garantizar la aleatoriedad en la selección de los elementos, minimizando así los sesgos y asegurando que la muestra sea representativa de la población de estudio.

En este estudio, se optó por un muestreo censal, lo cual implica la inclusión de todos los elementos que conforman la población de interés y garantiza una exhaustividad en la recolección de datos que minimiza el margen de error y permite obtener una descripción precisa de la población en estudio (Arias & Covinos, 2021).

En tal sentido, la muestra estuvo constituida por 15 niños y niñas de cinco años de edad, pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 215.

## **2.3. Técnicas e instrumentos**

### **2.3.1. Técnica**

Con el objetivo de comprender de manera profunda y contextualizada el fenómeno en estudio, se optó por la observación no participante como estrategia metodológica. Esta elección se fundamenta en la premisa de que, al adoptar una postura observadora, el investigador puede captar los matices de las interacciones sociales y los significados que los actores atribuyen a sus acciones (Carhuancho et al., 2019). En este sentido, la observación no participante permite construir una descripción detallada y rica del contexto social, evitando la imposición de categorías analíticas preconcebidas.

### **2.3.2. Instrumento**

Con el fin de sistematizar la recolección de datos y garantizar la objetividad en la evaluación, se optó por la utilización de una lista de cotejo. Tal como señalan Ñaupas et al. (2018), este instrumento de investigación consiste en un inventario de ítems o categorías predefinidas que permiten registrar la presencia o ausencia de determinadas características o comportamientos, facilitando así la cuantificación y el análisis de los datos.

Para garantizar una evaluación rigurosa y sistemática del aprendizaje en el área de Personal Social de los estudiantes de cinco años, se desarrolló una lista de cotejo conformada por diecisiete ítems. Este instrumento, alineado con los estándares establecidos por el Ministerio de Educación, permitió obtener una descripción detallada y objetiva del desempeño de los estudiantes en cada una de las dimensiones evaluadas.

A fin de garantizar la calidad psicométrica de los datos obtenidos, se llevó a cabo un análisis de la consistencia interna de la lista de cotejo mediante el cálculo del coeficiente alfa de Cronbach. Este coeficiente estadístico proporciona una estimación de la homogeneidad de los ítems que conforman una escala, es decir, en qué medida los ítems miden el mismo constructo. En ese sentido, el valor obtenido de alfa de Cronbach de 0.910 indica que los ítems

de la lista de cotejo presentan una alta correlación entre sí, lo que sugiere que están midiendo un mismo constructo subyacente de manera consistente y precisa.

### III. RESULTADOS

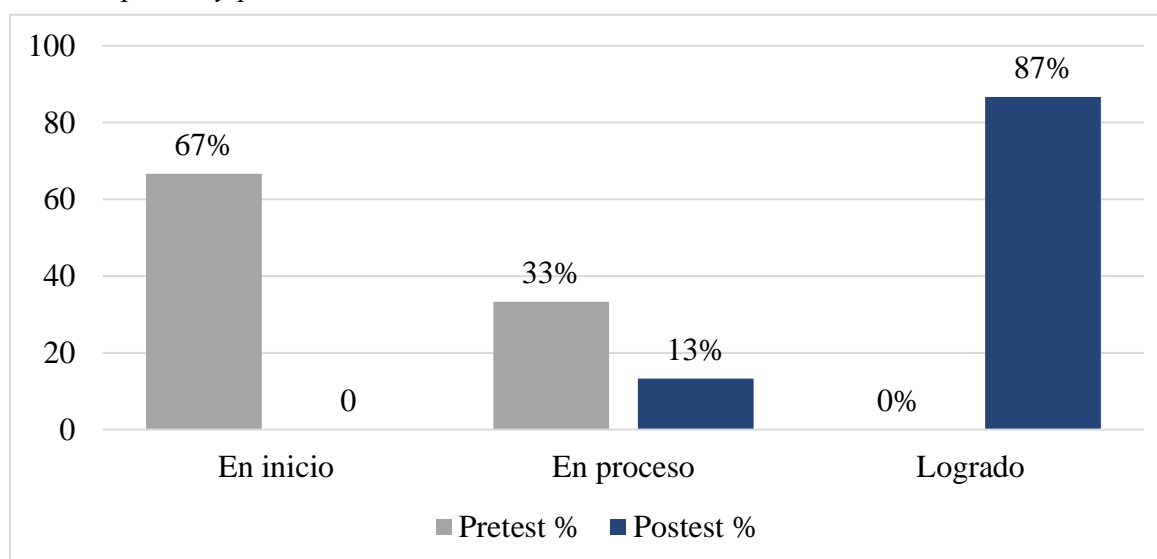
**Tabla 1**

*Nivel de pretest y postest de la variable*

Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
En inicio	10	67	0	0
En proceso	5	33	2	13
Logrado	0	0	13	87
Total	15	100	15	100

**Figura 2**

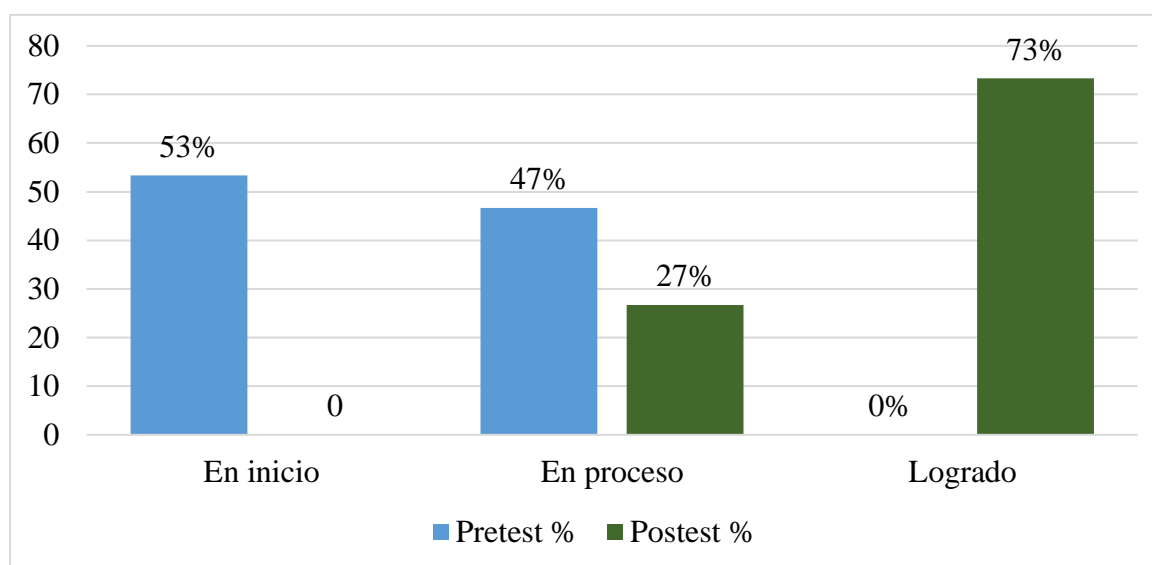
*Nivel de pretest y postest de la variable*



Según los datos presentados en la tabla 1 y la figura 2, se observa que, en la evaluación inicial del aprendizaje en el área de personal social, el 67% de los niños se encontraba en el nivel “en inicio”, mientras que el 33% se ubicaba en el nivel “en proceso”. No obstante, tras la implementación de las sesiones de aprendizaje, se evidenció un cambio significativo en estos resultados ya que, en la evaluación final, el 87% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, y el 13% permaneció en el nivel “en proceso”.

**Tabla 2***Nivel de pretest y postest de la primera dimensión*

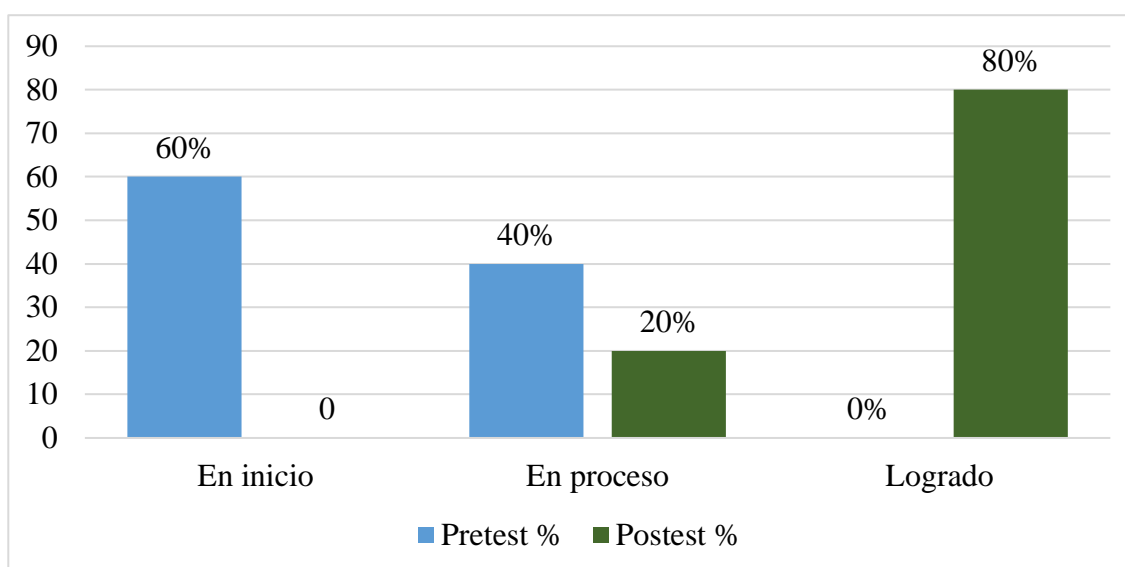
Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
En inicio	8	53	0	0
En proceso	7	47	4	27
Logrado	0	0	11	73
Total	15	100	15	100

**Figura 3***Nivel de pretest y postest de la primera dimensión*

Conforme a los datos expuestos en la tabla 2 y la figura 3, se evidencia que, en la evaluación inicial de la competencia orientada a la construcción de identidad, el 53% de los niños se encontraba en el nivel “en inicio”, mientras que el 47% se situaba en el nivel “en proceso”. Sin embargo, tras la implementación de las sesiones de aprendizaje, se observó un cambio notable en estos resultados. En la evaluación final, un 73% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que el 27% se mantuvo en el nivel “en proceso”.

**Tabla 3***Nivel de pretest y postest de la segunda dimensión*

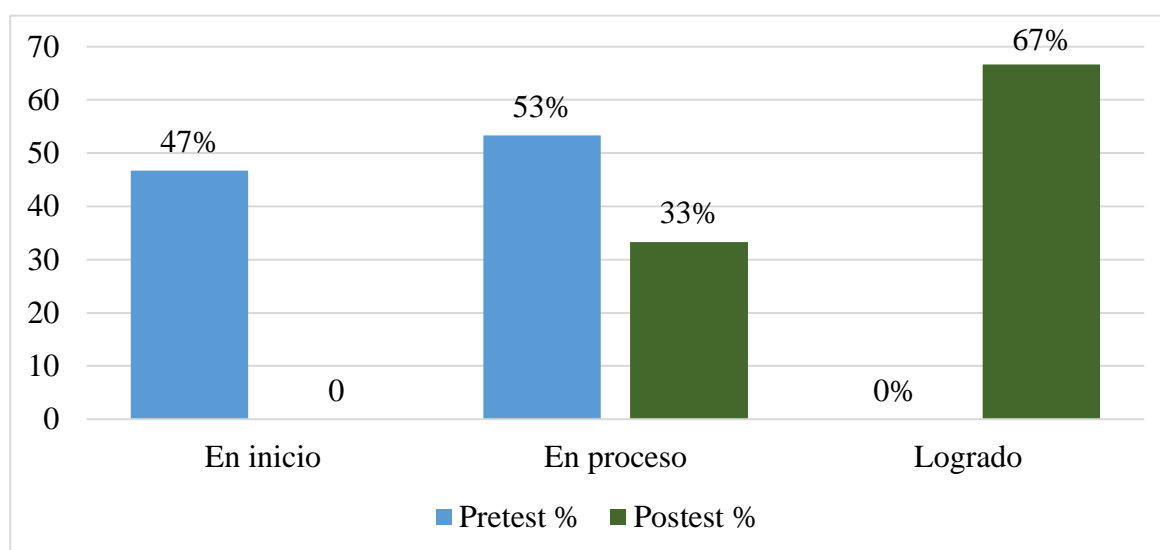
Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
En inicio	9	60	0	0
En proceso	6	40	3	20
Logrado	0	0	12	80
Total	15	100	15	100

**Figura 4***Nivel de pretest y postest de la segunda dimensión*

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 3 y la figura 4, se observa que, en la evaluación inicial de la competencia enfocada en la convivencia y la participación activa para el bien común, el 60% de los niños se encontraba en el nivel “en inicio”, mientras que el 40% estaba en el nivel “en proceso”. Sin embargo, tras la implementación de las sesiones de aprendizaje, se evidenció una transformación considerable en estos resultados. En la evaluación final, el 80% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que el 20% continuó en el nivel “en proceso”.

**Tabla 4***Nivel de pretest y postest de la tercera dimensión*

Nivel	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
En inicio	7	47	0	0
En proceso	8	53	5	33
Logrado	0	0	10	67
Total	15	100	15	100

**Figura 5***Nivel de pretest y postest de la tercera dimensión*

Los datos presentados en la tabla 4 y la figura 5 muestran que, en la evaluación inicial de la competencia centrada en el desarrollo de la identidad personal y el reconocimiento de su dignidad y libertad, el 53% de los niños se encontraba en el nivel “en proceso”, mientras que el 47% estaba en el nivel “en inicio”. Sin embargo, después de las sesiones de aprendizaje, se observó un cambio significativo en estos resultados. En la evaluación final, el 67% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que el 33% permaneció en el nivel “en proceso”.

## Prueba de normalidad.

**Tabla 5**

*Prueba de normalidad*

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Aprendizaje del área de personal social pretest	.812	15	.000
Construye su identidad pretest	.987	15	.000
Convive y participa democrático pretest	.841	15	.000
Construye su identidad como persona pretest	.853	15	.000
Aprendizaje del área de personal social postest	.871	15	.000
Construye su identidad postest	.932	15	.000
Convive y participa democrático postest	.887	15	.000
Construye su identidad como persona postest	.869	15	.000

*Nota.* Elaboración por SPSS-26

Se llevó a cabo un análisis de normalidad empleando los resultados obtenidos en el pretest y postest de la variable estudiada, así como de sus respectivas dimensiones. Para esta evaluación, se decidió utilizar la prueba de Shapiro-Wilk, dado que el tamaño muestral era inferior a 50 (N=15), lo cual requiere una prueba apropiada para muestras pequeñas. En cuanto a los niveles de significancia, se observó que tanto en el pretest como en el postest los valores de la variable de estudio se situaron por debajo de 0.05. Este resultado indica que los datos no cumplen con los criterios de una distribución normal, lo que justificó la elección de la prueba estadística de Wilcoxon para el contraste de la hipótesis planteada.

## Prueba de hipótesis.

### Hipótesis general:

Hi: El juego simbólico influye significativamente.

Ho: El juego simbólico no influye significativamente.

**Tabla 6**

*Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest de la variable*

	Aprendizaje del área de personal social pretest- posttest
Z	-4.889 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	.000

*Nota.* Elaboración por SPSS-26

Según los datos mostrados en la tabla 6, los resultados de la prueba estadística de Wilcoxon revelan que el nivel de significancia es menor a 0.05 (p-valor = 0.000). Esto permite rechazar la hipótesis nula y confirma que el juego simbólico tiene un impacto significativo en el aprendizaje del área de Personal Social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215.

### **Hipótesis específica 1:**

**Tabla 7**

*Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest de la competencia construye su identidad*

	Construye su identidad pretest- posttest
Z	-3.856 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	.000

*Nota.* Elaboración por SPSS-26

De acuerdo con los datos presentados en la tabla 7, el análisis estadístico realizado mediante la prueba de Wilcoxon mostró un nivel de significancia por debajo de 0.05, con un p-valor de 0.000. Este resultado permite descartar la hipótesis nula, confirmando que el juego

simbólico tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia "Construye su identidad" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215. En resumen, el efecto positivo del juego simbólico indica que su uso contribuye al fortalecimiento de la identidad personal en los niños, favoreciendo la formación de una autopercepción firme y consolidada.

**Hipótesis específica 2:**

**Tabla 8**

*Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest de la competencia “convive y participa democráticamente”*

	Convive y participa pretest- posttest
Z	-3.445 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	.000

*Nota.* Elaboración por SPSS-26

Los datos presentados en la tabla, muestra un nivel de significancia por debajo del umbral de 0.05, con un p-valor exacto de 0.000. Este resultado respalda la decisión de rechazar la hipótesis nula, confirmando que el juego simbólico tiene un impacto significativo en el desarrollo de la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215. En ese sentido, esta influencia sugiere que el juego simbólico contribuye activamente a que los niños desarrollen habilidades sociales y cívicas esenciales, facilitando la comprensión y práctica de la convivencia y participación democrática

### Hipótesis específica 3:

**Tabla 9**

*Prueba de Wilcoxon del pretest y posttest de la competencia “construye su identidad, como persona humana, amada por Dios”*

	“Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios” pretest-posttest
Z	-3.238 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	.000

*Nota.* Elaboración por SPSS-26

Los datos presentados en la tabla, el nivel de significancia es inferior a 0.05, con un p-valor de 0.000. Este resultado lleva a validar que el juego simbólico tiene un impacto considerable en el desarrollo de la competencia relacionada con la construcción de la identidad personal y la comprensión de valores espirituales en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215. En ese marco, esta influencia positiva indica que la práctica del juego simbólico favorece en los niños el desarrollo de una autopercepción enriquecida, orientada hacia el respeto propio y hacia el reconocimiento de su dignidad y libertad.

#### IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En relación con el objetivo general, los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon reflejan una influencia significativa del juego simbólico en el aprendizaje en el área de personal social en los niños de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo. Con un valor  $p = 0.000$ , claramente inferior al nivel de significancia de 0.05, se evidencia que la intervención mediante el juego simbólico ha promovido mejoras importantes en la formación integral de los niños en esta área. Este hallazgo evidencia que el juego simbólico actúa como una herramienta eficaz para fomentar el desarrollo social, emocional y cognitivo, ofreciendo a los niños un entorno en el que pueden explorar y expresar su identidad, comprender su entorno social y construir relaciones interpersonales respetuosas.

En comparación con antecedentes previos, tiene similitud con Vásquez (2018) quién identificó una relación positiva entre las competencias emocionales y el logro en el área de personal social, reportando una correlación significativa ( $r = 0.818$ ,  $p < 0.000$ ) en su estudio con niños de 4 y 5 años. De igual modo, Ramos y Estrada (2019) encontraron que el 56.4% de los niños alcanzaron el logro esperado en aspectos de identidad y participación democrática, resultado que también evidencia una correlación significativa en competencias sociales. Desde una perspectiva teórica, la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Bruner explica que el juego simbólico permite a los niños construir y manipular representaciones mentales, favoreciendo su desarrollo cognitivo y social (Cálciz, 2011). Asimismo, la teoría de Bandura sobre el aprendizaje social enfatiza que el aprendizaje ocurre en un contexto social y que los niños internalizan comportamientos al observar e imitar modelos de conducta (Triglia, 2015).

En cuanto al primer objetivo específico, orientado a determinar la influencia del juego simbólico en la competencia “Construye su identidad”, los resultados de la prueba de Wilcoxon mostraron un valor  $p = 0.000$ , lo cual indica una influencia significativa de la intervención. Este resultado destaca que el juego simbólico promovió el fortalecimiento de la identidad

personal en los niños, ayudándoles a construir una autopercepción sólida y a reconocer sus características individuales dentro de su entorno social. Además, el impacto de esta intervención sugiere que el juego simbólico facilita que los niños exploren y comprendan su identidad a través de la representación y simulación de roles, lo cual es crucial para su autoestima y autoconocimiento.

Estos resultados son coherentes con los hallazgos de Vásquez (2018), quien reportó que el 51.5% de los niños alcanzaron un nivel superior en esta competencia mediante actividades enfocadas en el desarrollo emocional. Asimismo, Barazorda (2018) observó que el 75% de los niños mejoraron su percepción de identidad personal tras participar en juegos cooperativos. Asimismo, teóricamente, Piaget sostiene que el juego simbólico es un componente esencial del desarrollo cognitivo en la etapa preoperacional, ya que permite a los niños asimilar y acomodar conceptos en función de su percepción del mundo (Jiménez, 2011). En este sentido, el juego simbólico facilita un entorno donde los niños pueden crear y manipular símbolos, contribuyendo a la construcción de su autoconcepto y personalidad. Así, los resultados de este estudio confirman que el juego simbólico es una estrategia valiosa para fortalecer la identidad en los niños, promoviendo una autoimagen positiva y segura.

Respecto al segundo objetivo específico, que se centra en la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, los resultados obtenidos a través de la prueba de Wilcoxon indicaron un nivel de significancia  $p = 0.000$ , confirmando que el juego simbólico influye significativamente en esta competencia. Este hallazgo implica que el juego simbólico fomentó en los niños una comprensión más profunda de la convivencia y la participación democrática, facilitando su capacidad para interactuar de manera cooperativa y respetuosa con sus compañeros. Además, la participación en actividades de juego simbólico permite que los niños asimilen conceptos como el respeto a las normas, la equidad y la colaboración, aspectos esenciales para la convivencia armónica.

Comparando con antecedentes, Ramos y Estrada (2019) encontraron que el 40.6% de los niños lograron el nivel esperado en esta competencia, mientras que otro 38.8% se ubicó en proceso. De manera similar, Barazorda (2018) reportó un logro esperado del 45% en esta competencia al implementar actividades de aprendizaje cooperativo. En ese sentido, estos resultados apoyan la idea de que el juego simbólico es una estrategia efectiva para promover actitudes cívicas y democráticas, ayudando a los niños a comprender la importancia del respeto y la colaboración en su entorno. En el marco teórico, la teoría sociocultural de Vygotsky respalda la idea de que el aprendizaje ocurre en un contexto de interacción social y que las competencias sociales se desarrollan mediante la colaboración y el trabajo conjunto (Sánchez, 2014). En este contexto, el juego simbólico actúa como un espacio de aprendizaje donde los niños pueden practicar y aplicar principios de convivencia democrática, contribuyendo a su comprensión del bien común. Así, la influencia del juego simbólico en esta competencia destaca la importancia de promover actividades lúdicas que permitan a los niños experimentar y aplicar normas de convivencia en un entorno seguro.

Finalmente, en relación con el tercer objetivo específico, centrado en la competencia “Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente”, los resultados de la prueba de Wilcoxon arrojaron un valor  $p = 0.000$ , lo cual demuestra que el juego simbólico tuvo un impacto significativo en esta dimensión. Este hallazgo sugiere que el juego simbólico facilitó en los niños una comprensión más profunda de su identidad espiritual y moral, promoviendo en ellos el reconocimiento de su dignidad y el respeto hacia los demás.

Al comparar con estudios previos, Ramos y Estrada (2019) encontraron que el 45.5% de los niños alcanzaron el logro esperado en esta competencia, lo cual subraya la influencia de metodologías que promuevan una identidad personal y espiritual fuerte. Asimismo, Barazorda (2018) identificó un 45% de logro en los niños en relación con la construcción de una identidad basada en valores éticos, tras la aplicación de actividades lúdicas centradas en el desarrollo de

la identidad. Estos hallazgos son consistentes con la efectividad del juego simbólico para fomentar valores éticos y espirituales en los niños, permitiéndoles comprender su rol y responsabilidad en el mundo. Por otro lado, la teoría de Vygotsky sostiene que el desarrollo de la identidad y la comprensión de valores ocurre en un contexto social y cultural, donde los niños asimilan los valores y creencias de su entorno (Orellana & Vilcapoma, 2018). En este sentido, el juego simbólico permite a los niños explorar conceptos de dignidad y trascendencia en un contexto práctico, facilitando una construcción de la identidad personal que se orienta hacia valores y principios éticos.

## SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01	
I. DATOS INFORMATIVOS	
<b>1.1. Institución Educativa</b>	I.E.I 215
<b>1.4. Docente responsable</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elisia Pérez Vidarte</li> <li>- Lariza Margoth Lima Julon</li> </ul>

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “JUGAMOS A SER GRANDES AMIGOS”

**III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:** Desarrollar habilidades sociales y de integración a través del juego simbólico, fomentando la empatía, el respeto y la colaboración en el área de Personal Social.

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES
- Construye su identidad mostrando actitudes de respeto y empatía.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica las normas básicas de convivencia en el juego.</li> <li>-Expresa emociones y sentimientos hacia los demás mediante el juego simbólico.</li> <li>-Participa activamente en actividades grupales mostrando integración y colaboración.</li> </ul>

CRITERIOS DE ÉXITO	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce y respeta las reglas establecidas para el juego simbólico.</li> <li>-Representa situaciones de la vida cotidiana mediante roles asignados en el juego.</li> <li>-Interactúa de manera colaborativa con sus compañeros, respetando turnos y acuerdos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disfraces de profesiones (médico, bombero, maestro, cocinero, entre otros).</li> <li>-Juguetes representativos (estetoscopio, gorro de chef, manguera de juguete, entre otros).</li> <li>-Escenarios simulados (hospital, escuela, restaurante).</li> <li>-Pizarras pequeñas y crayolas.</li> <li>-Tarjetas con roles y situaciones cotidianas.</li> </ul>

### V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p style="text-align: center;"><b>Bienvenida:</b></p> <p>Se reúne al grupo en círculo y se da la bienvenida con una canción interactiva que invite a la participación de todos.</p>	

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Luego, se explica de manera breve y lúdica que hoy se transformarán en grandes amigos que tienen importantes roles en su comunidad.</li> </ul> <p><b>Introducción al juego simbólico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se muestran los disfraces y materiales, explicando su uso y la relación que tienen con los roles en la sociedad. Por ejemplo, el médico ayuda a las personas a sentirse mejor, el maestro enseña cosas nuevas, etc. Esto se realiza utilizando preguntas como: “¿Qué hace un cocinero?” o “¿Qué necesitamos cuando alguien se lastima?”.</li> </ul> <p><b>Establecimiento de las normas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mediante una conversación participativa, se establecen las reglas del juego, como respetar los turnos, escuchar a los compañeros y cuidar los materiales. Estas normas se anotan en una pizarra pequeña para recordarlas durante la actividad.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Asignación de roles (5 minutos)</b></li> <li>– Se entregan las tarjetas con los roles asignados y se permite que los niños escojan el disfraz que deseen. Los roles incluyen médico, maestro, bombero, cocinero, y cliente, entre otros. Se les brinda un tiempo breve para que se vistán y se preparen.</li> <li>• <b>Simulación de escenarios (20 minutos)</b></li> <li>– Se organiza a los niños en pequeños grupos para que interactúen en escenarios específicos:</li> <li>– Hospital: Un grupo de niños juega a ser médicos y pacientes. Los médicos escuchan el "corazón" de los pacientes y les recetan "medicinas" imaginarias.</li> <li>– Escuela: Otros niños hacen de maestros y estudiantes. Los maestros enseñan números o letras en pizarras pequeñas mientras los estudiantes participan levantando la mano.</li> <li>– Restaurante: Un tercer grupo simula ser cocineros y meseros, atendiendo a clientes que piden platos de comida imaginarios.</li> <li>– Cada grupo rota entre los escenarios cada 6-7 minutos, asegurando que todos experimenten diferentes roles. Durante la actividad, se refuerzan comportamientos positivos como compartir, escuchar y trabajar juntos para resolver pequeñas situaciones.</li> <li>• <b>Feedback del juego (5 minutos)</b></li> <li>– Al finalizar cada rotación, se detiene el juego brevemente para preguntar cómo se sintieron en su rol y qué aprendieron. Esto ayuda a que reflexionen sobre la</li> </ul>	<p style="text-align: center;">30 minutos</p>

	<p>importancia de cada rol en la sociedad y cómo se relacionan entre sí.</p>	
<b>FINAL</b>	<p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se reúne nuevamente al grupo en círculo para conversar sobre la experiencia. Se les pregunta: “¿Qué rol les gustó más?”, “¿Cómo ayudaron a sus compañeros?”, y “¿Qué aprendimos hoy sobre ser buenos amigos?”. Los niños comparten sus ideas y reflexiones mientras el facilitador refuerza las actitudes positivas observadas.</li> </ul> <p><b>Dinámica de integración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Para finalizar, se realiza una pequeña dinámica llamada "La telaraña de la amistad". Con un ovillo de lana, cada niño lanza el ovillo a un compañero diciendo algo positivo de él, hasta formar una "telaraña". Esto simboliza cómo, trabajando juntos, se forma una red fuerte de amistad y colaboración.</li> </ul> <p><b>Cierre motivador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se despide al grupo con una canción de despedida y se les agradece por participar. Se entrega una pegatina de “Amigo del día” a cada niño para reconocer su participación y esfuerzo.</li> </ul>	15 minutos

#### IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO								
		Reconoce y respeta las reglas establecidas para el juego simbólico.			Representa situaciones de la vida cotidiana mediante roles asignados en el juego.			Interactúa de manera colaborativa con sus compañeros, respetando turnos y acuerdos.		
		Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace
1										
2										
3										
4										
•										
•										
•										

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

### I. DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1. Institución Educativa</b>	I.E.I 215
<b>1.4. Docente responsable</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elisia Pérez Vidarte</li> <li>- Lariza Margoth Lima Julon</li> </ul>

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “CONSTRUYENDO NUESTRA PEQUEÑA CIUDAD”

**III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:** Promover la integración y el trabajo colaborativo a través del juego simbólico, ayudando a los niños de 5 años a comprender la importancia de la cooperación y el respeto en la comunidad.

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES
- Construye su identidad mostrando actitudes de respeto, empatía y colaboración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce roles y responsabilidades en la comunidad.</li> <li>-Coopera con sus compañeros para cumplir metas grupales.</li> <li>-Participa activamente en el juego simbólico asumiendo roles y respetando turnos.</li> </ul>

CRITERIOS DE ÉXITO	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifica y asume un rol en la construcción de la "pequeña ciudad".</li> <li>-Participa en las actividades grupales mostrando disposición para cooperar.</li> <li>-Respeto las normas del juego y colabora con sus compañeros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartulina, cajas de cartón pequeñas y grandes, papel de colores.</li> <li>-Bloques de construcción, figuras de personas y vehículos.</li> <li>-Juguetes representativos (carritos, muñecos, herramientas de juguete).</li> <li>-Disfraces de profesiones (constructor, bombero, maestro, médico).</li> <li>-Cinta adhesiva, tijeras de punta redonda y pegamento.</li> </ul>

### V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Bienvenida:</b></p> <p>Se reúne al grupo en círculo y se canta una canción relacionada con la comunidad, como "En mi ciudad hay muchas profesiones". Esta actividad motiva a los niños e introduce el tema de la sesión</p>	

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- .</li> <li>- <b>Introducción al juego simbólico:</b></li> <li>- Se explica que se convertirán en los constructores de una pequeña ciudad imaginaria donde todos tendrán un rol importante. Se presenta una maqueta sencilla como ejemplo y se describen algunos elementos clave: casas, hospitales, escuelas, caminos y parques. Esto permite que los niños visualicen la actividad y comprendan su propósito.</li> <li>- <b>Asignación de roles y normas del juego</b></li> <li>- Los niños seleccionan o se les asigna un rol, como arquitectos, constructores, pintores o decoradores. También se establecen normas claras: respetar el turno de los demás, cuidar los materiales y escuchar las indicaciones. Estas normas se refuerzan con preguntas como: “¿Qué pasa si no respetamos los turnos?” y “¿Cómo podemos cuidar nuestra ciudad?”</li> </ul>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Construcción de la pequeña ciudad (20 minutos)</b></li> <li>- Los niños trabajan en grupos para construir diferentes partes de la ciudad:</li> <li>- Grupo 1: Arquitectos y constructores: Este grupo utiliza cajas de cartón y bloques para crear edificios como casas, hospitales y escuelas. Se les guía para trabajar juntos y decidir dónde colocar cada estructura.</li> <li>- Grupo 2: Decoradores y pintores: Este grupo decora las construcciones con papel de colores, marcadores y pegamento. Crean ventanas, puertas y señales.</li> <li>- Grupo 3: Diseñadores de caminos: Este grupo diseña las calles y caminos utilizando cinta adhesiva y papel para simular las vías de la ciudad. Colocan señales de tránsito y figuras de vehículos.</li> <li>- Durante la actividad, se motiva a los niños a comunicarse entre sí para tomar decisiones, como: “¿Dónde colocamos el hospital?” o “¿Qué color tendrá esta casa?”. La interacción fomenta la integración y el trabajo en equipo.</li> <li>• <b>Recorrido por la ciudad (10 minutos)</b></li> <li>- Una vez finalizada la construcción, se realiza un recorrido por la pequeña ciudad. Los niños asumen roles en el escenario construido: médicos atendiendo en el hospital, maestros enseñando en la escuela, bomberos conduciendo camiones, etc. Se les anima a actuar e interactuar en sus roles, fortaleciendo su imaginación y habilidades sociales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">30 minutos</p>

<b>FINAL</b>	<p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños se reúnen nuevamente en círculo para reflexionar sobre la actividad. Se les pregunta:</li> <li>– “¿Cómo trabajaron juntos para construir la ciudad?”</li> <li>– “¿Qué les gustó más de su rol?”</li> <li>– “¿Por qué es importante ayudar a los demás?”</li> <li>– Esta reflexión permite consolidar los aprendizajes sobre integración y trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Dinámica de integración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Para finalizar, los niños realizan una dinámica de reconocimiento. Cada niño recibe un "aplauso" especial de sus compañeros por su participación, fomentando el respeto y la valoración del esfuerzo grupal.</li> </ul> <p><b>Cierre motivador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se entregan distintivos de “Constructor destacado” a cada niño como reconocimiento a su participación activa y su capacidad de integración en el juego.</li> </ul>	15 minutos
--------------	--	------------

#### IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO								
		Identifica y asume un rol en la construcción de la "pequeña ciudad".			Participa en las actividades grupales mostrando disposición para cooperar.			Respeto las normas del juego y colabora con sus compañeros.		
		Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace
1										
2										
3										
4										
•										
•										
•										

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

### I. DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1. Institución Educativa</b>	I.E.I 215
<b>1.4. Docente responsable</b>	– Elisia Pérez Vidarte – Lariza Margoth Lima Julon

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “EXPLORADORES DEL BARRIO”

**III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:** Promover el desarrollo de la identidad y la convivencia a través del juego simbólico, ayudando a los niños de 5 años a reconocer y valorar los roles sociales en su comunidad.

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Reconoce y asume roles sociales en la comunidad. -Participa en actividades que promuevan el respeto y la colaboración. -Representa situaciones de la vida cotidiana a través del juego simbólico.

CRITERIOS DE ÉXITO	MATERIALES
-Identifica los roles y funciones de las personas en su entorno social. -Participa activamente en el juego simbólico mostrando respeto por las reglas y normas establecidas. -Reconoce la importancia del trabajo conjunto en la comunidad.	-Disfraces representativos de roles sociales (médico, panadero, policía, maestro, etc.). -Juguetes relacionados con los roles (maletines médicos, herramientas, uniformes). -Casas pequeñas de cartón y accesorios para simular un barrio. -Figuras de vehículos (autos, bicicletas, ambulancias, etc.). -Tarjetas con nombres y funciones de los roles.

### V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
	<b>Bienvenida:</b> – Los niños se reúnen en un círculo. Se comienza con una dinámica breve llamada "¿Quién vive aquí?", en la que cada niño imita a una persona	

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p>de su barrio (panadero, policía, etc.) mientras los demás adivinan el rol que representa. Esta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– actividad permite introducir el tema de forma lúdica y activa su imaginación.</li> </ul> <p><b>Presentación de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se les explica que hoy se convertirán en "Exploradores del Barrio" y que su misión será representar las diferentes actividades que ocurren en su comunidad. Se les invita a participar en la construcción de su "barrio simbólico", mencionando que cada uno tendrá un rol importante para hacer funcionar la comunidad.</li> </ul> <p><b>Organización y asignación de roles:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se distribuyen tarjetas con los roles disponibles (por ejemplo, médico, maestro, panadero, policía). A cada niño se le asigna un rol y se le entrega un accesorio o disfraz relacionado. Se establecen las normas del juego: respetar los turnos, escuchar a los compañeros y cuidar los materiales.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Construcción del barrio (15 minutos)</b></li> <li>– Los niños trabajan en equipo para construir un barrio simbólico utilizando casas pequeñas de cartón, juguetes y accesorios. Cada grupo se encarga de un área específica, como: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zona de servicios: Donde se colocan hospitales, escuelas y estaciones de policía.</li> <li>– Zona comercial: Donde se simulan panaderías, mercados y tiendas.</li> <li>– Zona residencial: Donde se colocan las casas y jardines.</li> </ul> </li> <li>– Durante la construcción, se les motiva a comunicarse y colaborar, haciendo preguntas como: “¿Qué necesita nuestra comunidad para funcionar bien?” o “¿Dónde colocamos la tienda para que todos puedan comprar?”</li> <li>• <b>Juego simbólico: Explorando el barrio (15 minutos)</b></li> <li>– Una vez construido el barrio, los niños asumen sus roles y actúan en el entorno simbólico: <ul style="list-style-type: none"> <li>– El médico atiende a los "pacientes" (otros niños que simulan estar enfermos).</li> <li>– El panadero hornea pan y lo vende a los vecinos.</li> <li>– El maestro enseña canciones o cuentos en la escuela.</li> <li>– El policía organiza el tráfico y ayuda a los ciudadanos.</li> </ul> </li> </ul> <p>Esta actividad fomenta la sustitución en el juego simbólico, permitiendo a los niños representar roles sociales reales mediante su imaginación. Se les anima a interactuar entre sí para resolver problemas o situaciones que surjan en el "barrio".</p>	<p style="text-align: center;">30 minutos</p>

<b>FINAL</b>	<p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se reúne a los niños nuevamente en círculo para reflexionar sobre la actividad. Se les pregunta:</li> <li>– “¿Qué aprendimos hoy sobre nuestra comunidad?”</li> <li>– “¿Cómo trabajaron juntos para construir el barrio?”</li> <li>– “¿Por qué es importante respetar a las personas que tienen diferentes roles?”</li> <li>– Los niños comparten sus experiencias, lo que permite consolidar el aprendizaje sobre la importancia de la identidad y la convivencia.</li> </ul> <p><b>Dinámica de integración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños forman un círculo y cantan una canción sobre la comunidad, como "Somos un gran equipo". Al final, cada niño menciona algo positivo que disfrutó del juego, fortaleciendo el sentido de pertenencia y trabajo en equipo.</li> </ul> <p><b>Cierre motivador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se entrega a cada niño una medalla simbólica con la inscripción “Gran Explorador del Barrio” para reconocer su participación activa y creativa en la sesión.</li> </ul>	15 minutos
--------------	---	------------

#### IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO								
		Identifica los roles y funciones de las personas en su entorno social.			Participa activamente en el juego simbólico mostrando respeto por las reglas y normas establecidas.			Reconoce la importancia del trabajo conjunto en la comunidad.		
		Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace
1										
2										
3										
4										
.										
.										
.										

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

### I. DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1. Institución Educativa</b>	I.E.I 215
<b>1.4. Docente responsable</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elisia Pérez Vidarte</li> <li>- Lariza Margoth Lima Julon</li> </ul>

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “PEQUEÑOS ARQUITECTOS DEL BIEN COMÚN”

**III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:** Facilitar el aprendizaje de la dimensión “sustitución” del juego simbólico, promoviendo en los niños de 5 años la construcción de su identidad y la participación democrática en la búsqueda del bien común a través de actividades lúdicas y colaborativas.

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce la importancia de los roles en su entorno social.</li> <li>-Participa en actividades grupales respetando las normas de convivencia.</li> <li>-Representa situaciones sociales a través del juego simbólico.</li> </ul>

CRITERIOS DE ÉXITO	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Participa activamente en el juego simbólico mostrando comprensión de los roles asignados.</li> <li>-Propone ideas creativas para resolver problemas en grupo.</li> <li>-Respeto los turnos y normas establecidas durante las actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Disfraces y accesorios de profesiones (arquitecto, constructor, alcalde, maestro, etc.).</li> <li>-Bloques de construcción grandes (de plástico o cartón).</li> <li>-Cartulinas y marcadores para diseñar planos.</li> <li>-Pegatinas y sellos para motivar la participación.</li> <li>-Una maqueta básica que simule un terreno vacío.</li> </ul>

### V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Bienvenida:</b></p> <p>Los niños se reúnen en un semicírculo y se les invita a cerrar los ojos e imaginar un lugar donde todos trabajan juntos para construir algo maravilloso. Se les dice: "Hoy seremos pequeños arquitectos y crearemos un lugar especial donde todos convivamos felices"</p>	

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "</li> <li><b>Presentación de la actividad:</b></li> <li>- Se les explica que construirán, a través del juego simbólico, una pequeña ciudad donde cada uno tendrá un rol importante. Se describe la actividad paso a paso, enfatizando la importancia de la colaboración, el respeto y la creatividad.</li> <li><b>Distribución de roles:</b></li> <li>- Se asignan los roles a los niños: arquitectos, constructores, alcaldes y ciudadanos. Cada rol se explica brevemente, destacando cómo contribuyen al éxito del proyecto. Se les entregan disfraces o accesorios representativos para motivarlos.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Diseño del proyecto (10 minutos)</b></li> <li>- Los niños trabajan en pequeños grupos para diseñar el plano de su ciudad. Utilizan cartulinas y marcadores para dibujar dónde estarán los edificios, parques, escuelas y casas. Durante esta actividad, los "arquitectos" lideran el diseño mientras los demás proponen ideas. Se fomenta el trabajo en equipo haciendo preguntas como: <ul style="list-style-type: none"> <li>- “¿Qué lugares son importantes para nuestra ciudad?”</li> <li>- “¿Dónde podríamos poner el parque para que todos puedan jugar?”</li> </ul> </li> <li>• <b>Construcción simbólica (10 minutos)</b></li> <li>- Con los bloques de construcción, los niños empiezan a armar las estructuras que diseñaron. Cada equipo se encarga de una sección del plano. Por ejemplo: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los "constructores" levantan las casas y edificios.</li> <li>- Los "alcaldes" supervisan y aseguran que todo funcione bien.</li> <li>- Los "ciudadanos" ayudan a decorar y organizar el entorno.</li> </ul> </li> <li>- Se les motiva a intercambiar ideas y resolver problemas juntos. Por ejemplo, si falta espacio para un parque, se les anima a reorganizar el plano de manera colaborativa.</li> <li>• <b>Vida en la ciudad (10 minutos)</b></li> <li>- Una vez construida la ciudad simbólica, los niños representan la vida diaria en su ciudad: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los maestros enseñan a los niños en la escuela.</li> <li>- Los alcaldes organizan reuniones para mejorar la ciudad.</li> <li>- Los ciudadanos pasean por el parque y compran en las tiendas.</li> </ul> </li> </ul>	<p style="text-align: center;">30 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>FINAL</b></p>	<p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños se reúnen alrededor de su ciudad simbólica para reflexionar sobre la actividad. Se les pregunta:</li> <li>- “¿Qué fue lo más divertido de construir nuestra ciudad?”</li> </ul>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- “¿Por qué es importante trabajar juntos para hacer algo grande?”</li> <li>- “¿Cómo se sintieron ayudando a sus compañeros?”</li> <li>- Se busca que los niños reconozcan el valor del trabajo en equipo y la convivencia.</li> </ul> <p><b>Dinámica de integración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los niños forman un círculo y, mientras sostienen una "llave simbólica" de la ciudad, cada uno comparte una idea para mejorar su ciudad en el futuro. Esto refuerza la idea de que siempre hay espacio para el crecimiento y la colaboración.</li> </ul> <p><b>Cierre motivador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se entrega a cada niño una pequeña medalla o pegatina con el mensaje “Constructor del Bien Común” como reconocimiento a su participación activa y creativa.</li> </ul>	
--	--	--

#### IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO								
		Participa activamente en el juego simbólico mostrando comprensión de los roles asignados.			Propone ideas creativas para resolver problemas en grupo.			Respeto los turnos y normas establecidas durante las actividades.		
		Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace
1										
2										
3										
4										
.										
.										
.										

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05	
<b>I. DATOS INFORMATIVOS</b>	
<b>1.1. Institución Educativa</b>	I.E.I 215
<b>1.4. Docente responsable</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elisia Pérez Vidarte</li> <li>- Lariza Margoth Lima Julon</li> </ul>

## II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “LA CIUDAD DE LOS VALORES”

**III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:** Fomentar en los niños de 5 años la capacidad de descentración a través del juego simbólico, fortaleciendo su participación democrática y el desarrollo de su identidad en el área de Personal Social.

## IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce la importancia de respetar las normas para el bienestar común.</li> <li>-Representa roles sociales desde diferentes perspectivas a través del juego simbólico.</li> <li>-Participa activamente en situaciones que promuevan la convivencia armónica..</li> </ul>

CRITERIOS DE ÉXITO	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Representa roles de manera colaborativa y respetuosa.</li> <li>-Propone soluciones a problemas grupales en el juego simbólico.</li> <li>-Demuestra empatía hacia las ideas y necesidades de los demás.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Figuras o títeres representativos de personajes sociales (bomberos, médicos, maestros, etc.).</li> <li>-Accesorios relacionados con los personajes (cascos, estetoscopios, libros, etc.).</li> <li>-Tableros o cartulinas con imágenes de situaciones problemáticas y soluciones.</li> <li>-Una alfombra o espacio delimitado que represente una plaza pública.</li> </ul>

## V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Bienvenida:</b></p> <p>Los niños se sientan en círculo en el centro del aula. Se les invita a cerrar los ojos y se les dice: “Hoy visitaremos una ciudad mágica donde todos tienen un trabajo especial para que todos vivan felices.</p>	

	¿Están listos para conocerla?”. Luego, se muestran imágenes de personajes que representan roles	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– sociales (bomberos, maestros, médicos, etc.) y se les pregunta: “¿Quiénes creen que ayudan a construir esta ciudad?”.</li> </ul> <p><b>Presentación de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se les explica que en esta actividad jugarán a ser los habitantes de la ciudad mágica y asumirán diferentes roles importantes. Se les dice que su misión será ayudar a resolver problemas que ocurran en la ciudad, para lo cual deberán pensar cómo resolverlos juntos. Los roles y problemas se asignarán al azar para que puedan explorar distintas perspectivas.</li> </ul> <p><b>Establecimiento de las normas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mediante una conversación participativa, se establecen las reglas del juego, como respetar los turnos, escuchar a los compañeros y cuidar los materiales. Estas normas se anotan en una pizarra pequeña para recordarlas durante la actividad.</li> </ul>	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<p><b>Asignación de roles (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se distribuyen los roles entre los niños: algunos serán bomberos, otros médicos, otros maestros, etc. Cada niño recibe un accesorio que represente su rol (por ejemplo, un casco para los bomberos). Además, se presentan tableros con situaciones problemáticas, como:</li> <li>– Un incendio en un parque.</li> <li>– Un niño enfermo necesita ayuda.</li> <li>– Un grupo de amigos discute por un juguete.</li> <li>– Los niños, según sus roles, se organizan para buscar soluciones. Por ejemplo, los bomberos deberán trabajar juntos para apagar el incendio, mientras que los médicos cuidarán al niño enfermo.</li> </ul> <p><b>Representación simbólica (15 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– En la alfombra o espacio delimitado, los niños simulan sus roles y resuelven los problemas presentados. Por ejemplo:</li> <li>– Los bomberos usan mangueras simbólicas para apagar el fuego.</li> <li>– Los médicos preparan una consulta y ofrecen medicamentos simbólicos.</li> <li>– Los maestros ayudan a los niños a resolver conflictos.</li> <li>– Durante esta etapa, los niños deben colaborar y respetar las ideas de los demás, promoviendo el desarrollo de la descentración al ponerse en el lugar de otro y comprender sus necesidades.</li> </ul>	30 minutos

	<p><b>Interacción grupal (5 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Una vez resueltas las situaciones, los niños comentan cómo se sintieron en sus roles y cómo lograron solucionar los problemas. Se refuerza la importancia de escuchar y trabajar en equipo para el bienestar común.</li> </ul>	
<b>FINAL</b>	<p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños se reúnen nuevamente en círculo para compartir su experiencia. Se les pregunta:</li> <li>– “¿Cómo se sintieron ayudando a los demás?”</li> <li>– “¿Qué aprendimos sobre trabajar juntos?”</li> <li>– “¿Por qué es importante escuchar las ideas de los demás?”</li> </ul> <p><b>Dinámica de integración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada niño dibuja una acción que realizó durante la actividad y que considera importante para el bienestar de su ciudad. Los dibujos se colocan en un mural titulado “La Ciudad de los Valores”, reforzando la idea de que todos contribuyen al bien común.</li> </ul>	15 minutos

#### IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO								
		Representa roles de manera colaborativa y respetuosa.			Propone soluciones a problemas grupales en el juego simbólico.			Demuestra empatía hacia las ideas y necesidades de los demás.		
		Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace
1										
2										
3										
4										
.										
.										
.										

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

### I. DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1. Institución Educativa</b>	I.E.I 215
<b>1.4. Docente responsable</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elisia Pérez Vidarte</li> <li>- Lariza Margoth Lima Julon</li> </ul>

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “JUGAMOS A SER GRANDES AMIGOS”

**III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:** Fortalecer la capacidad de planificación a través del juego simbólico en niños de 5 años, promoviendo el aprendizaje del área de Personal Social mediante la participación democrática y el trabajo en equipo.

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiza y distribuye roles para la planificación colectiva.</li> <li>-Participa activamente en el desarrollo de propuestas para la convivencia.</li> <li>-Respeto las ideas y roles asignados dentro del juego simbólico.</li> </ul>

CRITERIOS DE ÉXITO	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Define roles y actividades para lograr una meta común en el juego simbólico.</li> <li>-Demuestra habilidades para la organización y planificación en grupo.</li> <li>-Participa de manera activa y respetuosa en el desarrollo de las actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tarjetas con roles sociales (médico, arquitecto, albañil, alcalde, maestro, etc.).</li> <li>-Materiales de construcción simbólicos (bloques, cubos, cajas pequeñas).</li> <li>-Tableros de planificación con dibujos (mapas, edificios, escuelas).</li> <li>-Cartulinas, lápices de colores, marcadores y adhesivos.</li> </ul>

### V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<p><b>Motivación y activación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se reúne al grupo en círculo y se da la bienvenida con una canción interactiva que invite a la participación de todos. Luego, se explica de manera breve y lúdica que hoy se transformarán en grandes amigos que tienen importantes roles en su comunidad.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Se inicia la sesión formando un círculo con los niños. Se les invita a imaginar que han sido seleccionados para construir una ciudad mágica donde todos puedan vivir felices. Se pregunta:</li> </ul>	
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– “¿Qué creen que necesita una ciudad para ser mágica?”</li> <li>– “¿Qué trabajos o roles son importantes para construir esta ciudad?”</li> <li>– Se les presenta una caja mágica de donde sacarán las tarjetas de los roles sociales. Cada niño recibe una tarjeta con su rol y un accesorio simbólico que lo identifique (por ejemplo, un sombrero de constructor o una bata de médico).</li> </ul> <p><b>Introducción a la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se explica que trabajarán juntos para construir la ciudad mágica. Primero deberán planificar cómo organizarán su ciudad y qué edificios o servicios serán más importantes. Se les muestra un tablero de planificación donde podrán dibujar y organizar sus ideas.</li> </ul>	15 minutos
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Planificación del proyecto (10 minutos)</b></li> <li>– Los niños se dividen en pequeños grupos según los roles asignados. Cada grupo deberá decidir qué parte de la ciudad desea construir: una escuela, un hospital, una plaza, etc. Usando el tablero de planificación, cada grupo dibuja su idea y organiza los pasos que seguirán para construir su espacio.</li> <li>– Por ejemplo:</li> <li>– El grupo de arquitectos decide cómo diseñar el edificio.</li> <li>– El grupo de constructores elige los materiales que usarán.</li> <li>– El grupo de maestros sugiere actividades para los niños en la escuela.</li> </ul> <p><b>Construcción simbólica (15 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños recrean la construcción de la ciudad usando los materiales disponibles (bloques, cubos, cajas pequeñas). Cada grupo trabaja en su espacio asignado y colabora con los demás grupos. Durante esta etapa:</li> <li>– Los arquitectos explican su diseño a los constructores.</li> <li>– Los constructores colocan los bloques según el plan.</li> <li>– Los demás grupos supervisan o ayudan en las áreas que necesiten más apoyo.</li> <li>– Esta actividad fomenta la capacidad de planificación, ya que los niños deben seguir un orden y coordinarse para completar su tarea. Se refuerza la importancia de respetar las ideas de los demás y trabajar en equipo.</li> </ul> <p><b>Evaluación del proceso (5 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Una vez terminada la construcción, se invita a los niños a realizar un recorrido por su ciudad mágica. Cada grupo explica cómo</li> </ul>	30 minutos

	contribuyó a la construcción y qué desafíos enfrentaron durante el proceso. Esto permite reflexionar sobre la importancia de la planificación y la colaboración.	
<b>FINAL</b>	<p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños se reúnen nuevamente en círculo para compartir sus aprendizajes. Se les pregunta:</li> <li>– “¿Qué fue lo más divertido de construir nuestra ciudad mágica?”</li> <li>– “¿Cómo nos ayudó planificar antes de construir?”</li> <li>– “¿Por qué es importante escuchar las ideas de los demás?”</li> </ul> <p><b>Dinámica de integración</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada niño dibuja algo que le haya gustado de la actividad y lo pega en una cartulina grande que represente el mural de la ciudad mágica. Este mural quedará como evidencia del trabajo en equipo y la planificación lograda.</li> </ul>	15 minutos

#### IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO								
		Define roles y actividades para lograr una meta común en el juego simbólico.			Demuestra habilidades para la organización y planificación en grupo.			Participa de manera activa y respetuosa en el desarrollo de las actividades.		
		Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace
1										
2										
3										
4										
•										
•										
•										

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1. Institución Educativa</b>	I.E.I 215
<b>1.4. Docente responsable</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elisia Pérez Vidarte</li> <li>- Lariza Margoth Lima Julon</li> </ul>

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “PLANIFICANDO UN MUNDO LLENO DE AMOR”

**III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:** Fomentar la planificación y organización de actividades simbólicas que ayuden a los niños a reconocerse como personas únicas, amadas por Dios, dignas, libres y trascendentes, valorando su identidad y el diálogo con quienes les rodean.

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES
- Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce su singularidad como persona y su valor dentro de la comunidad.</li> <li>-Participa en actividades simbólicas que reflejen su comprensión de la doctrina religiosa.</li> <li>-Establece vínculos afectivos y muestra disposición al diálogo y la colaboración.</li> </ul>

CRITERIOS DE ÉXITO	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifica actividades simbólicas en equipo, respetando las ideas de los demás.</li> <li>-Identifica su papel en la comunidad como una persona única y amada.</li> <li>-Demuestra actitudes de diálogo y respeto hacia los demás durante las actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Figuras o muñecos representativos de familias, comunidades y personajes bíblicos.</li> <li>-Materiales de arte: cartulinas, crayones, tijeras, pegamento, plastilina.</li> <li>-Instrumentos musicales simples (panderetas, campanas, maracas).</li> <li>-Una Biblia ilustrada para niños o imágenes relacionadas con historias religiosas.</li> <li>-Una caja decorada que represente “el cofre de los valores”.</li> </ul>

### V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO

<p style="text-align: center;"><b>INICIO</b></p>	<p><b>Acogida y motivación inicial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se reúne al grupo en círculo y se da la bienvenida con una canción interactiva que invite a la participación de todos. Luego, se explica de manera breve y lúdica que hoy se transformarán en grandes amigos que tienen importantes roles en su comunidad.</li> <li>– Se recibe a los niños en un círculo, con una melodía suave de fondo. Se coloca al centro una caja decorada como “el cofre de los valores”. Se les invita a imaginar que dentro del cofre hay una misión especial: “Planificar un mundo donde todos sean felices, libres y amados”.</li> <li>– Se les pregunta: “¿Cómo creen que podemos construir un lugar lleno de amor y respeto?”</li> <li>– Se les invita a pensar en las acciones y valores que debemos incluir para lograrlo.</li> </ul> <p><b>Explicación de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se les explica que, a través del juego simbólico, van a planificar juntos un mundo donde cada persona pueda sentir que es única y amada, siguiendo valores como el amor, el respeto y el diálogo. Se introduce la dinámica del juego, mencionando que cada niño asumirá un rol importante en este mundo simbólico.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><b>DESARROLLO</b></p>	<p><b>Planificación del mundo simbólico (10 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se distribuyen los roles entre los niños, tomando como base elementos familiares y religiosos. Por ejemplo:</li> <li>– Unos niños pueden representar a las familias.</li> <li>– Otros niños pueden ser personajes bíblicos que promuevan valores.</li> <li>– Un grupo planifica un espacio simbólico como un hogar, una iglesia o una escuela.</li> <li>– Cada grupo recibe materiales (figuras, plastilina, dibujos) para planificar cómo se organizarán y qué valores transmitirán en su espacio.</li> <li>– Durante esta etapa, se fomenta el diálogo para llegar a acuerdos y respetar las ideas de los demás. Los niños trabajan en equipo para diseñar sus espacios simbólicos.</li> </ul> <p><b>Creación del espacio simbólico (15 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños construyen sus espacios simbólicos con los materiales asignados. Se colocan figuras o construcciones hechas con plastilina para representar a las personas y los valores que las guían.</li> <li>– Por ejemplo:</li> <li>– El grupo que representa a las familias puede dibujar un hogar donde todos se ayudan mutuamente.</li> <li>– El grupo de la iglesia crea un altar simbólico con figuras de personajes bíblicos que promueven valores.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">30 minutos</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– El grupo de la escuela organiza pupitres y materiales de aprendizaje donde todos se tratan con respeto.</li> <li>– Se les guía a relacionar sus actividades con el mensaje central de amor, dignidad y diálogo.</li> </ul> <p><b>Integración de los espacios (5 minutos)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los grupos se reúnen y conectan sus espacios simbólicos para formar un mundo completo. Se reflexiona sobre cómo los valores como el amor, el respeto y la libertad unen a todas las personas, sin importar su rol en la comunidad.</li> </ul>	
<b>FINAL</b>	<p><b>Recorrido por el mundo simbólico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada grupo presenta su espacio y explica cómo lo planificaron y qué valores promovieron. Los niños destacan acciones concretas que reflejan amor, respeto y diálogo en sus actividades.</li> </ul> <p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– En círculo, se dialoga sobre el aprendizaje:</li> <li>– “¿Qué aprendimos sobre nosotros mismos en esta actividad?”</li> <li>– “¿Por qué es importante dialogar y respetar las ideas de los demás?”</li> <li>– “¿Qué valores debemos practicar cada día para construir un mundo mejor?”</li> </ul> <p><b>Cierre simbólico: El cofre de los valores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cada niño toma un papel pequeño donde escribe o dibuja un valor que le pareció importante durante la sesión (amor, respeto, libertad). Estos papeles se guardan en el “cofre de los valores” como símbolo del compromiso del grupo para practicar estos valores en su vida diaria.</li> </ul>	15 minutos

#### IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO								
		Planifica actividades simbólicas en equipo, respetando las ideas de los demás.			Identifica su papel en la comunidad como una persona única y amada.			Demuestra actitudes de diálogo y respeto hacia los demás durante las actividades.		
		Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace
1										
2										
3										
4										
.										

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

### I. DATOS INFORMATIVOS

<b>1.1. Institución Educativa</b>	I.E.I 215
<b>1.4. Docente responsable</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elisia Pérez Vidarte</li> <li>- Lariza Margoth Lima Julon</li> </ul>

### II. TÍTULO DE LA SESIÓN: “PLANIFICANDO UN MUNDO DE VALORES”

**III. OBJETIVO DE LA SESIÓN:** Promover la planificación de actividades simbólicas mediante el juego, fortaleciendo en los niños de 5 años el desarrollo de su identidad como personas humanas, amadas por Dios, dignas, libres y trascendentes, fomentando el respeto, el amor y la apertura al diálogo.

### IV. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDADES
- Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Reconoce su dignidad como persona amada y respetada.</li> <li>-Organiza actividades planificadas en equipo para expresar valores fundamentales.</li> <li>-Practica el diálogo y la colaboración en entornos simbólicos.</li> </ul>

CRITERIOS DE ÉXITO	MATERIALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Planifica con creatividad escenarios simbólicos que integren valores.</li> <li>-Participa activamente en el juego simbólico, colaborando con sus compañeros.</li> <li>-Muestra actitudes de diálogo y apertura al compartir ideas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Imágenes de valores como respeto, amor, libertad y fe (ilustraciones o carteles).</li> <li>-Materiales de construcción simbólica: plastilina, bloques, papeles de colores, pegamento, crayones y recortes de revistas.</li> <li>-Figuras de muñecos o personajes que representen diferentes roles familiares y religiosos.</li> <li>-Una cruz pequeña, una Biblia ilustrada para niños y elementos simbólicos (velas de juguete, dibujos de palomas).</li> <li>-Una caja decorada para guardar los compromisos grupales al final de la sesión.</li> </ul>

## V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

ETAPAS	ESTRATEGIAS	TIEMPO
INICIO	<p><b>Bienvenida y motivación inicial:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Los niños son recibidos en un círculo, donde se presenta una caja decorada con dibujos de valores. Se les explica que esta caja simboliza “el cofre de las ideas importantes” y que al final de la sesión guardarán dentro sus compromisos.</li> <li>– Se les invita a escuchar una breve narración relacionada con la importancia de ser únicos y amados por Dios. Por ejemplo, se puede narrar: “Imaginemos que somos constructores de un mundo especial, donde cada uno tiene un lugar importante porque es único, amado y libre. Hoy, con el juego simbólico, vamos a planificar y crear ese mundo lleno de valores”.</li> </ul> <p><b>Presentación de la actividad:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se les indica que durante la sesión se dividirán en pequeños grupos para crear diferentes escenarios simbólicos (un hogar, una iglesia, una escuela), donde todos trabajarán juntos para transmitir los valores más importantes.</li> </ul>	15 minutos
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>“Planificando nuestro lugar simbólico” (10 minutos)</b></li> <li>– Los niños se organizan en equipos y eligen un espacio para planificar. Cada equipo tiene un rol:</li> <li>– Grupo 1: Planificará un hogar donde los valores como el respeto y el amor guían a las familias.</li> <li>– Grupo 2: Diseñará una iglesia simbólica, representando la fe y el respeto mutuo.</li> <li>– Grupo 3: Creará una escuela donde todos los niños aprendan y se apoyen mutuamente.</li> <li>– A cada equipo se le entregan materiales para planificar cómo decorarán su espacio y qué valores representarán en él. Se fomenta el diálogo grupal para que cada niño proponga ideas.</li> <li>• <b>“Construyendo nuestro mundo de valores” (15 minutos)</b></li> <li>– Los niños comienzan a construir su espacio simbólico utilizando los materiales proporcionados. Por ejemplo:</li> <li>– El equipo del hogar puede moldear figuras de plastilina para representar a una familia, decorando su entorno con dibujos de corazones o palabras como “amor” y “respeto”.</li> <li>– El equipo de la iglesia crea un altar simbólico con figuras de personajes bíblicos y palabras como “fe” y “dignidad”.</li> <li>– El equipo de la escuela organiza un aula con dibujos y materiales que representen la colaboración y el aprendizaje.</li> </ul>	30 minutos

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Durante esta etapa, se guía a los niños a reflexionar sobre las acciones que demuestran amor, respeto y libertad, conectando sus actividades con la competencia de construir su identidad.</li> <li>• <b>Actividad 3: “Compartiendo nuestros valores” (5 minutos)</b></li> <li>– Cada grupo presenta su espacio al resto de los niños, explicando cómo lo planificaron y qué valores promovieron. Se les anima a utilizar palabras de diálogo y a valorar las ideas de los demás.</li> </ul>	
<b>FINAL</b>	<p><b>Reflexión grupal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se reúne a todos los niños en un círculo para reflexionar sobre lo aprendido. Se les pregunta:</li> <li>– “¿Qué aprendimos hoy sobre nosotros y los valores importantes?”</li> <li>– “¿Cómo podemos practicar estos valores en nuestra vida diaria?”</li> </ul> <p><b>Compromiso simbólico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Se les entrega un papel pequeño a cada niño, donde dibujan o escriben un compromiso relacionado con los valores trabajados (por ejemplo, “respetaré a mis amigos” o “ayudaré en casa”). Estos compromisos se guardan en el cofre de las ideas importantes, como símbolo de su responsabilidad personal y grupal.</li> </ul> <p><b>Cierre motivador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Para cerrar, se canta una canción que hable sobre el amor, la libertad y la fe, reforzando el mensaje central de la sesión. Los niños se despiden con un abrazo simbólico en grupo, fortaleciendo el sentido de unidad y comunidad.</li> </ul>	15 minutos

#### IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Nombres y apellidos	CRITERIOS DE ÉXITO								
		Planifica con creatividad escenarios simbólicos que integren valores.			Participa activamente en el juego simbólico, colaborando con sus compañeros.			Muestra actitudes de diálogo y apertura al compartir ideas.		
		Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace	Lo hace	A veces	No lo hace
1										
2										
3										
4										
•										
•										
•										

## CONCLUSIONES

La influencia del juego simbólico en el aprendizaje en el área de personal social fue significativa, como lo demostró la prueba de Wilcoxon con un valor de  $p = 0.000$ . Esto confirma que el juego simbólico constituye una herramienta eficaz para el desarrollo integral de las competencias sociales en los niños.

Se concluye que el juego simbólico tuvo un impacto positivo en la competencia de “Construye su identidad”, respaldado por la prueba de Wilcoxon ( $p = 0.000$ ). Este resultado evidencia que la intervención contribuyó a fortalecer la autopercepción y la identidad personal en los estudiantes.

Los hallazgos indican que el juego simbólico facilitó el desarrollo de la competencia “Convive y participa democráticamente”, como lo demuestran los resultados de la prueba de Wilcoxon ( $p = 0.000$ ). Este logro subraya la efectividad del juego simbólico para promover la convivencia y la participación en el entorno escolar.

El juego simbólico mostró un efecto significativo en la competencia “Construye su identidad como persona humana”, confirmado por la prueba de Wilcoxon con  $p = 0.000$ . Este hallazgo refleja que la intervención ayudó a los niños a comprender y valorar su dignidad, promoviendo una identidad integral.

## RECOMENDACIONES

Es fundamental que la plana docente reciba capacitación continua en estrategias de enseñanza que integren el desarrollo social y emocional en la educación inicial. Esta formación contribuirá a fortalecer sus habilidades para promover el aprendizaje en el área de personal social, así como para crear un ambiente de aula que fomente el respeto, la empatía y la convivencia.

Se recomienda a la plana docente diseñar y facilitar actividades de socialización en las que los niños trabajen juntos en la resolución de tareas y en la consecución de objetivos comunes para contribuir a la cohesión del grupo, fomentando una convivencia armónica y fortaleciendo el sentido de pertenencia en el aula.

Se recomienda a la plana docente emplear actividades que permitan a los niños explorar y expresar su identidad, como el juego de roles, que facilita la construcción de una autopercepción sólida y la valoración de sus propias cualidades.

Se recomienda implementar un sistema de evaluación continuo y adaptado al nivel inicial, con observaciones periódicas y herramientas específicas para monitorear el avance en identidad, convivencia y participación democrática, de modo que el docente pueda ajustar sus estrategias según los progresos y necesidades de cada estudiante.

Para reforzar las competencias de personal social en los niños, se recomienda a los docentes involucrar a las familias en actividades y prácticas que promuevan el respeto, la colaboración y la identidad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima.  
[https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%  
%c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%  
%20Clasificaci%c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%c3%a9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%c3%b3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y)
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.  
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.  
[https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Ari  
as-Covinos-Dise%C3%B1o\\_y\\_metodologia\\_de\\_la\\_investigacion.pdf](https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf)
- Balarin, M., & Escudero, A. (2018). *Evaluación del diseño e implementación de la intervención de Soporte Pedagógico Intercultural del Ministerio de Educación del Perú*. Proyecto FORGE.
- Barazorda Puga, N. (2018). *Relación entre el aprendizaje cooperativo y aprendizaje significativo del área de personal social del 5to grado nivel primaria de las Instituciones Educativas - UGEL 01 - Villa el Salvador, 2015*. Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/15057>
- Cálciz, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 7(40), 1-11.  
[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Num  
ero\\_40/ALEJANDRA\\_BARO\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf)
- Carhuancho, I., Nolazco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE.

<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>

Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación.

*Working Paper ESACE, 1(8)*, 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>

Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *Revista digital Eduinnova(27)*, 10-13.

<https://studylib.es/doc/5457392/el-juego-simb%C3%B3lico>

Guillén, J. (2020). Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento.

*Ciencia, Cultura y Sociedad, 6(1)*, 62-72.

[https://www.researchgate.net/publication/347642312\\_Los\\_enfoques\\_de\\_la\\_investigacion\\_a\\_partir\\_de\\_la\\_Teoria\\_del\\_conocimiento](https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento)

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación (1era edición ed.)*.

McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Jiménez, A. (2011). La tardía instalación de la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget en Colombia, 1968-2006. *Revista Colombiana de educación(60)*, 123-140.

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162011000100008&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162011000100008&script=sci_arttext)

Martínez, F. (2005). *Teorías del desarrollo cognitivo*. McGraw-Hill.

[https://www.uniautonoma.edu.co/sites/default/files/inline/novedades\\_bibliograficas\\_primera\\_infancia\\_2014.pdf](https://www.uniautonoma.edu.co/sites/default/files/inline/novedades_bibliograficas_primera_infancia_2014.pdf)

Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*. Ministerio de Educación. pdf

Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la*

*investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*.

Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>

Orellana, G., & Vilcapoma, A. (2018). Programa de autoestima para la mejora del rendimiento académico destinado a alumnos de 5º curso de Educación Primaria. *Aplicación de la teoría de Vigotsky al problema del aprendizaje en matemáticas*, 2(1), 12–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.26490/uncp.sl.2018.2.1.532>

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Quenta, U. (2018). *Déficit de atención, hiperactividad e impulsividad y el rendimiento académico en el área de personal social en los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa Primaria N° 70581 Acomocco - Juliaca, 2018*. Tesis de posgrado, Universidad Peruana Unión . <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/1256?show=full>

Ramos, M., & Estrada, N. (2019). *Inteligencia emocional y rendimiento académico en el área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa N°04 Nuestra Señora de Guadalupe Abancay-2018*. Tesis de posgrado, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/685?show=full>

Requejo, M., & Montenegro, A. (2019). *Aplicación de juegos recreativos como estrategia didáctica para mejorar el nivel de socialización, en el área de personal social, en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I N° 301 – Cutervo- Cajamarca, en el año 2017*.

Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.

<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/4492>

Rodríguez, M., Poblano, E., Alvarado, L., González, A., & Rodríguez, M. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(22), 1-16. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3053>

Ruiz de Velasco, Á., Abad, J., & Graó, B. (2011). El juego simbólico. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.

<https://scholar.archive.org/work/nayqopiefrhsbaecao7c6gq6dm/access/wayback/http://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/download/38187/36946>

Salas, A. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65.

<https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/cuadernosucab/article/view/5885>

Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>

Sánchez, N. (2014). Programa de autoestima y rendimiento escolar en educación primaria.

*UCV-HACER. Revista de Investigación y Cultura*, 3(2), 1-7.

<https://www.redalyc.org/pdf/5217/521751976009.pdf>

Uribe, Á., & Martínez, C. (2010). Jerome Bruner: dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. *Psicogente*, 13(24), 329-346.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6113906>

Vásquez, N. L. (2018). *Competencias emocionales y nivel de logro en el área de Personal Social en niños de 4 y 5 años de la I.E.I. Pequeño Benjamín de Los Olivos*. 2018.

Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/22382>

# ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

<b>El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.</b>			
<b>PROBLEMA GENERAL</b>	<b>HIPÓTESIS GENERAL</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
¿Cuál es la influencia del juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024?	El juego simbólico influye significativamente en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.	Determinar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.	<b>Tipo:</b> Aplicada <b>Enfoque:</b> Cuantitativo <b>Diseño:</b> Pre-Experimental <b>Población:</b> 15 niños y niñas de 5 años <b>Muestra:</b> 15 niños y niñas de 5 años <b>Muestreo:</b> No probabilístico tipo censal <b>Técnica:</b> Observación no participante <b>Instrumento:</b> Lista de cotejo
<b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	
¿Cuál es la influencia del juego simbólico en la competencia "Construye su identidad" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024?	El juego simbólico influye significativamente en la competencia "Construye su identidad" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.	Determinar la influencia del juego simbólico en la competencia "Construye su identidad" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.	
¿Cuál es la influencia del juego simbólico en la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024?	El juego simbólico influye significativamente en la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.	Determinar la influencia del juego simbólico en la competencia "Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.	
¿Cuál es la influencia del juego simbólico en la competencia "Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios,	El juego simbólico influye significativamente en la competencia "Construye su identidad, como persona	Determinar la influencia del juego simbólico en la competencia "Construye su identidad, como persona humana, amada	

<p>digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024?</p>	<p>humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.</p>	<p>por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas" en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024.</p>	
---	---	---	--

**Anexo 02.** Cuadro de operacionalización

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
Juego simbólico	Es una forma de juego en la que los niños utilizan objetos, acciones o ideas para representar otras realidades, participando en escenarios imaginados, se caracteriza por la capacidad del niño para atribuir roles y funciones simbólicas (Ruiz de Velasco et al., 2011).	Guerra (2010) detalla las características distintivas del juego simbólico. A partir de estas características, se ha desarrollado un conjunto de criterios para identificar y medir la presencia y complejidad.	Integración Sustitución Descentración  Planificación	Acciones Sugerencias Representación Funciones Objetivos  Metas
Aprendizaje del área de personal social	Es una de las áreas curriculares de la educación básica que busca promover el desarrollo integral de los estudiantes, centrándose en su formación personal, social y ciudadana; esta área tiene como objetivo fundamental contribuir al desarrollo de competencias que les permitan a los estudiantes comprender y valorar su identidad, fortalecer su autoestima, desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como construir una conciencia ciudadana responsable y participativa (Balarin y Escudero, 2018).	El desarrollo del aprendizaje en el área de personal social, se basan en 3 dimensiones sustanciales para el desarrollo del niño (Ministerio de Educación, 2016).	Construye su identidad  Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común  Construye su identidad, como persona humana,	Se valora así mismo Alcanza las metas propuestas Es capaz de intervenir en clase Autorregula sus emociones Es responsable en sus labores Establece relaciones afectivas Interactúa con todas las personas Construye normas, y asume acuerdos y leyes Maneja adecuadamente los conflictos en diversos escenarios. Asume un papel protagónico para proponer, organizar y ejecutar acciones Delibera sobre asuntos, sustentando su postura Sustenta con convicción que Dios es el principio y fin de todo lo creado

---

amada por Dios, digna,  
libre y trascendente,  
comprendiendo la  
doctrina de su propia  
religión, abierto al  
diálogo con las que le  
son cercanas.

Argumenta su fe de manera comprensible y respetuosa

Actúa con libertad, autonomía y responsabilidad, promoviendo la práctica del bien común

Comprende el amor de Dios

Realiza acciones por propia iniciativa para agradecer el amor que recibe de su familia y de su entorno

Demuestra sensibilidad ante las necesidades de sus compañeros

---

Anexo 03. Instrumento

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA COMPRENSIÓN LECTORA**

Alumno(a): \_\_\_\_\_

Nº	ÍTEMS/DIMENSIONES	NO (0)	SI (1)
<b>Dimensión 1: Construye su identidad</b>			
1	¿El niño demuestra una valoración positiva de sí mismo y sus capacidades en diversas actividades?		
2	¿Cumple con las metas y objetivos propuestos en clase con constancia y dedicación?		
3	¿Participa activamente en las actividades de clase y se involucra en los temas tratados?		
4	¿Muestra capacidad para regular sus emociones y actuar de manera equilibrada en distintas situaciones?		
5	¿Asume responsabilidad en sus tareas y compromisos diarios?		
6	¿Establece relaciones afectivas positivas con sus compañeros y docentes?		
<b>Dimensión 2: Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b>			
7	¿Interactúa de manera respetuosa y colaborativa con todas las personas en su entorno escolar?		
8	¿Contribuye a la creación de normas en el aula y asume acuerdos y reglas con responsabilidad?		
9	¿Maneja adecuadamente los conflictos que surgen en diversos escenarios de interacción?		
10	¿Asume un papel activo en la organización y ejecución de acciones colectivas en clase?		
11	¿Delibera sobre asuntos de interés, argumentando su postura de forma respetuosa y clara?		
<b>Dimensión 3: Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente</b>			
12	¿Expresa con convicción su comprensión de Dios como principio y fin de todo lo creado?		
13	¿Argumenta su fe de manera comprensible y respetuosa hacia las creencias de los demás?		
14	¿Actúa con libertad, autonomía y responsabilidad, promoviendo el bien común en sus relaciones?		
15	¿Demuestra comprensión del amor de Dios y lo refleja en sus acciones?		
16	¿Realiza acciones por iniciativa propia para expresar gratitud hacia su familia y entorno?		
17	¿Es sensible a las necesidades de sus compañeros, ofreciendo ayuda cuando alguien lo necesita?		