

**UNIVERSIDAD NACIONAL
PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION



TESIS

El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024

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

Investigadoras:

Bach. Maximila Rios Arévalo.

Bach. Lucelita Mabel Tarrillo Cubas.

Asesor:

M.Sc. Juan Carlos Granados Barreto.

Lambayeque, 27 de agosto 2026

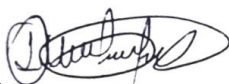
Perú

El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación especialidad de Educación Inicial.



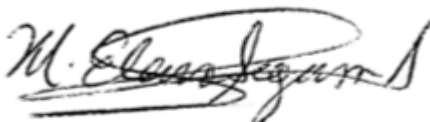
Bach. Maximila Rios Arévalo.
Investigadora



Bach. Lucelita Mabel Tarrillo Cubas.
Investigadora



Dr. Doris Nancy Diaz Vallejos
Presidente



Dra. María Elena, Segura Solano
Secretario



Dra. Beldad, Fenco Periche.
Vocal.



Mg. Granados Barreto Juan Carlos
Asesor



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



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 638-2026

Siendo las 16:00 horas, del día jueves 27 de agosto 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/kxg-eddy-bxx> por mandato de la **Resolución N° 2718-2026-D-FACHSE** de fecha 24 de agosto de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designados mediante documento primigenia **Resolución N° 2420-2024-D-FACHSE** de fecha 27 de diciembre de 2024 y modificada con **Resolución N° 3654-2025-D-FACHSE** de fecha 06 de octubre de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS
Secretario(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal	: Dra. BELDAD FENCO PERICHE
Asesor(a) Metodológico	: M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N°306 SAN ANDRÉS DE CUTERVO 2024** presentada por **TARRILLO CUBAS LUCELITA MABEL y RIOS ARÉVALO MAXIMILA** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de 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 14 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular**. Siendo las 17:00 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. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)

Dra. BELDAD FENCO PERICHE
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, 46º, 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 **Juan Carlos Granados Barreto** usuario revisor de Tesis



Trabajo de Suficiencia Profesional

☐

y/o

Trabajo

Académico

☐

Titulado: **El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024**

Cuyo autor (es): **Maximila Rios Arévalo** con DNI N° **42901310** y **Lucelita Mabel Tarrillo Cubas** con DNI 46594352, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud. **15 %**, verificable en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito (a) analizó 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; 11 de junio del 2026



M.Sc, Juan Carlos Granados Barreto
DNI:40600973
ASESOR

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	16%	4%	5%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	11%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uch.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Nacional de Cañete Trabajo del estudiante	<1%
5	Submitted to Universidad Técnica de Machala Trabajo del estudiante	<1%
6	repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Uniagustiniana Trabajo del estudiante	<1%
8	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



M.Sc. Juan Carlos Granados Barreto
DNI:40600973
ASESOR

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD



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: Maximila Ríos Arévalo Lucelita Mabel Tarrillo Cubas
 Título del ejercicio: Quick Submit
 Título de la entrega: El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidade...
 Nombre del archivo: TESIS_MAXIMILIA_Y_MABEL_2.doc
 Tamaño del archivo: 6.37M
 Total páginas: 57
 Total de palabras: 7,201
 Total de caracteres: 39,537
 Fecha de entrega: 11-jun-2026 01:56p. m. (UTC-0500)
 Identificador de la entrega: 2981303340



Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

M.Sc. Juan Carlos Granados Barreto
 DNI:40600973
 ASESOR

DEDICATORIA

A Dios por darnos la vida y a mis queridos padres, por creer en mí incluso cuando yo dudaba. Por sostenerme con sus palabras, por su trabajo silencioso y por darme las alas para volar y las raíces para no olvidar de dónde vengo. A mis hijos, ustedes son la luz que iluminó este camino. Fueron mi motor cuando sentí que no podía más y mi motivo para no rendirme nunca. Por ustedes sonrío, lucho y sueño. Gracias por ser mi fuerza, mi paz y mi felicidad. Este logro es nuestro.

AGRADECIMIENTO

Agradecimiento: dirigido a mis hijos Santiago, adrián y Qori.

A Santiago, mi pequeño gran compañero de vida, por ser mi roca, mi confidente, mi apoyo desde el inicio. tu capacidad para entender y darme animo incluso cuando la vida se ponía difícil, has sido mi mayor fortaleza y a tu corta edad no fue obstáculo para entender mi lucha, gracias por creer en mí, por estar conmigo en cada paso y por ser mi refugio. Adrián y Qori, aunque no estuvieron conmigo desde el principio, su llegada ha sido un regalo invaluable, gracias por ser mi motivación diaria, por ser la luz que iluminan cada paso que doy, por llenar mi vida de amor y alegría. su presencia me inspira a ser mejor cada día para nunca rendirme. A mi querida mama Mercedes con todo mi amor y gratitud, por su apoyo incondicional y ser mi ejemplo de fuerza y dedicación. A mi esposo Lenin por su apoyo incondicional y por creer en mi incluso cuando yo dudaba, gracias por ser mi equipo.

INDICE

RESUMEN	14
ABSTRACT	15
INTRODUCCIÓN.....	16
Capítulo I: Diseño Teórico	18
1.1 Antecedentes de la investigación.....	18
Bases Teóricas	21
Definición y operacionalización de variables.....	24
Definiciones conceptuales.	24
Operacionalización de variables.....	30
Definiciones operativas.	32
Capítulo II: Diseño Metodológico.....	34
2.1. Diseño de la investigación/procedimiento a seguir en la investigación	34
Tipo y nivel de investigación.....	34
Enfoque de la investigación.....	34
Población, muestra y muestreo.....	35
Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.	36
Técnicas.	36
Aspectos éticos de la investigación.	36
CAPITULO III: RESULTADOS	37
3.1. Resultados de la Guía de Observación.	37

Capítulo IV: Discusión de los Resultados.	51
CAPITULO V: Propuesta de Intervención.....	55
5.1. Presentación teórica de la propuesta.....	55
5.2. Datos Informativos	56
5.3. Presentación.....	56
5.4. Fundamentación teórica.....	56
5.5. Objetivos.....	58
5.6. Matriz de la estructura de actividades	59
5.7. Matriz de contenido	61
5.8. Metodología.....	63
5.9. Desarrollo de talleres	63
Conclusiones.....	76
Referencias	78
Referencias	78
Anexos. Anexo 1 - Instrumento de evaluación.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cuadro de operacionalización de variables.	30
Tabla 2: Estudiantes población.....	35
Tabla 3: Estudiantes muestra.....	35
Tabla 4: Expresa sus ideas de manera comprensible.....	37
Tabla 5: Escuchar con atención.....	37
Tabla 6: Iniciar conversaciones	38
Tabla 7: Responder adecuadamente	39
Tabla 8: Expresa sus emociones de forma natural.	39
Tabla 9: Integración actividades.....	40
Tabla 10: Compartir.....	41
Tabla 11: Participar activamente.	41
Tabla 12: Relaciones positivas.	42
Tabla 13: Valora a sus compañeros.....	42
Tabla 14: Paulatinamente construye su personalidad.....	43
Tabla 15: Interactúa democráticamente con sus compañeros.	44
Tabla 16: Ayuda	44
Tabla 17: Participa.....	45
Tabla 18: Respeta turnos	45
Tabla 19: Cumple acuerdos	46

Tabla 20: Comprende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros.	46
<i>Tabla 21: Es autónomo, tolerante y solidario en el aula</i>	<i>47</i>
Tabla 22: Evita conductas agresivas.....	48
Tabla 23: Solicita ayuda	48
Tabla 24: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros.	49
Tabla 25: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros.	49
Tabla 26: Trabaja en equipo y procura la resolución de conflictos.....	50
Tabla 27: Matriz de la estructura de actividades	61
Tabla 28: Matriz de contenido.....	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diseño de investigación	34
Figura 2: Presentación teórica de la propuesta.	55

RESUMEN

Investigación descriptiva básica, desarrollada en la realidad de la I.E.I. N° 306, ubicada en Cutervo, participaron estudiantes de 4 años, el propósito general quedo establecido en: Proponer el juego simbólico como estrategia para desarrollar las Habilidades Sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024. La investigación permitió evaluar los niveles de Habilidades Sociales de los estudiantes del grupo de estudio, para lo cual se utilizó una guía de observación, permitiendo de esta manera observar el nivel de comportamiento, relación social de los integrantes del grupo de estudio, resultando desfavorable la asociación e integración entre ellos, también asumimos que es de naturaleza propia por la inmadurez el reflejo de los índices observables, que indican la necesidad de trabajar dichos procesos para enriquecer las conductas afectivas y emocionales de los sujetos de estudio y de proyecciones con otros grupos de intervención. También con los resultados se pudo conocer el índice de necesidad que evidencian los estudiantes; de esta manera se concluye, que el nivel de desarrollo de habilidades sociales se encuentra en un nivel medio.

Palabras claves: **Habilidades sociales, aprendizaje, emociones.**

ABSTRACT

This basic descriptive research, conducted at the I.E.I. No. 306 preschool in Cutervo, involved four-year-old students. The overall purpose was to propose symbolic play as a strategy for developing social skills in four-year-old children at I.E.I. No. 306 San Andrés de Cutervo in 2024. The research allowed for the evaluation of the social skills levels of the students in the study group. An observation guide was used, allowing observation of the level of behavior and social interaction among the group members. The results showed unfavorable association and integration among them. We also assume that this is inherent to their immaturity, reflecting the observable indicators that indicate the need to work on these processes to enrich the affective and emotional behaviors of the study subjects and for future intervention groups. The results also revealed the level of need demonstrated by the students. Thus, it is concluded that the level of development of social skills is at a medium level. The results also revealed the level of need shown by the students; thus, it is concluded that the level of development of social skills is at a medium level.

Keywords: Social skills, learning, emotions.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de las habilidades sociales en el ser, constituye un valor de importancia en la persona, es necesario encaminar procesos de formación humana, basados en enfoques de desarrollo humano, a su vez orientado en constituir un individuo fortalecido, formado con base integral en las dimensiones cognitivas, motrices y emocionales; en estos tiempos donde las sociedades son cambiantes, con perspectiva de desarrollo considerando como base la tecnología y el conocimiento; por lo tanto se hace necesario la formación humana en el manejo emocional y por ende en consolidar lo emocional en concordancia con el desarrollo del ser. En la actualidad se va retomando la necesidad de formar integralmente a los estudiantes y por ello se buscan estrategias asertivas que conduzcan a tal fin. Es necesario que las prácticas educativas eleven sus niveles de autoestima y educación emocional; por lo tanto la planificación didáctica de considerar, estrategias innovadoras, para mejorar la calidad del servicio educativo. En este sentido, el propósito central del estudio quedo establecido: Proponer el juego simbólico como estrategia para desarrollar las Habilidades Sociales con niños de 4 años I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo. También se busca: Identificar el nivel de habilidades Sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024 Describir las características del comportamiento social de los estudiantes del grupo de estudio. Diseñar una propuesta basada en el juego como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo. Las tablas estadísticas que son las que justifican empíricamente el problema de investigación que, si existe, demuestran que en la desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024, no han desarrollado sus habilidades sociales, lo cual no permite a los estudiantes interactúen entre compañeros de aula, del mismo modo respeten las normas de las normas de convivencia que es vital para tener una buena

relación social entre estudiantes. Se formuló nuestro objetivo general, Proponer el juego simbólico como estrategia para desarrollar las Habilidades Sociales con niños de 4 años I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo, de igual manera se desglosaron los objetivos específicos, que fueron 1. Identificar el nivel de habilidades Sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024. 2. Describir las características del comportamiento social de los estudiantes del grupo de estudio. 3. Diseñar una propuesta basada en el juego como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo. Este estudio está organizado en cinco capítulos: El Capítulo I, se presenta el diseño teórico, El Capítulo II se presenta el diseño metodológico. En el Capítulo III, se presentan los resultados. El Capítulo IV presenta la Discusión de Resultados. Capítulo V, presenta la Propuesta de intervención. por ultimo las conclusiones y recomendaciones y anexos.

Capítulo I: Diseño Teórico

1.1 Antecedentes de la investigación.

A nivel internacional

(Muñoz, 2024), en la Universidad Católica de Cuenca, desarrolló el trabajo titulado El juego simbólico como estrategia lúdica para el desarrollo de la convivencia en niños de inicial II. El objetivo fue analizar el potencial del juego simbólico como recurso para favorecer la convivencia durante la etapa preescolar. La investigación empleó un enfoque cualitativo descriptivo, con diseño no experimental y revisión documental. Los resultados mostraron que las experiencias de dramatización y representación de roles pueden utilizarse para favorecer la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución pacífica de conflictos, la autorregulación, el manejo de la frustración y el cumplimiento de normas de convivencia. Asimismo, se plantearon orientaciones para que docentes y familias incorporen actividades de juego simbólico en las experiencias educativas.

(Bravo, 2025), desarrolló la investigación titulada Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños de 3 a 4 años, en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador. El estudio tuvo como propósito analizar la importancia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas durante la primera infancia. La investigación parte de que entre los 3 y 4 años los niños se encuentran en una etapa fundamental para adquirir capacidades relacionadas con compartir, cooperar, expresar sentimientos, considerar a los demás y resolver conflictos de manera pacífica. Asimismo, plantea que las experiencias de juego simbólico permiten que los niños representen situaciones y roles de la vida cotidiana, generando oportunidades para practicar comportamientos sociales dentro de un ambiente lúdico. La investigación destaca que el juego simbólico constituye un recurso pedagógico pertinente para estimular la interacción y la socialización infantil.

Aporte a la presente investigación: Este antecedente resulta relevante porque relaciona directamente el juego simbólico con las habilidades sociales básicas, mostrando que la representación de roles y situaciones cotidianas puede generar oportunidades para que los niños desarrollen cooperación, comunicación, expresión emocional y resolución de conflictos. Por ello, proporciona sustento para considerar el juego simbólico como una estrategia pedagógica en el nivel inicial.

A nivel nacionales

(Veramendi, 2024), realizó la investigación El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-67 Qatus Urqo, Ayacucho-2022. El objetivo fue determinar la influencia del juego simbólico sobre las habilidades sociales de niños de cinco años. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo experimental y nivel explicativo, empleando un diseño preexperimental. La muestra estuvo integrada por 18 niños y niñas de cinco años. El estudio consideró el juego simbólico como variable independiente y las habilidades sociales como variable dependiente, incluyendo aspectos relacionados con las habilidades intrapersonales, conductuales e interacción social.

Los resultados y la metodología desarrollada permiten sustentar que la aplicación organizada del juego simbólico constituye una alternativa pedagógica pertinente para favorecer la socialización y la interacción entre los niños.

(Quispe K. , 2023), desarrolló la tesis Juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N.º 305 Juliaca 2024. El propósito fue determinar la relación existente entre el juego simbólico y las habilidades

sociales. La investigación tuvo enfoque cuantitativo, tipo básica, alcance descriptivo-correlacional y diseño correlacional transversal. La muestra estuvo constituida por 59 niños de cuatro años y se emplearon fichas de observación para evaluar ambas variables. Los resultados mostraron una relación positiva y estadísticamente significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales, obteniéndose un coeficiente Rho de Spearman de 0,829, con una significancia de 0,000, menor a 0,05.

A nivel local.

(Córdova, 2023), desarrollaron en Lambayeque la investigación titulada El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz-2023. El estudio tuvo como propósito proponer el juego simbólico mediante un programa de actividades para favorecer las habilidades sociales de niños de cinco años. Participaron 20 niños y niñas, a quienes se aplicó el Cuestionario de Habilidades de Interacción Social de María Inés Monjas Casares. Los resultados del diagnóstico mostraron que el 90 % de los niños presentaba un nivel bajo de habilidades sociales y el 10 % un nivel moderado. A partir de esta situación se diseñó la propuesta denominada El juego simbólico nos ayuda a desarrollar habilidades sociales, conformada por 15 actividades, fundamentadas en el enfoque cognitivo del juego de Jean Piaget. La propuesta fue sometida a juicio de expertos y considerada adecuada para su aplicación.

(Perez, 2025), en una investigación realizada en la Institución Educativa Inicial N.º 215 de Gonchillo, estudiaron *El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo, 2024*. El propósito fue determinar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje del área de Personal Social. La investigación consideró a niños de cinco años y desarrolló actividades educativas basadas

en el juego simbólico. Los resultados registrados en el repositorio muestran que, después de la intervención, se produjo una mejora en el aprendizaje del área de Personal Social, lo cual evidencia la utilidad del juego simbólico para favorecer aprendizajes relacionados con el desarrollo personal y social de los niños. El trabajo fue registrado en el Repositorio de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo en 2025.

Bases Teóricas

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget

La Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget sustenta la tesis “El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años”, debido a que explica cómo los niños construyen progresivamente sus conocimientos mediante la interacción con su entorno. Piaget sostiene que, alrededor de los cuatro años, los niños se encuentran en la etapa preoperacional, caracterizada por el desarrollo del pensamiento simbólico y la capacidad de representar mentalmente objetos, personas y situaciones. (Piaget J. , La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación, 1968). En este periodo, el juego simbólico adquiere especial importancia, porque permite al niño representar situaciones de la vida cotidiana mediante la imaginación y la imitación. Al asumir diferentes roles, como ser docente, médico, padre, vendedor o compañero, el niño experimenta diversas formas de relacionarse con los demás. Estas experiencias favorecen la comunicación, la expresión de emociones y la comprensión progresiva de las normas sociales. Asimismo, mediante el juego compartido, los niños aprenden a interactuar, esperar turnos, compartir materiales y resolver pequeñas diferencias. Aunque el pensamiento infantil todavía presenta características egocéntricas, la interacción con sus pares contribuye gradualmente a considerar otros puntos de vista. Por ello, el juego simbólico constituye una experiencia significativa para favorecer procesos de socialización. Desde esta perspectiva,

el docente puede plantear situaciones lúdicas intencionadas que permitan practicar conductas sociales positivas. En consecuencia, la teoría de Piaget permite comprender que el juego no solo favorece el desarrollo cognitivo, sino que también puede contribuir al fortalecimiento de las habilidades sociales en niños de 4 años. (Piaget J. , La teoría de Piaget. Infancia y Aprendizaj, 1981)

Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

Sustenta la tesis “El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años”, porque considera que el desarrollo infantil se produce principalmente mediante la interacción con otras personas y con el contexto sociocultural. Desde esta perspectiva, el niño construye sus conocimientos y habilidades a través de la participación activa en experiencias compartidas con adultos y compañeros. A los cuatro años, el juego simbólico constituye una actividad fundamental, ya que permite representar situaciones sociales y asumir diferentes roles dentro de un contexto imaginario. Al jugar con otros niños, el estudiante aprende progresivamente a comunicarse, cooperar, compartir y respetar normas. Asimismo, la interacción con sus compañeros le permite expresar sentimientos, escuchar diferentes opiniones y buscar soluciones ante situaciones de conflicto. Vygotsky plantea el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que explica la distancia entre aquello que el niño puede realizar por sí mismo y lo que puede alcanzar con la orientación de otra persona. En este sentido, el docente puede brindar apoyo y acompañamiento durante las actividades de juego para favorecer nuevos aprendizajes sociales. El lenguaje también cumple un papel importante, porque permite organizar el pensamiento y establecer relaciones con los demás. Por ello, el juego simbólico puede convertirse en un espacio de aprendizaje social mediado por el lenguaje y la interacción. En consecuencia, esta teoría respalda el uso de estrategias lúdicas que promuevan experiencias colaborativas para

fortalecer las habilidades sociales de los niños de 4 años. (Vygotsky L. , El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, 1979)

Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura

La **Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura** sustenta la tesis *“El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años”*, porque explica que los niños adquieren nuevas conductas mediante la observación, imitación e interacción con otras personas. Desde esta perspectiva, el aprendizaje no ocurre únicamente a través de la experiencia directa, sino también al observar las acciones de los demás y sus consecuencias. En el **juego simbólico**, los niños pueden representar diferentes situaciones de la vida cotidiana y asumir roles que les permiten observar y reproducir comportamientos sociales. Al jugar con sus compañeros, pueden aprender conductas como saludar, dialogar, compartir, cooperar, respetar turnos y ayudar a los demás. Asimismo, la imitación de modelos positivos favorece la incorporación progresiva de comportamientos adecuados para la convivencia. El docente cumple una función importante al convertirse en un modelo de comunicación respetuosa, cooperación y resolución pacífica de conflictos. Bandura también destaca la importancia de los procesos cognitivos, debido a que el niño interpreta y selecciona aquellas conductas que considera apropiadas para una determinada situación. La interacción durante el juego proporciona oportunidades para practicar y reforzar estas conductas en un ambiente significativo. (Bandura A. , Social learning theory, 1977). Además, el reconocimiento y refuerzo positivo pueden incrementar la probabilidad de que los comportamientos sociales adecuados vuelvan a manifestarse. Por ello, el juego simbólico constituye una estrategia pertinente para generar experiencias de observación, imitación e interacción

Definición y operacionalización de variables.

Definiciones conceptuales.

Juego simbólico

El juego simbólico es una actividad lúdica mediante la cual el niño representa situaciones, objetos, personas o acontecimientos de su realidad utilizando la imaginación. A través de esta actividad, puede asumir diferentes roles relacionados con experiencias de su vida cotidiana. El niño transforma objetos y espacios para otorgarles significados diferentes a los habituales. Asimismo, puede representar situaciones familiares, escolares o sociales mediante la dramatización. Este tipo de juego favorece la expresión de pensamientos, emociones y experiencias. También permite que los niños interactúen con sus compañeros mientras construyen escenarios imaginarios. Durante estas experiencias, aprenden progresivamente a comunicarse, compartir materiales y respetar determinadas reglas. El juego simbólico favorece la creatividad y la autonomía del niño. Además, constituye un medio natural para experimentar diferentes formas de comportamiento social. Por ello, representa una estrategia educativa pertinente para estimular el desarrollo integral durante la educación inicial.

Estrategia didáctica

Una estrategia didáctica comprende un conjunto organizado de acciones, procedimientos y recursos que utiliza el docente para facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Su aplicación requiere considerar las características, necesidades e intereses propios de los niños. En educación inicial, estas estrategias deben promover experiencias activas, significativas y relacionadas con el entorno del estudiante. Una estrategia adecuada permite orientar las actividades hacia determinados aprendizajes o capacidades. También posibilita que el docente planifique situaciones en las que los niños participen de manera

individual y colectiva. En este sentido, el juego constituye un recurso especialmente importante para generar aprendizajes en edades tempranas. La estrategia debe desarrollarse mediante actividades previamente organizadas y con propósitos claramente definidos. Asimismo, puede incluir recursos, materiales y procedimientos de evaluación. Su aplicación debe permitir observar los avances alcanzados por los niños. Por ello, el juego simbólico puede emplearse como una estrategia didáctica para promover habilidades sociales.

Habilidades sociales

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos y capacidades que permiten a los niños relacionarse adecuadamente con otras personas. Estas habilidades se manifiestan mediante acciones como comunicarse, escuchar, compartir, cooperar y expresar emociones. Durante la etapa inicial, su desarrollo es fundamental para favorecer una convivencia positiva con compañeros y adultos. Los niños adquieren estas capacidades mediante experiencias de interacción en diferentes contextos. El contacto cotidiano con sus pares les permite aprender progresivamente formas adecuadas de relacionarse. Asimismo, las actividades grupales ofrecen oportunidades para practicar el respeto, la empatía y la colaboración. El desarrollo de estas habilidades también ayuda a enfrentar situaciones de desacuerdo o conflicto. Una adecuada competencia social favorece la participación activa del niño en el aula. Estas capacidades no aparecen completamente desarrolladas, sino que se fortalecen mediante la práctica y la orientación. Por ello, las experiencias de juego compartido pueden constituir un medio importante para estimularlas.

Interacción social

La interacción social se refiere al proceso mediante el cual los niños establecen relaciones y realizan intercambios con otras personas. En el contexto educativo, se produce

principalmente mediante la comunicación y la participación en actividades con compañeros y docentes. Estas experiencias permiten que el niño conozca diferentes formas de actuar y relacionarse. Durante el juego, los niños intercambian ideas, objetos, roles y experiencias. Este proceso favorece el desarrollo de conductas relacionadas con la cooperación y el respeto. Asimismo, la interacción proporciona oportunidades para expresar necesidades, sentimientos y opiniones. El niño aprende gradualmente a considerar la presencia y las necesidades de otras personas. Las actividades grupales permiten experimentar situaciones de colaboración y también pequeños conflictos que requieren soluciones. Una interacción positiva contribuye al fortalecimiento de las relaciones entre los integrantes del grupo. En consecuencia, promover interacciones durante el juego simbólico puede favorecer el desarrollo de habilidades sociales.

Comunicación

La comunicación es la capacidad que permite al niño expresar y comprender ideas, sentimientos, necesidades y experiencias durante sus relaciones con otras personas. En la educación inicial, esta capacidad se desarrolla mediante conversaciones, juegos, dramatizaciones y actividades compartidas. El juego simbólico brinda oportunidades para que los niños utilicen el lenguaje mientras representan diferentes situaciones. Al asumir roles, necesitan dialogar y establecer acuerdos con sus compañeros para continuar la actividad. También pueden expresar emociones y comunicar lo que desean realizar dentro del escenario imaginario. La comunicación favorece la comprensión de mensajes y la participación activa en actividades grupales. Además, permite establecer vínculos y desarrollar relaciones positivas con los demás. Escuchar a los compañeros constituye igualmente una parte importante del proceso comunicativo. Las experiencias de juego pueden ampliar las oportunidades de utilizar el lenguaje en situaciones significativas. Por

ello, fortalecer la comunicación contribuye directamente al desarrollo de las habilidades sociales.

Cooperación

La cooperación consiste en la disposición del niño para participar conjuntamente con otras personas con la finalidad de alcanzar un objetivo compartido. En el aula, puede manifestarse cuando los niños trabajan juntos, comparten materiales o se ayudan durante una actividad. El juego simbólico ofrece numerosas situaciones en las que es necesario colaborar para desarrollar una representación. Los niños pueden distribuirse roles y coordinar acciones para construir una historia o escenario imaginario. Estas experiencias permiten comprender que las acciones individuales pueden contribuir al logro de una meta colectiva. Asimismo, favorecen actitudes de ayuda, solidaridad y responsabilidad. La cooperación requiere escuchar a los demás y respetar las decisiones tomadas por el grupo. También permite que los niños aprendan a resolver pequeñas dificultades de manera conjunta. Mediante la práctica frecuente, estas conductas pueden incorporarse progresivamente a otras situaciones de convivencia. Por ello, la cooperación constituye una dimensión importante de las habilidades sociales en la etapa inicial.

Empatía

La empatía es la capacidad que permite al niño reconocer y comprender, de manera progresiva, los sentimientos, necesidades o perspectivas de otras personas. En los primeros años, esta capacidad se desarrolla mediante experiencias de interacción y convivencia con los demás. El juego simbólico permite representar situaciones en las que los niños pueden asumir diferentes personajes y perspectivas. Al desempeñar un determinado rol, pueden imaginar cómo se siente o actúa otra persona. Estas experiencias favorecen la expresión y

reconocimiento de emociones propias y ajenas. Asimismo, pueden ayudar al niño a desarrollar comportamientos de ayuda y consideración hacia sus compañeros. La empatía también se relaciona con la capacidad de escuchar y responder adecuadamente ante las emociones de los demás. Durante el juego compartido, los niños encuentran oportunidades para practicar estas conductas en situaciones significativas. Su desarrollo favorece relaciones más respetuosas y positivas dentro del aula. Por ello, constituye un componente relevante para fortalecer las habilidades sociales.

Respeto de normas

El respeto de normas comprende la capacidad del niño para reconocer, aceptar y cumplir reglas básicas que orientan la convivencia con otras personas. En educación inicial, estas normas pueden estar relacionadas con esperar turnos, compartir materiales, escuchar a los compañeros y cuidar los recursos. El juego simbólico puede desarrollarse siguiendo acuerdos establecidos previamente por los participantes. Los niños aprenden que determinadas reglas permiten organizar y mantener el desarrollo de la actividad. Asimismo, comprenden progresivamente que sus acciones pueden influir en las experiencias de los demás. La participación en juegos grupales brinda oportunidades para practicar el cumplimiento de normas de manera natural. Cuando surge un desacuerdo, el docente puede orientar a los niños para buscar soluciones respetuosas. Estas experiencias contribuyen al desarrollo de la autorregulación y la convivencia. El cumplimiento de normas no debe limitarse a una exigencia externa, sino favorecer su comprensión progresiva. Por ello, esta capacidad constituye un elemento importante dentro del desarrollo de las habilidades sociales.

Resolución de conflictos

La resolución de conflictos comprende las capacidades que desarrolla el niño para afrontar desacuerdos o dificultades que surgen durante la interacción con otras personas. En el aula, los conflictos pueden aparecer cuando dos niños desean utilizar el mismo material o asumir un determinado rol. Estas situaciones constituyen oportunidades para aprender formas adecuadas de solucionar diferencias. Mediante el juego simbólico, los niños pueden representar conflictos cotidianos y buscar alternativas para resolverlos. El docente puede orientar el diálogo, la escucha y la búsqueda de acuerdos entre los participantes. De esta manera, los niños aprenden progresivamente a expresar sus necesidades sin recurrir a conductas agresivas. También pueden desarrollar estrategias como compartir, esperar turnos o negociar roles. La resolución adecuada de conflictos favorece relaciones más armoniosas entre los compañeros. Estas experiencias fortalecen la autonomía y la capacidad para tomar decisiones frente a situaciones sociales. Por ello, constituye una habilidad fundamental para la convivencia durante la educación inicial.

Expresión emocional

La expresión emocional es la capacidad del niño para manifestar de manera comprensible sus sentimientos, estados de ánimo y reacciones frente a diferentes situaciones. Durante los cuatro años, los niños se encuentran desarrollando progresivamente recursos para identificar y comunicar sus emociones. El juego simbólico proporciona un contexto seguro para representar alegría, tristeza, miedo, enojo y otras experiencias emocionales. Al asumir diferentes personajes, los niños pueden expresar emociones mediante palabras, gestos y acciones. Asimismo, pueden observar cómo sus compañeros manifiestan determinados sentimientos. Estas experiencias favorecen el reconocimiento de las emociones propias y ajenas. La orientación del docente puede ayudar a los niños a utilizar formas socialmente adecuadas para comunicar lo que sienten. Expresar las emociones de manera apropiada facilita la comunicación y reduce dificultades en las relaciones

interpersonales. Además, contribuye al desarrollo de la empatía y la autorregulación. Por ello, la expresión emocional representa un componente relevante en el fortalecimiento de las habilidades sociales.

Operacionalización de variables

Tabla 1: Cuadro de operacionalización de variables.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
V.I. Estrategia de juego simbólico	Representación simbólica	-Organización del espacio -Uso simbólico -Imitación y acciones	Encuesta
	Interacción del juego	-Expresión corporal -Participación grupal -Asunción de roles -Intercambio roles	
	Organización y desarrollo	-Diálogo grupal -Respeto de reglas -Respetar turnos	

		-Cooperación grupal	
V.D. Habilidades Sociales	Comunicación	-Expresión ideas -Escucha activa -Inicio de conversaciones -Respuesta adecuada	Guia de observación
	Interacción social	-Integración grupal -Compartir materiales -Participación grupal -Relaciones positivas	
	Cooperación	-Ayuda a compañeros -Trabajo conjunto -Cumplir acuerdos	
	Resolución de conflictos	-Búsqueda de soluciones -Control de agresividad	

		-Aceptación	
--	--	-------------	--

Definiciones operativas.

Definición Operativa de la Variable Independiente: Estrategia de Juego Simbólico

La estrategia de juego simbólico se concibe operativamente como un conjunto organizado de actividades lúdicas basadas en la representación de situaciones cotidianas. Mediante estas actividades, los niños utilizan su imaginación para asumir diferentes personajes y roles.

El juego permite emplear objetos y materiales otorgándoles significados diferentes a su función habitual. Durante las representaciones, los niños expresan ideas, emociones y experiencias mediante palabras y acciones.

Asimismo, interactúan con sus compañeros y construyen situaciones imaginarias de manera conjunta. La estrategia promueve el respeto de reglas, turnos y acuerdos establecidos para desarrollar cada actividad.

También favorece la cooperación y la participación activa dentro del grupo.

Las actividades pueden representar situaciones familiares, escolares, comunitarias o de la vida cotidiana.

Su aplicación se organizará mediante talleres secuenciados y adecuados a las características de los niños de 4 años.

La efectividad de la estrategia se observará a través de la participación y desempeño de los niños durante los juegos.

Definición Operativa de la Variable Dependiente: Habilidades Sociales

Las habilidades sociales se entienden operativamente como el conjunto de comportamientos que permiten al niño relacionarse adecuadamente con otras personas.

Se manifiestan mediante la capacidad para comunicarse, expresar ideas y escuchar a sus compañeros. También comprenden la disposición para integrarse y participar en actividades compartidas.

El niño demuestra estas habilidades cuando coopera, comparte materiales y respeta los turnos. Asimismo, implican reconocer y expresar emociones de manera apropiada durante la convivencia. La empatía se evidencia cuando comprende los sentimientos y necesidades de sus compañeros. Estas capacidades favorecen relaciones positivas dentro del aula y en diferentes situaciones cotidianas. También incluyen el manejo adecuado de desacuerdos y situaciones de conflicto. Su desarrollo será valorado mediante la observación de conductas sociales durante las actividades.

Los resultados permitirán identificar el nivel de habilidades sociales alcanzado por los niños de 4 años.

Capítulo II: Diseño Metodológico

2.1. Diseño de la investigación/procedimiento a seguir en la investigación

Diseño de investigación

La investigación adopta un diseño no experimental, que viene a ser el estudio que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en el que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos” (Hernández Sampieri, Fernández Collado , & Baptista Lucio, 2014, pág. 152).

Tipo y nivel de investigación

La investigación es básica, y adopto un nivel descriptivo – propositiva; identificado el problema de estudio se adoptó un determinado grupo de estudio para poder describir sus propiedades sobre la problemática, y luego, generar una propuesta de solución.

Enfoque de la investigación

La investigación utilizó un enfoque cuantitativo. Sampieri (2014) indica que este enfoque emplea la utilización de recolección de datos (trabajo de campo) para la cual se utilizó como técnica la observación, y como instrumento la guía de observación.

La investigación está diseñada de la siguiente manera:

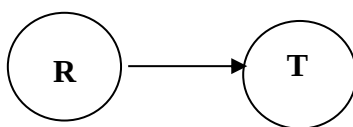


Figura 1: Diseño de investigación

Leyenda:

Rx : Diagnóstico de la realidad

T : Estudios teóricos o modelos teóricos.

Población, muestra y muestreo.

Población.

La Población en estudio está conformada por 18 estudiantes de la I.E.I. N° 306 San Andrés de Cutervo 2024.

$U = 18$ estudiantes

Tabla 2: Estudiantes población

Grupo	C	G	TOTAL
Sexo			
Femenino	7	7	14
Masculino	2	2	4
		Total	18

Nota: Elaboración Propia

Muestra.

Se decidió que una muestra no probabilística sería aquella que incluyera lo siguiente, a criterio del investigador:

$n = U = 18$ estudiantes

Tabla 3: Estudiantes muestra

Grupo	G
Sexo	
Femenino	14
Masculino	4
Total	18

Nota: Elaboración propia

Muestreo. El tipo de muestreo fue un muestreo no probabilístico.

Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos.

Técnicas.

Guía de Observación: Una guía de observación es una herramienta de evaluación organizada que, a través de una lista de indicadores, preguntas o afirmaciones, documenta sistemáticamente actuaciones, conductas o eventos concretos. Es esencial en educación e investigación para adquirir datos objetivos y directos, puesto que dirige la atención del observador hacia elementos importantes.

Equipos y materiales de recolección de datos.

Cartulina, papel sabana, copias, plumones, lápices, impresora, cámara fotográfica, grabadora lapiceros, laptop etc.

Aspectos éticos de la investigación.

La investigación en cuestión se llevará a cabo tomando en cuenta principios éticos que aseguren el respeto y la salud de los alumnos involucrados. Primero, se pedirá el permiso de la institución educativa y el consentimiento informado de los padres, detallando con claridad los métodos y metas de la investigación. Además, los alumnos participarán de manera voluntaria, respetando su elección de participar o retirarse en cualquier momento sin que esto les cause ningún perjuicio.

Asimismo, se asegurará la confidencialidad de los datos recopilados, impidiendo que se hagan públicos los datos personales de los participantes. Se emplearán los resultados obtenidos solo con propósitos científicos y académicos. Asimismo, a lo largo de todo el proceso de investigación se procederá con honestidad, evitando la alteración o manipulación de los datos obtenidos.

CAPITULO III: RESULTADOS

3.1. Resultados de la Guía de Observación.

3.1.1 Análisis de la variable habilidades sociales

Dimensión Comunicación

Tabla 1: Expresa sus ideas de manera comprensible

¿Expresa sus ideas de manera comprensible? Nivel	N	%
Alto	2	11%
Medio	10	56%
Bajo	6	33%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 1, la distribución porcentual por ítem: Expresa sus emociones de forma natural; se aprecia que, el 56% revela el nivel medio. Así mismo un 22% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de expresión de emociones de forma natural, además.

Tabla 2: Escuchar con atención

¿Escucha con atención cuando otra persona habla? Nivel	N	%
---	---	---

Alto	2	11%
Medio	9	50%
Bajo	7	39%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 2, la distribución porcentual por ítem: Expresa sus emociones de forma natural; se aprecia que un 56% revela el nivel medio. Así mismo se aprecia que un 22% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de expresión de emociones de forma natural, además

Tabla 3: Iniciar conversaciones

¿Inicia conversaciones con sus compañeros? Nivel	N	%
Alto	2	11%
Medio	10	56%
Bajo	6	33%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 3, la distribución porcentual por ítem: Expresa sus emociones de forma natural; se aprecia que un 56% revela el nivel medio. y un 22% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de expresión de emociones de forma natural, además.

Tabla 4: Responder adecuadamente

¿Responde adecuadamente a preguntas o comentario? Nivel	N	%
Alto	2	11%
Medio	10	56%
Bajo	6	33%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 4, la distribución porcentual por ítem: Expresa sus emociones de forma natural; se aprecia que le corresponde el nivel alto, el 56% que viene hacer el nivel medio. se aprecia que un 22% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto, y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de expresión de emociones de forma natural, además

Tabla 5: Expresa sus emociones de forma natural.

¿Expresa sus emociones de forma natural? Nivel	N	%
Alto	4	22%
Medio	10	56%
Bajo	4	22%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 5, la distribución porcentual por ítem: Expresa sus emociones de forma natural; se aprecia que un 56% revela el nivel medio. se aprecia que un 22% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de expresión de emociones de forma natural, además que se debe proyectar el desarrollo de habilidades sociales en los sujetos del estudio, siendo el 78% de los observados, que se concentran en los niveles medio/alto.

Dimensión: Interacción Social

Tabla 6: Integración actividades.

Se integra voluntariamente a las actividades grupales	N	%
Alto	4	22%
Medio	9	50%
Bajo	5	28%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 6, aparece la distribución porcentual de ítem: Valora a sus compañeros; se aprecia que el 50% de los resultados considera que le corresponde el nivel medio. El 28% corresponde al nivel bajo, y por ultimo el 22% corresponde al nivel alto.

Tabla 7: Compartir.

Comparte juguetes y materiales con sus compañeros	N	%
Alto	3	17%
Medio	9	50%
Bajo	6	33%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 7, aparece la distribución porcentual de ítem: Valora a sus compañeros; se aprecia que el 50% de los resultados considera que le corresponde el nivel medio. El 33% corresponde al nivel bajo. El 17% corresponde a un nivel alto.

Tabla 8: Participar activamente.

Participa activamente en juegos con otros niños	N	%
Alto	3	17%
Medio	9	50%
Bajo	6	33%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 8, aparece la distribución porcentual de ítem: Valora a sus compañeros; se aprecia que el 50% de los resultados considera que le corresponde el nivel medio. El 33% corresponde a un nivel bajo. El 17% corresponde al nivel alto.

Tabla 9: Relaciones positivas.

Mantiene relaciones positivas con sus compañeros.	N	%
Alto	4	22%
Medio	9	50%
Bajo	5	28%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 9, aparece la distribución porcentual de ítem: Valora a sus compañeros; se aprecia que el 50% de los resultados considera que le corresponde el nivel medio. El 28% corresponde a un nivel bajo. el 22% corresponde a nivel alto.

Tabla 10: Valora a sus compañeros.

¿Valora sus compañeros?	N	%
Alto	5	28%
Medio	9	50%
Bajo	4	22%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 10, aparece la distribución porcentual de ítem: Valora a sus compañeros; se aprecia en los resultados que el 50% revela el nivel medio. El 28% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; en lo observado se puede definir que existe una valoración a nivel de valoración a sus compañeros, mientras un 78% de los observados se concentra en los niveles medio/alto, con ello se puede deducir que existe una tendencia de crecimiento en los valores en relación a sus compañeros.

Tabla 11: Paulatinamente construye su personalidad.

¿Construye su personalidad? Nivel	N	%
Alto	10	22%
Medio	4	56%
Bajo	4	22%
TOTAL	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 11 se observa la distribución porcentual de ítem: Paulatinamente construye su personalidad; se aprecia que el 56% de los resultados considera que le corresponde nivel medio, el 22% revela nivel alto y sólo el 22% indica encontrarse en nivel bajo; observando los resultados inferimos que existe relación a nivel de construcción de su identidad, y existe preocupación de mejorar los niveles de desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del grupo de estudio, ya que alrededor del 78% de los observados se concentra en los niveles medio/alto.

Tabla 12: Interactúa democráticamente con sus compañeros.

¿Interactúa democráticamente? Nivel	N	%
Alto	9	28%
Medio	5	50%
Bajo	4	22%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 12, aparece la distribución porcentual de ítem: Interactúa democráticamente con sus compañeros; un 50% de los resultados considera que le corresponde nivel medio, el 28% nivel alto, solo un 22% indica nivel bajo; se pudo observar la relación a nivel de interacción democrática con sus compañeros, además de preocupación por situar el desarrollo de sus habilidades sociales en los estudiantes del grupo de estudio, ya que alrededor del 78% de los observados se concentra en los niveles medio/alto.

Dimensión: Cooperación

Tabla 13: Ayuda

Ayuda a sus compañeros cuando lo necesita Nivel	N	%
Alto	8	44%
Medio	8	44%
Bajo	2	12%

Total	18	100%
-------	----	------

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 13, En cuanto al ítem «Entiende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros de clase», la distribución porcentual es la siguiente: el 44 % de los resultados se sitúa en la categoría alta, el 44 % en la categoría media y solo el 12 % en la categoría baja.

Tabla 14: Participa

Participa en actividades que requieren colaboración Nivel	N	%
Alto	8	44%
Medio	8	44%
Bajo	2	12%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 14, En cuanto al ítem «Entiende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros de clase», la distribución porcentual es la siguiente: el 44 % de los resultados se sitúa en la categoría alta, el 44 % en la categoría media y solo el 12 % en la categoría baja.

Tabla 15: Respeta turnos

Respeta los turnos durante las actividades Nivel	N	%
Alto	7	39%
Medio	9	50%

Bajo	2	11%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 15, En cuanto al ítem «Entiende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros de clase», la distribución porcentual es la siguiente: el 50 % de los resultados se sitúa en la categoría media, el 39 % en la categoría alta y solo el 11 % en la categoría baja.

Tabla 16: Cumple acuerdos

Cumple los acuerdos establecidos en el grupo Nivel	N	%
Alto	3	17%
Medio	10	56%
Bajo	5	27%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 16, En cuanto al ítem «Entiende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros de clase», la distribución porcentual es la siguiente: el 56 % de los resultados se sitúa en la categoría media, el 27 % en la categoría baja y solo el 17 % en la categoría alta.

A partir de nuestras observaciones, deducimos que

Tabla 17: Comprende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros.

¿comprende que merece respeto? Nivel	N	%
Alto	8	44%

Medio	9	50%
Bajo	1	6%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 17, En cuanto al ítem «Entiende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros de clase», la distribución porcentual es la siguiente: el 50 % de los resultados se sitúa en la categoría media, el 44 % en la categoría alta y solo el 6 % en la categoría baja

Tabla 18: Es autónomo, tolerante y solidario en el aula.

¿Es autónomo, tolerante y solidario? Nivel	N	%
Alto	5	28%
Medio	8	44%
Bajo	5	28%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 18, la distribución porcentual del ítem evaluado: Es autónomo, tolerante y solidario en el aula; se aprecia que el 44% de los resultados le corresponde nivel medio, el 28% revela nivel alto y sólo el 16% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de autonomía, tolerancia y solidaridad en el aula, mientras el 78% de los observados se concentra en los niveles medio/alto.

Dimensión: Resolución de conflictos

Tabla 19: Evita conductas agresivas

Evita conductas agresivas ante situaciones de conflicto Nivel	N	%
Alto	5	28%
Medio	8	44%
Bajo	5	28%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 19, aparece la distribución porcentual de ítem: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros; se aprecia que el 44% de los resultados ubica a los sujetos de estudio en nivel medio, el 28% se ubica en nivel bajo y sólo el 28% en un nivel medio.

Tabla 20: Solicita ayuda

Solicita ayuda cuando no puede resolver un conflicto. Nivel	N	%
Alto	7	39%
Medio	7	39%
Bajo	4	22%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 20, aparece la distribución porcentual de ítem: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros; se aprecia que el 39% de los resultados ubica a los sujetos de estudio en nivel medio, el 39% se ubica en nivel medio y sólo el 22% en un nivel bajo.

Tabla 21: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros.

¿Escucha y respeta?	N	%
Nivel		
Alto	5	28%
Medio	9	50%
Bajo	4	22%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 21, aparece la distribución porcentual de ítem: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros; se aprecia que el 50% de los resultados ubica a los sujetos de estudio en nivel medio, el 28% se ubica en nivel alto y sólo el 22% en un nivel bajo.

Tabla 22: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros.

¿Escucha y respeta?	N	%
Nivel		
Alto	5	28%
Medio	9	50%
Bajo	4	22%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 22, aparece la distribución porcentual de ítem: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros; se aprecia que el 50% de los resultados ubica a los sujetos de estudio

en nivel medio, el 28% se ubica en nivel alto y sólo el 22% en nivel bajo; pudiéndose observar la relación significativa a nivel de escucha y respeto a las opiniones de sus compañeros, y que existe preocupación por desarrollar las relaciones sociales en los sujetos de estudio que participan en el estudio, ya que según los valores porcentuales encontrados el 78% de los observados se ubica en nivel medio/alto.

Tabla 23: Trabaja en equipo y procura la resolución de conflictos.

¿Trabaja en equipo?	N	%
Alto	5	28%
Medio	10	56%
Bajo	3	16%
Total	18	100%

Nota: Guía de observación aplicada a los estudiantes 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024.

En la tabla 23, los resultados respecto al Item; Trabaja en equipo y procura la resolución de conflictos; se observa que un 56% de los resultados reflejan desarrollo a nivel medio, el 28% revela el nivel alto y sólo el 16% indica estar en el nivel bajo; los resultados reflejan niveles de relación adecuadas a nivel de trabajo en equipo y resolución de conflictos, también queda establecida la tendencia por mejorar los niveles en el desarrollo de habilidades sociales de los estudiante del grupo de estudio, ya que con ello se garantiza el desarrollo adecuado de sus saberes con énfasis en lo social.

Capítulo IV: Discusión de los Resultados.

Entender lo que significan los resultados y, de esta manera, justificar nuestra variable dependiente: Habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024 y así saber si los estudios de los autores son comparables o no con nuestros resultados de nuestras tablas estadísticas, o si tienen alguna diferencia; o si son divergentes, esto nos permitirá tener una discusión productiva de los resultados.

(Muñoz, 2024), en la Universidad Católica de Cuenca, desarrolló el trabajo titulado El juego simbólico como estrategia lúdica para el desarrollo de la convivencia en niños de inicial II. El objetivo fue analizar el potencial del juego simbólico como recurso para favorecer la convivencia durante la etapa preescolar. La investigación empleó un enfoque cualitativo descriptivo, con diseño no experimental y revisión documental. Los resultados mostraron que las experiencias de dramatización y representación de roles pueden utilizarse para favorecer la comunicación, el trabajo en equipo, la resolución pacífica de conflictos, la autorregulación, el manejo de la frustración y el cumplimiento de normas de convivencia. Asimismo, se plantearon orientaciones para que docentes y familias incorporen actividades de juego simbólico en las experiencias educativas. De acuerdo a la dimensión Comunicación, de un total de 18 estudiantes de acuerdo a la muestra de estudio. En la tabla 1, la distribución porcentual por ítem: Expresa sus emociones de forma natural; se aprecia que, el 56% revela el nivel medio. Así mismo un 22% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de expresión de emociones de forma natural, además. En la tabla 3, la distribución porcentual por ítem: Expresa sus emociones de forma natural; se aprecia que un 56% revela el nivel medio. y un 22% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de expresión de emociones de forma natural, además. En la tabla 5, la

distribución porcentual por ítem: Expresa sus emociones de forma natural; se aprecia que un 56% revela el nivel medio. se aprecia que un 22% de los resultados considera que le corresponde el nivel alto y sólo el 22% indica que es el nivel bajo; de lo observado se infiere que existe relación significativa a nivel de expresión de emociones de forma natural, además que se debe proyectar el desarrollo de habilidades sociales en los sujetos del estudio, siendo el 78% de los observados, que se concentran en los niveles medio/alto. Según análisis de los resultados de la dimensión aprecia de manera crítica que los estudiantes están en nivel medio, al hacer la comparación con el antecedente plasmado en nuestro marco teórico, podemos observar que el autor se diferencia con nuestros resultados.

(Bravo, 2025), desarrolló la investigación titulada Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños de 3 a 4 años, en la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, Ecuador. El estudio tuvo como propósito analizar la importancia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas durante la primera infancia. La investigación parte de que entre los 3 y 4 años los niños se encuentran en una etapa fundamental para adquirir capacidades relacionadas con compartir, cooperar, expresar sentimientos, considerar a los demás y resolver conflictos de manera pacífica. Asimismo, plantea que las experiencias de juego simbólico permiten que los niños representen situaciones y roles de la vida cotidiana, generando oportunidades para practicar comportamientos sociales dentro de un ambiente lúdico. La investigación destaca que el juego simbólico constituye un recurso pedagógico pertinente para estimular la interacción y la socialización infantil. De acuerdo a la dimensión interacción social, de un total de 18 estudiantes de acuerdo a la muestra de estudio. En la tabla 6, aparece la distribución porcentual de ítem: Valora a sus compañeros; se aprecia que el 50% de los resultados considera que le corresponde el nivel medio. El 28% corresponde al nivel bajo, y por último el 22% corresponde al nivel alto. En la tabla 9, aparece la distribución porcentual de ítem:

Valora a sus compañeros; se aprecia que el 50% de los resultados considera que le corresponde el nivel medio. El 28% corresponde a un nivel bajo. el 22% corresponde a nivel alto. En la tabla 12, aparece la distribución porcentual de ítem: Interactúa democráticamente con sus compañeros; un 50% de los resultados considera que le corresponde nivel medio, el 28% nivel alto, solo un 22% indica nivel bajo; se pudo observar la relación a nivel de interacción democrática con sus compañeros, además de preocupación por situar el desarrollo de sus habilidades sociales en los estudiantes del grupo de estudio, ya que alrededor del 78% de los observados se concentra en los niveles medio/alto. Según este antecedente existe una relación diferente ya que con su investigación cuya finalidad de su investigación fue analizar la importancia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas durante la primera infancia, en cambio nuestros resultados son diferentes con el estudio del autor ya que con nuestros resultados queda demostrado que el estudiante, a veces interactúan de manera positiva con sus compañeros, así como, nunca participan en juegos grupales. Vale decir no existe una buena convivencia escolar entre compañeros.

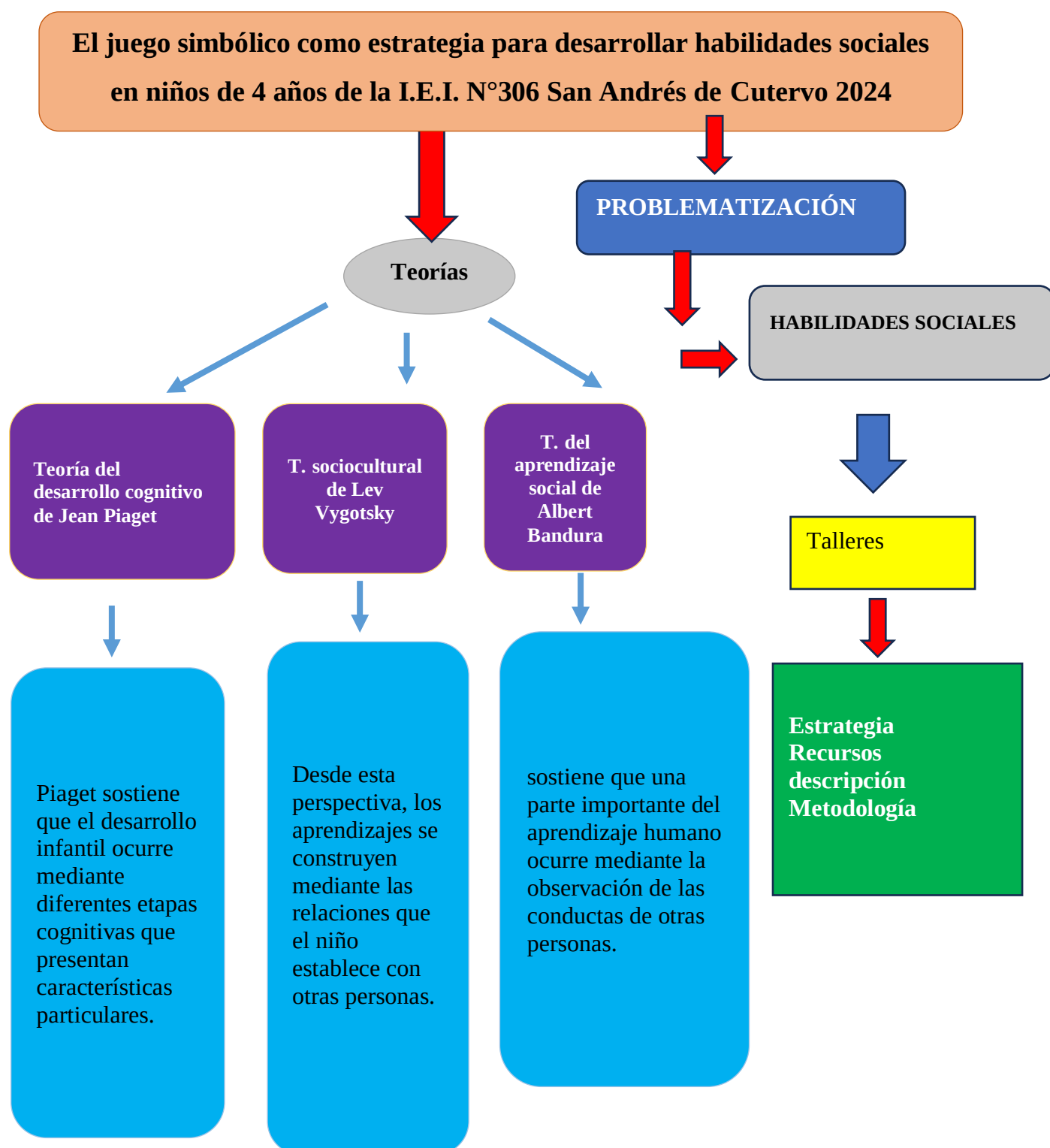
(Veramendi, 2024), realizó la investigación El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-67 Qatus Urqo, Ayacucho-2022. El objetivo fue determinar la influencia del juego simbólico sobre las habilidades sociales de niños de cinco años. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo experimental y nivel explicativo, empleando un diseño preexperimental. La muestra estuvo integrada por 18 niños y niñas de cinco años. El estudio consideró el juego simbólico como variable independiente y las habilidades sociales como variable dependiente, incluyendo aspectos relacionados con las habilidades intrapersonales, conductuales e interacción social. De acuerdo a la dimensión Cooperación, de un total de 18 estudiantes de acuerdo a la muestra de estudio. En la tabla 13, En cuanto al ítem «Entiende

que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros de clase», la distribución porcentual es la siguiente: el 44 % de los resultados se sitúa en la categoría alta, el 44 % en la categoría media y solo el 12 % en la categoría baja. En la tabla 15, En cuanto al ítem «Entiende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros de clase», la distribución porcentual es la siguiente: el 50 % de los resultados se sitúa en la categoría media, el 39 % en la categoría alta y solo el 11 % en la categoría baja. En la tabla 19, aparece la distribución porcentual de ítem: Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros; se aprecia que el 44% de los resultados ubica a los sujetos de estudio en nivel medio, el 28% se ubica en nivel bajo y sólo el 28% en un nivel medio. Según este antecedente existe una relación diferente ya que con su estudio tuvo como objetivo fue determinar la influencia del juego simbólico sobre las habilidades sociales de niños de cinco años, en cambio nuestros resultados son diferentes con el estudio del autor ya que con nuestros resultados queda demostrado que el estudiante, nunca colaboran en actividades grupales. así como, nunca demuestran disposición para trabajar en equipo.

CAPITULO V: Propuesta de Intervención

5.1. Presentación teórica de la propuesta

Figura 2: Presentación teórica de la propuesta.



El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo 2024

5.2. Datos Informativos

Institución: I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo

Destinatario: 18 estudiantes.

Responsables: Bach. Maximila Rios Arévalo.

Bach. Lucelita Mabel Tarrillo Cubas.

5.3. Presentación

La presente propuesta pedagógica tiene como finalidad utilizar el juego simbólico como recurso educativo para fortalecer las habilidades sociales en niños de cuatro años. Se plantea considerando que, durante la etapa inicial, los niños necesitan experiencias concretas que les permitan aprender a relacionarse con sus compañeros, expresar lo que sienten, comunicarse y participar de manera adecuada en actividades grupales.

El juego simbólico constituye una oportunidad para que los niños reproduzcan y transformen situaciones de su entorno mediante la imaginación, la dramatización y la representación de personajes. Al asumir diferentes roles, pueden experimentar diversas formas de relacionarse con los demás, practicar normas de convivencia y expresar sus emociones en un ambiente agradable y significativo.

5.4. Fundamentación teórica

El juego simbólico constituye una estrategia pedagógica importante para favorecer el desarrollo integral de los niños de cuatro años.

Desde la teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget, el niño de esta edad se encuentra en la etapa preoperacional, donde adquiere mayor capacidad para representar situaciones de la realidad.

Esta capacidad se manifiesta mediante juegos de roles, dramatizaciones y representaciones de experiencias cotidianas.

A través de estas actividades, el niño expresa pensamientos, emociones y experiencias mientras desarrolla su imaginación.

Asimismo, la teoría sociocultural de Lev Vygotsky señala que el aprendizaje infantil se construye principalmente mediante la interacción con otras personas.

En este sentido, el juego simbólico permite que los niños participen conjuntamente, asuman roles y establezcan acuerdos durante sus actividades.

Estas experiencias favorecen la comunicación, cooperación, respeto de turnos y cumplimiento de reglas.

También permiten que los niños aprendan progresivamente a resolver conflictos y relacionarse adecuadamente con sus compañeros.

El docente cumple una función importante al orientar y acompañar las experiencias de juego para favorecer nuevos aprendizajes.

Por su parte, la teoría del aprendizaje social de Albert Bandura explica que los niños adquieren comportamientos mediante la observación, imitación y modelamiento.

Durante el juego simbólico, los niños pueden observar y reproducir conductas sociales apropiadas de sus compañeros y docentes.

La representación de diferentes personajes les permite practicar comportamientos relacionados con la ayuda, cooperación, respeto y comunicación.

La retroalimentación y el reconocimiento de conductas positivas pueden contribuir a consolidar estos aprendizajes sociales.

De esta manera, el juego simbólico genera situaciones donde los niños pueden experimentar y practicar diferentes formas de interacción.

Las tres teorías coinciden en reconocer la importancia de la experiencia, la interacción y la participación activa en el aprendizaje infantil.

Piaget permite comprender el desarrollo de la capacidad simbólica; Vygotsky explica la importancia de la interacción social; y Bandura sustenta el aprendizaje mediante modelos.

En conjunto, estas perspectivas proporcionan una base teórica para utilizar el juego simbólico como estrategia educativa.

Su aplicación puede generar oportunidades para fortalecer habilidades como comunicación, cooperación, empatía, respeto y resolución de conflictos.

Por ello, el juego simbólico puede contribuir significativamente al desarrollo de las habilidades sociales en niños de cuatro años.

En consecuencia, estas teorías sustentan la relación entre el juego simbólico como estrategia y el desarrollo de habilidades sociales planteada en la presente investigación.

5.5. Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las habilidades sociales de los niños de cuatro años mediante la aplicación sistemática del juego simbólico, generando experiencias de interacción que favorezcan la comunicación, cooperación, expresión emocional, convivencia y resolución de situaciones sociales.

Objetivos Específicos

- Estimular la comunicación interpersonal mediante situaciones simbólicas que permitan a los niños expresar ideas, necesidades y sentimientos.

- Favorecer la interacción entre compañeros a través de actividades de representación que impliquen asumir personajes y participar conjuntamente.
- Promover conductas cooperativas mediante juegos que requieran compartir materiales, brindar ayuda y alcanzar objetivos comunes.
- Fortalecer la expresión y reconocimiento de emociones utilizando dramatizaciones relacionadas con experiencias cotidianas.
- Desarrollar el respeto por normas y acuerdos mediante actividades lúdicas que impliquen seguir instrucciones, respetar turnos y cumplir roles.

5.6. Matriz de la estructura de actividades

N.º	Actividad	Situación simbólica	Habilidad social que se busca fortalecer
1	“Hoy somos amigos”	Los niños representan un encuentro entre nuevos amigos.	Saludo, comunicación e interacción.
2	“Mi familia imaginaria”	Representación de diferentes integrantes de una familia.	Participación y convivencia.
3	“Vamos de compras”	Juego de compradores y	Respeto de turnos y comunicación.

		vendedores en una tienda.	
4	“El hospital de los pequeños”	Representación de médicos, enfermeros y pacientes.	Empatía y ayuda.
5	“Nuestro restaurante”	Los niños representan cocineros, clientes y meseros.	Cooperación y responsabilidad.
6	“La peluquería de los amigos”	Simulación de una peluquería infantil.	Comunicación y respeto.
7	“Todos abordamos el bus”	Representación de pasajeros y conductor.	Normas y convivencia.
8	“Guardianes que ayudan”	Los niños representan personajes que ayudan a otros.	Solidaridad y cooperación.
9	“El mundo de las emociones”	Representación de diferentes situaciones emocionales.	Reconocimiento y expresión emocional.
10	“Buscamos una solución”	Dramatización de pequeños conflictos cotidianos.	Resolución de conflictos.

11	“Construimos entre todos”	Los niños crean una construcción mediante trabajo conjunto.	Cooperación y comunicación.
----	---------------------------	---	-----------------------------

Tabla 27: Matriz de la estructura de actividades

5.7. Matriz de contenido

Variable	Dimensión	Contenido	Estrategia/actividad	Logro esperado
Juego simbólico	Representación	Personajes y situaciones cotidianas.	Familia, hospital, tienda y comunidad.	Representa personajes de su entorno.
Juego simbólico	Asunción de roles	Roles familiares, laborales y sociales.	Restaurante, peluquería y hospital.	Desempeña diferentes roles durante el juego.
Juego simbólico	Interacción simbólica	Diálogo y actuación con otros participantes.	Juegos grupales de representación.	Interactúa con sus compañeros durante la actividad.
Habilidades sociales	Comunicación	Saludar, conversar, escuchar y	“Hoy somos amigos”.	Comunica sus ideas y escucha a los demás.

		expresar necesidades.		
Habilidades sociales	Relaciones interpersonales	Acercamiento, participación y convivencia.	“Mi familia imaginaria”.	Participa positivamente con otros niños.
Habilidades sociales	Cooperación	Ayuda, colaboración y trabajo compartido.	Restaurante, construcción y guardianes.	Colabora con sus compañeros.
Habilidades sociales	Empatía	Reconocimiento de necesidades y sentimientos de otros.	Hospital y situaciones emocionales.	Muestra consideración ante los demás.
Habilidades sociales	Normas sociales	Turnos, reglas y acuerdos.	Tienda y viaje en bus.	Respetar reglas sencillas durante el juego.
Habilidades sociales	Expresión emocional	Identificación y exteriorización de emociones.	“El mundo de las emociones”.	Expresa lo que siente mediante palabras o acciones.
Habilidades sociales	Resolución de conflictos	Diálogo, acuerdos y	“Buscamos una solución”.	Propone alternativas

		búsqueda de alternativas.		ante situaciones conflictivas.
--	--	---------------------------	--	--------------------------------

Tabla 28: Matriz de contenido

5.8. Metodología

La propuesta se desarrollará mediante una metodología lúdica, activa, participativa y experiencial, donde los niños tendrán un papel protagonista. Se buscará que cada experiencia de juego simbólico se relacione con situaciones conocidas por ellos, facilitando la comprensión y aplicación de comportamientos sociales.

Las actividades se realizarán principalmente de manera individual, en parejas y en pequeños grupos, dependiendo del propósito de cada sesión. Se priorizará la participación espontánea, evitando que los niños solamente reproduzcan respuestas previamente establecidas.

5.9. Desarrollo de talleres

TALLER 01: HOY SOMOS AMIGOS”

Propósito de aprendizaje

Que los niños desarrollen habilidades básicas de comunicación e interacción mediante la representación de situaciones donde puedan saludar, presentarse, escuchar y conversar con sus compañeros.

Procesos pedagógicos

Inicio – Motivación

La docente recibe a los niños utilizando un títere llamado “Tito”. El títere saluda a cada niño y les cuenta que acaba de llegar al aula y quiere conocer nuevos amigos.

Se realizan preguntas:

- ¿Cómo saludamos a nuestros amigos?
- ¿Qué podemos decir cuando conocemos a alguien?
- ¿Cómo nos sentimos cuando alguien nos saluda?

Se presenta el propósito: “Hoy vamos a jugar a conocernos y aprenderemos diferentes formas de relacionarnos con nuestros amigos”.

Desarrollo – Exploración y juego simbólico

La docente organiza un pequeño escenario denominado “La plaza de los amigos”.

Los niños representan diferentes personajes: amigos que se encuentran, vendedores, visitantes y niños que juegan.

Cada participante deberá:

- Saludar.
- Decir su nombre.
- Preguntar el nombre del compañero.
- Escuchar cuando otro habla.
- Despedirse.

La docente acompaña mediante preguntas como:

“¿Cómo puedes saludar a tu amigo?”

“¿Qué podrías decirle?”

“¿Cómo sabemos que estamos escuchando?”

Posteriormente, los niños representan libremente diferentes encuentros entre amigos.

Cierre – Reflexión

Los niños se sientan en círculo y comentan:

- ¿A quién saludaste?
- ¿Cómo te sentiste?
- ¿Qué debemos hacer cuando un amigo nos habla?

La docente refuerza las conductas positivas observadas.

Evaluación**Indicadores:**

- Saluda espontáneamente.
- Dice su nombre.
- Escucha a sus compañeros.
- Participa en conversaciones sencillas.
- Se relaciona positivamente con otros niños.

TALLER 02: Mi familia imaginaria**Propósito**

Favorecer la interacción y convivencia mediante la representación simbólica de diferentes roles familiares.

Procesos pedagógicos**Inicio – Motivación**

La docente presenta una caja con objetos: platos, cucharas, muñecos, ropa, teléfono de juguete y otros elementos.

Pregunta:

- ¿Qué podemos hacer con estos objetos?
- ¿Quiénes viven en una familia?
- ¿Qué actividades realizan juntos?

Se comunica el propósito de la actividad.

Desarrollo – Juego simbólico

Se organiza el espacio como una casa.

Los niños eligen roles:

- Mamá.
- Papá.
- Hijo.
- Hija.
- Abuelo.
- Abuela.
- Hermano.

Los niños representan situaciones como preparar alimentos, ordenar la casa, conversar, cuidar a un bebé o realizar una actividad familiar.

La docente plantea pequeñas situaciones:

“El bebé necesita ayuda”.

“Dos personas quieren utilizar el mismo juguete”.

“La familia debe ordenar la casa”.

Los niños deberán interactuar y buscar soluciones.

Cierre

Se conversa sobre la experiencia:

- ¿Qué personaje representaste?
- ¿Cómo ayudaste a tu familia?
- ¿Qué debemos hacer para convivir bien?

Evaluación

- Participa en el juego grupal.
- Asume un rol.
- Interactúa con sus compañeros.
- Ayuda durante la actividad.
- Respeta las acciones de los demás.

TALLER 3: “Vamos de Compras”

Propósito

Desarrollar la capacidad de esperar turnos, comunicarse adecuadamente y respetar normas sencillas mediante el juego de la tienda.

Procesos pedagógicos

Inicio

La docente muestra una bolsa de compras y pregunta:

¿Dónde compramos alimentos?

¿Qué hacemos cuando vamos a una tienda?

¿Debemos esperar nuestro turno?

Se presenta el escenario: “La tienda de los amigos”.

Desarrollo

Se acondiciona un espacio como una tienda.

Los niños representan:

Vendedores.

Compradores.

Repartidores.

Los compradores deben esperar su turno, solicitar productos y agradecer.

La docente introduce situaciones:

“Hay muchos clientes y solo un vendedor”.

“Dos niños quieren comprar el mismo producto”.

Los niños dialogan y buscan soluciones.

Se refuerzan expresiones como:

“Por favor”, “gracias”, “me toca”, “puedes esperar”, “ahora es tu turno”.

Cierre

Se realiza una conversación grupal sobre las normas utilizadas.

Preguntas:

¿Esperaste tu turno?

¿Cómo pediste las cosas?

¿Por qué debemos respetar a nuestros compañeros?

4. Evaluación

Espera su turno.

Utiliza expresiones de cortesía.

Respetar las reglas.

Escucha a los demás.

Comunica sus necesidades.

TALLER 4: “El hospital de los pequeños”

Propósito

Promover comportamientos de ayuda, empatía, comunicación y cuidado hacia otras personas mediante la representación de situaciones relacionadas con un hospital.

Procesos pedagógicos

Inicio

La docente presenta un muñeco que “se siente mal”.

Pregunta:

- ¿Qué podemos hacer para ayudarlo?
- ¿Cómo podemos cuidar a una persona?
- ¿Cómo se siente alguien cuando está enfermo?

Desarrollo

Se organiza un hospital simbólico.

Los niños asumen los roles de:

- Médico.
- Enfermero.
- Paciente.
- Familiar.
- Recepcionista.

Los niños representan situaciones de atención.

La docente plantea:

“Un paciente está triste”.

“Un niño tiene miedo de ir al médico”.

“Un paciente necesita ayuda”.

Los niños deberán expresar palabras de apoyo y buscar formas de ayudar.

Cierre

Se reflexiona:

- ¿Cómo ayudaste a tu compañero?
- ¿Cómo podemos demostrar que nos preocupamos por alguien?
- ¿Qué podemos decir cuando un amigo está triste?

Evaluación

- Muestra preocupación por otros.

- Ofrece ayuda.
- Expresa palabras de apoyo.
- Identifica emociones de sus compañeros.
- Participa cooperativamente.

TALLER 5: El mundo de las emociones

Propósito

Favorecer el reconocimiento y expresión de emociones mediante la dramatización de situaciones cercanas a las experiencias de los niños.

Procesos pedagógicos

Inicio

La docente presenta tarjetas con rostros que expresan:

- 😊 Alegría
- 😞 Tristeza
- 😡 Enojo
- 😱 Miedo

Pregunta:

¿Qué emoción representa?

¿Cuándo nos sentimos así?

¿Qué hacemos cuando estamos enojados?

Desarrollo

Se presentan diferentes situaciones:

Un niño recibe un regalo.

Un amigo no quiere compartir.

Un juguete se rompe.

Un niño se pierde de su familia.

Un amigo ayuda a otro.

Los niños representan las situaciones utilizando gestos, palabras y movimientos.

Después se plantean alternativas:

“¿Qué podemos hacer cuando estamos enojados?”

“¿Cómo podemos ayudar a un amigo que está triste?”

Se promueve el diálogo y la búsqueda de respuestas positivas.

Cierre

Cada niño selecciona una tarjeta y expresa cómo se siente.

La docente refuerza que todas las emociones pueden expresarse, pero debemos aprender a manifestarlas sin lastimar a los demás.

Evaluación

Reconoce emociones básicas.

Expresa cómo se siente.

Identifica emociones de otros.

Utiliza palabras para expresar sentimientos.

Busca alternativas para manejar emociones negativas.

TALLER 6: “BUSCAMOS UNA SOLUCIÓN

Propósito

Desarrollar en los niños la capacidad de dialogar, escuchar y buscar soluciones pacíficas frente a pequeños conflictos cotidianos.

Procesos pedagógicos

Inicio

La docente presenta dos títeres que quieren utilizar el mismo juguete.

Los títeres comienzan a discutir.

La docente pregunta:

¿Qué está sucediendo?

¿Cómo podemos ayudarlos?

¿Está bien quitarle el juguete a otra persona?

¿Qué solución podemos encontrar?

Se presenta el propósito.

Desarrollo

Los niños representan diferentes situaciones:

Situación 1: Dos niños quieren el mismo juguete.

Situación 2: Un compañero no quiere compartir.

Situación 3: Dos niños quieren ser el mismo personaje.

Situación 4: Un niño accidentalmente destruye la construcción de otro.

Después de cada dramatización, los niños proponen soluciones.

La docente promueve expresiones como:

“Podemos compartir”.

“Puedes utilizarlo después”.

“Podemos jugar juntos”.

“Podemos pedir disculpas”.

“Busquemos otra solución”.

Posteriormente, los niños vuelven a representar las situaciones utilizando las soluciones propuestas.

Cierre

Se realiza una reflexión grupal:

¿Qué problema resolvimos?

¿Cómo encontramos la solución?

¿Por qué debemos escuchar a nuestros compañeros?

¿Qué podemos hacer cuando tenemos un problema?

Se establece el compromiso:

“Cuando tengamos un problema, hablaremos, escucharemos y buscaremos juntos una solución”.

Evaluación

Identifica situaciones de conflicto.

Escucha a sus compañeros.

Expresa su punto de vista.

Propone soluciones.

Acepta acuerdos.

Utiliza formas pacíficas para resolver conflictos.

Conclusiones

Como resultado del proceso de elaboración y desarrollo del presente trabajo de investigación, se concluye que:

1. Al aplicar el instrumento para identificar el nivel de habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo. se logró identificar que el 50% los estudiantes tienen un nivel medio, de acuerdo a nuestros resultados.
2. Se logro describir las características del comportamiento social de los estudiantes del grupo de estudio, esta en un nivel medio, el cual representa el 50%. lo que nos da a conocer que el estudiante no tiene un buen comportamiento social.
3. Se diseño una propuesta pedagógica basada en el juego como estrategia para desarrollar las habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N°306 San Andrés de Cutervo.

Recomendaciones

Se recomienda que:

1. La creación de normas participativas que genere la empatía, entre compañeros de aula.
2. Creación de actividades colaborativas donde el estudiante participe activamente en las actividades del aula.
3. Enseñarles a resolver conflictos dialogando con sus compañeros del aula.
4. Enseñar a los niños a identificar y gestionar sus emociones.
5. Organiza trabajos en grupo donde todos los niños tengan un rol importante según sus habilidades.
6. Generar espacios seguros donde cada estudiante pueda expresar cómo se siente y compartir experiencias personales.

Referencias

- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Fundamentos sociales del pensamiento y la acción: Una teoría cognitiva social*. Prentice Hall.
- Berk, L., & Winsler, A. (2005). *Vygotsky y la educación infantil: Influencias y aplicaciones*. Pearson Educación.
- Bravo, A. (2025). *Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas de los niños de 3 a 4 años*. Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.
- Brookfield, S. (2012). *Enseñanza para el pensamiento crítico: herramientas y técnicas para ayudar a los estudiantes a cuestionar sus suposiciones*. Jossey-Bass.
- Cardenas, L., & Condor, C. (2020). *La lectura de imagenes en la mejora de la comprension lectora en los estudiantes de 5 años de la IE 743 Huancavelica*. Universidad Nacional de Huancavelica.
- Chavez, M., & Mendoza, L. (2022). *Convivencia escolar y habilidades socioemocionales en estudiantes del nivel inicial en el contexto de retorno a la presencialidad*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Córdova, R. (2023). *El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
- Merino Peña, B. M. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución Educativa*. USAT.
- Muñoz, L. (2024). *El juego simbólico como estrategia lúdica para el desarrollo de la convivencia en niños de inicial II*. Universidad Católica de Cuenca.

- Pacheco, R. (2020). *Estrategias metodológicas para el desarrollo psicomotor en educación inicial*. Fondo Editorial Pedagógico.
- Pacheco, R. (2021). *Estrategias metodológicas en la educación inicial desde el enfoque sociocultural*. Fondo Editorial Pedagógico.
- Perez, E. (2025). *El juego simbólico en el aprendizaje del área de personal social en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 215, Gonchillo*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
- Piaget, J. (1936). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*.
- Piaget, J. (1968). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J. (1969). *La construcción del pensamiento y del conocimiento en el niño*.
- Piaget, J. (1972). *La epistemología genética*. Buenos Aires: Paidós.
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget. Infancia y Aprendizaj*.
- Piaget, J. (2001). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*.
- Pozo, J. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Morata.
- Quispe, A. (2023). *Dibujo creativo y coordinación motriz fina en niños de educación inicial*. Universidad Católica de Santa María.
- Quispe, K. (2023). *Juego simbólico y habilidades sociales en niños y niñas de 4 años de Educación Inicial de la Institución Educativa Inicial N.º 305*. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.
- Rogers, C. (1994). *El proceso de convertirse en persona*. Paidós.
- Rojas, C. (2015). *El desarrollo del lenguaje oral en los niños de educación inicial*. Fondo Editorial Pedagógico..
- Sastre, S. (2018). *Psicomotricidad y desarrollo infantil: teoría y práctica*. . Narcea Ediciones.
- UNESCO. (2019). *Marco de acción para la educación y el desarrollo de la primera infancia*.

Veramendi, G. (2024). *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-67.*

Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.

Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

Vygotsky, L. (1986). *Pensamiento y lenguaje*. Oxford University Press.

Wallon, H. (1934). *Los orígenes del pensamiento en el niño*.

Wallon, H. (1941). *La evolución psicológica del niño*.

Zabalza, M. (2003). *Diseño y desarrollo curricular*. Narcea Ediciones.

Anexos. Anexo 1 - Instrumento de evaluación.

GUIA DE OBSERVACIÓN

	Item de observación	Alto	Medio	Bajo
Dimensión: Comunicación	Expresa sus ideas de manera comprensible.			
	Escucha con atención cuando otra persona habla.			
	Inicia conversaciones con sus compañeros.			
	Responde adecuadamente a preguntas o comentario			
	Expresa emociones de forma natural			
Dimensión: Interacción social	Se integra voluntariamente a las actividades grupales			
	Comparte juguetes y materiales con sus compañeros.			
	Participa activamente en juegos con otros niños.			
	Mantiene relaciones positivas con sus compañeros.			
	Paulatinamente construye su personalidad			
	Valora a sus compañeros			
	Interactúa democráticamente con sus compañeros			
Dimensión: Cooperación	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesita			
	Participa en actividades que requieren colaboración.			
	Respeto los turnos durante las actividades.			
	Cumple los acuerdos establecidos en el grupo.			
	Reconoce emociones propias y de sus compañeros			
	Comprende que merece respeto al igual que el resto de sus compañeros			

	Es autónomo, tolerante y solidario en el aula.			
Dimensión: Resolución de conflictos	Evita conductas agresivas ante situaciones de conflicto.			
	Escucha y respeta las opiniones de sus compañeros			
	Solicita ayuda cuando no puede resolver un conflicto.			
	Acepta alternativas para solucionar desacuerdos.			
	Trabaja en equipo y procura la resolución de conflictos			