

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTERRICO



**EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACION
INICIAL**

AGUIRRE PALACIOS, Fanny

CURI SULCA, Frida

ROMERO CACHIQUE, Shirley

PULACHE MESIAS, Milagros

ASESORA

Mg. RIVAS BAZÁN, Judith Rosario

Lima, noviembre del 2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, **Mg. Judith Rosario Rivas Bazan** en mi condición de **Asesora** del trabajo de investigación de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico, declaro que la tesis titulada: **EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**, que tiene por autores a: AGUIRRE PALACIOS Fanny Siler PULACHE MESIAS Milagros Lizet, ROMERO CACHIQUÉ Shirley Corina, CURI SULCA Frida, **tiene un índice de similitud de 9%**, según el reporte emitido por el software TURNITIN, que se consigna a continuación.

He revisado con detalle este reporte y ratifico que las coincidencias detectadas no constituyen indicios de plagio, cumpliendo así con los requerimientos de la EESPPM.

INICIAL AGUIRRE

TESIS_EI_AGUIRRE .pdf

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid::3117:410272758

Fecha de entrega
28 nov 2024, 9:53 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
24 feb 2026, 12:24 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
TESIS_EI_AGUIRRE .pdf

Tamaño del archivo
1.2 MB

92 páginas

17.433 palabras

98.116 caracteres



Página 1 de 96 - Portada

Identificador de la entrega trn:oid::3117:41



Página 2 de 96 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::3117:41

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Por tanto, en mi condición de asesor (a), firmo el presente documento en señal de conformidad, indicando que el porcentaje obtenido está dentro del valor de similitud aceptado, cumpliendo así con los requerimientos establecidos en la normativa vigente.



Mg. Judith Rosario Rivas Bazan

Asesora

DNI: 10358415

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
PARTE I: MARCO TEÓRICO	17
1.1. Definición de juego	17
Tipos de juego	19
Beneficios del Juego Simbólico.....	29
1.2. Bases Teóricas de las Habilidades Sociales.....	30
1.2.1. Tipo de Habilidades Sociales.....	33
1.2.2. Dimensiones de las Habilidades Sociales.....	36
1.2.3. El Desarrollo de las Habilidades Social en Niños de cuatro años.....	39
1.3. Relación entre juego simbólico y habilidades sociales	41
PARTE II MARCO METODOLOGICO	43
2.1. Diseño de Investigación	44
2.1.1. Objetivos de la Investigación	44
2.1.2. Modalidad de investigación, enfoque, diseño y tipo.	45
2.1.3. Operacionalización de las Variables	46
2.1.4. Sistema de hipótesis:.....	49
2.1.5. Metodología Empleada	49
2.2. Análisis e interpretación de los resultados.....	60
CONCLUSIONES	78
REFERENCIAS	80
ANEXOS.....	86

INTRODUCCIÓN

El juego simbólico, también conocido como juego de simulación, es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, donde los niños utilizan su imaginación para crear escenarios y roles ficticios. Este tipo de juego no solo fomenta la creatividad, sino que también desempeña un papel importante en el desarrollo de habilidades sociales. Estas incluyen la capacidad de interactuar de manera efectiva con los demás, son esenciales para el éxito en la vida personal y académica de los niños.

En este contexto, la presente tesis tiene como objetivo investigar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 4 años del nivel inicial. A través de un diseño correlacional, se busca identificar si existe una asociación significativa entre la frecuencia y complejidad del juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales como la cooperación, la empatía y la comunicación. Este estudio no solo contribuirá a una mejor comprensión de estos aspectos del desarrollo infantil, sino que también, proporcionará información valiosa para educadores y padres sobre la importancia del juego simbólico en la formación de habilidades sociales.

El documento está estructurado en dos partes que abordan de manera integral los distintos aspectos del tema. En la primera parte, se presenta el marco teórico, donde se define el concepto de juego y se describen sus diferentes tipos, haciendo énfasis en los beneficios específicos del juego simbólico. También se exploran las bases teóricas de las habilidades sociales, los tipos y dimensiones de estas, así como su desarrollo en niños de 4 años. Finalmente, se analiza la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales, proporcionando un marco conceptual para el estudio.

En la segunda parte, se detalla el marco metodológico, incluyendo el diseño de investigación, los objetivos planteados, y la modalidad de estudio adoptada, que es de enfoque correlacional. Además, se describen las variables, el sistema de hipótesis, y los métodos empleados para la recopilación y análisis de los datos, ofreciendo una visión clara de cómo se llevó a cabo el estudio. En esa misma sección, se encuentra el análisis e interpretación de los resultados obtenidos. A través de un tratamiento estadístico riguroso, se presentan los hallazgos más relevantes sobre la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales, destacando las implicancias prácticas de los mismos.

Por último, el trabajo concluye con una sección de conclusiones y recomendaciones, en la que se resumen los principales aportes del estudio y se proponen estrategias para padres, docentes y otros actores interesados en fomentar las habilidades sociales a través del juego simbólico.

Planteamiento del Problema

A lo largo de los últimos años, el juego simbólico ha sido reconocido como una herramienta esencial en el desarrollo infantil, destacando su influencia en la adquisición de habilidades sociales. En ese sentido, surge la necesidad de profundizar sobre cómo esta dinámica impacta en los niños, especialmente en aquellos que viven en entornos socioeconómicos vulnerables. Por ello, se analizará la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en un grupo específico de niños. Esta relación radica en la creciente presión académica y la disminución del tiempo dedicado al juego libre en la educación inicial. Según un informe de la Asociación Internacional de Juego (IPA, 2022), existe una tendencia global hacia la "academización" de la educación preescolar, lo que ha llevado a una reducción significativa del tiempo de juego en muchas instituciones educativas. Esta tendencia global en el aprendizaje formal temprano puede limitar las oportunidades de los niños para desarrollar habilidades sociales fundamentales mediante el juego simbólico; además, el aumento del uso de dispositivos electrónicos y juegos digitales preocupa su impacto en el desarrollo social de los niños pequeños (Smith y Johnson, 2022).

En el contexto mundial, el juego simbólico y las habilidades sociales se han convertido en temas de creciente interés en el ámbito educativo. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2020) ha destacado la importancia del juego en el desarrollo infantil, enfatizando su rol en la adquisición de habilidades sociales y emocionales.

De acuerdo con Peñafiel y Serrano (2010), las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos específicos necesarios para desempeñar de manera efectiva una tarea de tipo interpersonal. Estas habilidades consisten en conductas aprendidas que se aplican en la interacción con otros; asimismo el juego simbólico es visualizado como una estrategia que les ofrece a los niños la oportunidad de expresarse y de interactuar con sus pares, al asumir roles que les gusten (Pérez, 2020). Visto de esta forma, el juego simbólico puede definirse como una especie de ensayo que realizan los niños sobre las actividades y roles que deben asumir en el futuro en la etapa de la vida adulta, lo que les permite ir adquiriendo mayores grados de madurez.

La relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 4 años radica en la creciente presión académica y la disminución del tiempo dedicado al juego libre en la educación inicial. Según un informe de la Asociación Internacional de Juego (IPA, 2022), existe una tendencia global hacia la "academización" de la educación preescolar, lo que ha llevado a una reducción significativa del tiempo de juego en muchas instituciones educativas. Esta tendencia global en el aprendizaje formal temprano puede limitar las oportunidades de los niños para desarrollar habilidades sociales fundamentales mediante el juego simbólico; además, el aumento del uso de dispositivos electrónicos y juegos digitales preocupa su impacto en el desarrollo social de los niños pequeños (Smith y Johnson, 2022).

En el contexto latinoamericano, la situación se manifiesta de manera similar, pero con matices propios de la región. Un estudio realizado por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL, 2022) reveló que, si bien existe un reconocimiento creciente de la importancia del juego en el desarrollo infantil, muchos países de la región

enfrentan desafíos en la implementación de programas educativos que integren efectivamente el juego simbólico. Asimismo, la investigación de Herrera y González (2023) resalta cómo la desigualdad socioeconómica en América Latina afecta de manera significativa el acceso de los niños a oportunidades de juego y desarrollo social. En su estudio, se pone de manifiesto que los niños de entornos desfavorecidos, debido a las limitaciones económicas y sociales, tienen menos acceso a espacios adecuados y recursos necesarios para participar en el juego simbólico.

Este tipo de actividad es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional, ya que permite a los niños explorar roles, normas sociales, y conceptos abstractos. Sin embargo, la falta de acceso a estos recursos limita las posibilidades de los infantes para desarrollar estas habilidades de manera óptima, perpetuando así las disparidades sociales desde una edad temprana.

La población más afectada son los niños de 4 años, especialmente aquellos de entornos socioeconómicos desfavorecidos. Según un informe de UNICEF (2019), los niños de esta edad que no tienen suficientes oportunidades para participar en juegos de simulación y *role-playing* pueden experimentar retraso en la autorregulación emocional y las habilidades de comunicación. Por ello, tanto educadores como familias enfrentan el desafío de equilibrar las expectativas académicas con la necesidad de proporcionar tiempo y espacio para el juego simbólico.

En el contexto peruano, el problema se manifiesta en la brecha entre las políticas educativas que reconocen la importancia del juego y la realidad en las aulas de educación inicial. El Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2023) ha establecido

directrices que enfatizan el aprendizaje basado en el juego: “Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño; durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse “(Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años MINEDU, 2023, pag.11).

En nuestra experiencia como docentes hemos identificado esta problemática a través de fichas de observación en los juegos libres (sectores), y hemos visto que el tiempo dedicado al juego simbólico es limitado en comparación con otras actividades académicas. Además, se observaron problemas en la socialización, evidenciando carencias en habilidades sociales como: la tolerancia, la gestión de la frustración y la empatía. Estas habilidades son fundamentales para el manejo de las emociones y una sana convivencia.

La línea de investigación propuesta por la EESPP Monterrico Desarrollo Integral y Educación se presenta como un campo relevante para comprender y promover estrategias que fomenten el juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños, lo que justifica la necesidad de realizar una investigación exhaustiva sobre este tema. Por ello se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho?

Para dar respuesta a esta pregunta se plantea como objetivo de investigación determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de

Lurigancho., a fin de dar a conocer en qué medida las diferentes actividades lúdicas que se realizan en este tipo de juego impactan o benefician en el desarrollo de las interacciones con sus pares.

Para comprender mejor el contexto y la relevancia del presente estudio, es fundamental revisar los antecedentes que han abordado previamente el tema. A continuación, se presentan las siguientes investigaciones del ámbito internacional:

Chango (2024), realizó un estudio titulado “El juego simbólico en la participación de habilidades sociales en niños de educación inicial” en Ecuador, con el propósito de analizar la relación entre estas dos variables, implementando una metodología cualitativa; para ello, emplearon una muestra de 15 niños, aplicaron entrevistas y observaciones con instrumentos que fueron validados por expertos. Los hallazgos revelaron que el juego simbólico no solo facilita la participación y el desarrollo de habilidades sociales, sino que también promueve un aprendizaje demostrativo y ameno. Se concluyó que esta forma de juego, apoyada en recursos didácticos, fomenta la creatividad, la expresión emocional y la interacción social, contribuyendo al desarrollo integral de los niños en educación inicial. Este estudio coincide con nuestra investigación ya que ambas tesis tienen como variables el juego simbólico y las habilidades sociales. Por otro lado, la diferencia radica en que el estudio previo emplea un enfoque cualitativo y sus instrumentos se aplican a alumnos y docentes.

Tigero (2022), investigó sobre “El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socioafectivo de los niños de educación inicial”, en Ecuador. Se propuso determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo socioafectivo de niños de 4 a 5 años. Para

ello, se implementó una metodología mixta con enfoque constructivista y nivel descriptivo, utilizando el método inductivo y aplicando guías de observación y entrevistas a una muestra de 3 docentes y 20 niños. La investigación concluye que existe una relación estrecha entre la implementación del juego simbólico y el desarrollo socioafectivo en los niños de inicial II puesto que por medio de esta modalidad de juego se puede posibilitar que los escolares alcancen un nivel de desarrollo afectivo adecuado y un óptimo desarrollo de habilidades sociales. La semejanza que se logra identificar con la presente investigación es en el uso de la guía de observación como instrumento. Sin embargo, la diferencia principal es que Tigrero aplica un enfoque mixto, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos, mientras que nuestro estudio se limita únicamente al enfoque cuantitativo. Además, nuestra tesis no aplica ninguna metodología específica.

Jaime y Pedraza (2019) en su tesis titulada “Caracterización de los procesos de socialización a través de los juegos simbólicos en la clase de Educación Física del grado transición y primero de la Institución Educativa Vista Bella Sede C”, en Colombia. Se centró en caracterizar los procesos de socialización a través de juegos simbólicos. Para ello, emplearon un enfoque mixto con método de investigación-acción, utilizando la observación participante y entrevistas como técnicas de recolección de datos. Los resultados revelaron que el juego simbólico es una herramienta esencial para el desarrollo de capacidades físicas y mentales, además de fomentar la socialización y el aprendizaje de valores individuales y colectivos. Los juegos simbólicos permiten a los niños de 4 a 7 años conocerse a sí mismos, reconocer al otro, interiorizar reglas y normas, y desarrollar habilidades de comunicación e interacción, contribuyendo a la convivencia pacífica en el entorno escolar. La similitud con este trabajo es que ambas

investigaciones tienen como variables, las habilidades sociales y el juego simbólico. Sin embargo, se diferencian en el enfoque utilizado, mientras que nuestra investigación se basa en un enfoque cuantitativo, la investigación tesis en mención emplea un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, y utiliza el método de investigación-acción.

En el ámbito nacional encontramos los siguientes antecedentes:

El estudio de Veramendi (2024), titulado “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° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho - 2022”, tuvo como objetivo determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años. Para ello, emplearon el enfoque cuantitativo, asimismo optaron por el método de la inducción y deducción y la hipotética deductiva, utilizando una muestra de 18 niños y niñas. Los datos se analizaron mediante el programa SPSS 25, empleando estadísticos como U de Mann-Whitney y Wilcoxon para comprobar las hipótesis. Los resultados fueron altamente favorables, demostrando que el juego simbólico tiene una influencia significativa en el desarrollo de habilidades sociales intrapersonales, conductuales y de interacción social. Nuestro estudio y el de Veramendi comparten similitudes al enfocarse en el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de educación inicial, utilizando un enfoque cuantitativo. Sin embargo, difieren en algunos aspectos: nuestro estudio busca determinar la relación entre variables, mientras que Veramendi examina la influencia; nuestra muestra es de 87 niños de 4 años, mientras que Veramendi trabaja con 18 niños de 5 años.

En el trabajo de investigación Cuenta (2022), titulado “El juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa inicial Miguel Grau, distrito de Juliaca 2022”, propuso determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cuatro años. Para ello, se empleó una metodología cuantitativa de nivel descriptivo y diseño correlacional, utilizando una muestra de 20 niños de cuatro años. La técnica de recolección de datos fue la observación, aplicando una guía validada por expertos. Los resultados, analizados mediante el coeficiente Rho de Spearman, revelaron una fuerte correlación positiva (0,63751) entre el juego simbólico y las habilidades sociales, con una significancia bilateral de 0,01032. En conclusión, se confirmó que el juego simbólico fortalece significativamente las habilidades sociales de los niños, respaldando la hipótesis inicial del estudio. Ambas tesis presentan notables similitudes en su enfoque sobre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cuatro años, empleando una metodología cuantitativa y la técnica de observación. Ambos buscan determinar la relación entre estas variables en el contexto de una institución educativa inicial. Sin embargo, existen diferencias: nuestro estudio tiene un diseño no experimental con una muestra de 88 niños, mientras que Cuenta utiliza un diseño correlacional con 20 niños.

Córdova (2021) en su trabajo de investigación titulado “Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1289 caserío La Loma Andina, distrito Frías, provincia Ayabaca-Piura 2020” tuvo como objetivo determinar cómo los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en niños de 5 años. Para ello, se implementó una investigación aplicada de nivel explicativo con diseño preexperimental, utilizando una muestra de 9 niños y aplicando

una guía de observación de habilidades sociales. Los resultados mostraron un incremento significativo en el nivel alto de habilidades sociales, pasando del 33% en el pretest al 56% en el post-test. Además, se observó una disminución en los niveles regular y bajo. Ambos estudios comparten el interés por el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de educación inicial, utilizando guías de observación como instrumento. Sin embargo, difieren en varios aspectos; nuestro estudio es no experimental y busca determinar la relación entre variables, mientras que Córdova emplea un diseño preexperimental para mejorar las habilidades sociales; además, nuestra muestra es de 87 niños de 4 años, mientras que Córdova trabaja con 9 niños de 5 años.

Según los estudios mencionados se concluye que los juegos simbólicos mejoran efectivamente las habilidades sociales básicas en los niños de nivel inicial. La presente investigación se realiza porque, desde nuestra experiencia, hemos observado la necesidad de comprender y potenciar el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial; a la vez, hemos decidido explorar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales. Por ello, nuestra investigación tiene gran relevancia, ya que proporcionará aportes significativos para una comprensión más profunda de cómo el juego simbólico puede ser utilizado como una herramienta efectiva para el desarrollo integral de los niños.

La justificación teórica se refiere a la contribución que el estudio hará al conocimiento existente sobre el tema. En este caso, la investigación aportará más información sobre el juego simbólico y las habilidades sociales generando una reflexión sobre el conocimiento de estas variables y la relación entre ambas (Peñafiel y Serrano 2010). Según Hernández *et al.* (2020), una justificación teórica busca "generar reflexión

y debate académico sobre el conocimiento existente". Entre tanto, este estudio tiene relevancia teórica porque, según Delval (1985), el juego simbólico es esencial para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. A través del juego simbólico, los infantes representan la realidad mediante la imitación de roles, objetos y situaciones, lo que les permite comprender y asimilar su entorno. Delval sostiene que este juego favorece la creatividad y el pensamiento abstracto, además de fomentar el desarrollo de habilidades sociales, ya que los niños aprenden a negociar, cooperar y resolver conflictos durante la interacción con sus pares.

Para esta investigación se revisó fuentes teóricas que contribuyeron a determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños y niñas de nivel inicial, así como a establecer un marco conceptual sólido para el análisis de estas variables en el contexto educativo peruano.

La justificación metodológica se centra en la validez y pertinencia del método de investigación elegido. Bernal (2010) define que esta justificación "se da cuando el proyecto que se va a realizar propone un nuevo método o una nueva estrategia para generar conocimiento válido y confiable" (p.107). En este estudio, se emplea un enfoque cuantitativo con un nivel descriptivo y un diseño correlacional, lo cual es apropiado para examinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales. La muestra de 88 estudiantes da una base sólida para el análisis estadístico, lo que permitirá obtener datos cuantificables y generalizables, contribuyendo a la validez y confiabilidad de los resultados en la educación inicial peruana. Nuestra investigación emplea la técnica de observación, utilizando como instrumento una guía de observación que ha sido validada por expertos de educación inicial. Este instrumento se aplicó en niños de 4 años de la

Institución Educativa Inicial 099 Karol Wojtyla. Esta herramienta permitirá recoger datos sistemáticos sobre el juego simbólico y las habilidades sociales.

La justificación práctica se refiere a cómo los resultados de la investigación pueden aplicarse para resolver problemas concretos. Según Bernal (2010), una investigación tiene justificación práctica "cuando sus resultados permiten resolver problemas prácticos" (p.106). Este estudio proporcionará información valiosa para mejorar las prácticas pedagógicas. Los hallazgos permitirán a los educadores diseñar e implementar estrategias pedagógicas más efectivas basadas en el juego simbólico, potenciando así el desarrollo de habilidades sociales en los niños de educación inicial. Esto, a su vez, conducirá a una mejora significativa en las metodologías de enseñanza y en la calidad educativa en el nivel inicial.

A continuación, se detallan las principales limitaciones que afectaron la recolección de datos y la profundización en el tema.

Durante el estudio, se encontró una escasa cantidad de bibliografía internacional que aborde la relación entre las dos variables, especialmente en publicaciones con menos de cinco años de antigüedad. Por otro lado, la coordinación de horarios entre las investigadoras fue complicada debido a las diversas actividades personales y profesionales. Como el trabajo y las clases particulares. A pesar de estos desafíos, logramos coordinar nuestras reuniones para complementar la información y así concluir nuestro estudio.

Asimismo, el tiempo disponible para la observación y recolección de datos fue relativamente corto. Un periodo más prolongado podría proporcionar una visión más

completa y precisa del impacto del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales. También, existieron algunas variables externas, como el entorno familiar y socioeconómico de los niños, que no fueron controlados y que pueden influir en el desarrollo de sus habilidades sociales.

PARTE I: MARCO TEÓRICO

1.1. Definición de juego

Según Delval (1985), el juego es esencial en el desarrollo infantil debido a su carácter espontáneo, placentero y sin un propósito utilitario inmediato. Esta definición incluye aspectos que merecen una mayor exploración como la espontaneidad del juego que surge de las motivaciones internas del niño, manifestándose de manera natural sin necesidad de instrucciones o dirección externa. Esta característica permite que el juego sea una expresión genuina de los intereses y necesidades del niño. Además, el carácter placentero del juego es otro aspecto esencial por ser una actividad lúdica inherente que actúa como un poderoso motivador, manteniendo el compromiso del niño y facilitando un estado de concentración y dedicación que potencia el aprendizaje. La ausencia de un fin utilitario inmediato distingue al juego de otras actividades más orientadas a objetivos. En el juego, el proceso mismo es el objetivo, lo que permite una exploración libre y sin presiones.

Asimismo, destaca que el juego permite al niño explorar, aprender y adaptarse al mundo que lo rodea. Esta exploración multisensorial y multidimensional abarca aspectos físicos, sociales y conceptuales del entorno. A través del juego, el niño investiga las propiedades de los objetos, experimenta con relaciones causa-efecto, y descubre las dinámicas de las interacciones sociales. Este proceso de exploración está íntimamente ligado al aprendizaje porque fomenta el desarrollo del pensamiento simbólico, la resolución de problemas y la creatividad.

Socialmente, promueve la interacción con pares, la negociación de roles, y la comprensión de dinámicas sociales complejas. En el aspecto emocional, el juego ofrece un espacio seguro para la expresión y regulación de emociones, como para el desarrollo de la empatía.

Huizinga en 1938, en su obra "Homo Ludens" (citado en Sarmiento, 2021), añade una dimensión adicional a la comprensión del juego al describirlo como una actividad libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, pero libremente aceptadas. Esta perspectiva subraya la naturaleza estructurada del juego, incluso en sus formas más libres, y destaca su papel en la creación y mantenimiento de culturas.

Bruner en 1983 (citado en Clemente et al., 2023) enriquece aún más nuestra comprensión al señalar que el juego proporciona una excelente oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que nunca serían intentadas bajo presión funcional. Esta observación resalta el papel del juego como un laboratorio seguro para la experimentación y el aprendizaje, donde los niños pueden probar nuevas habilidades y estrategias sin el temor al fracaso que podría inhibir su exploración en situaciones más formales o evaluativas.

Se concluye que el juego se revela como una herramienta vital para fomentar la curiosidad, la creatividad, y la autonomía en los niños, integrando disfrute, aprendizaje y desarrollo en un solo proceso.

Tipos de juego

Delval (1985), describe cuatro tipos principales de juego que evolucionan con el desarrollo del niño: el juego funcional o de ejercicio, el juego constructivo, el juego simbólico o de ficción, y el juego de reglas. Cada uno de estos tipos de juego cumple funciones específicas en el desarrollo infantil y refleja las capacidades cognitivas, sociales y emocionales emergentes del niño.

Juego funcional o de ejercicio:

Aparece desde los primeros meses de vida y persiste hasta aproximadamente los dos años, se caracteriza por la repetición de acciones por el placer de los resultados inmediatos. Este tipo de juego involucra principalmente los sentidos y el movimiento, contribuyendo significativamente al desarrollo de la coordinación motora gruesa y fina. A través de estas repeticiones aparentemente simples, el niño explora las propiedades físicas de los objetos y su propio cuerpo, estableciendo las bases para la comprensión de relaciones causa-efecto y la permanencia del objeto.

Piaget en 1962 (como se citó en Castillo et al., 2024) ilustra este concepto con el ejemplo de un niño que agita repetidamente un sonajero para escuchar el sonido, realizando así un juego funcional. Garvey en 1990 (citado en Pérez, 2020) añade que estos juegos de ejercicio evolucionan hacia juegos de "cómo" hacer cosas, donde el niño explora las propiedades de los objetos y sus propias capacidades físicas de manera más sofisticada.

Ambos autores coinciden en que el juego es un proceso evolutivo en el que los niños exploran las propiedades de los objetos y sus propias capacidades físicas. Esta

visión compartida destaca el papel fundamental del juego en el desarrollo progresivo de habilidades y conocimientos.

Juego constructivo:

Se desarrolla a partir del segundo año de vida y se vuelve más elaborado con la edad, implica la manipulación de objetos para crear algo. Este tipo de juego requiere y fomenta habilidades de planificación y resolución de problemas, promoviendo la creatividad y la imaginación. A medida que los niños se involucran en actividades como construir torres con bloques, crear figuras con plastilina o hacer rompecabezas, desarrollan su coordinación ojo-mano y sus habilidades motoras finas. Además, el juego constructivo introduce naturalmente conceptos matemáticos básicos como tamaño, forma y número.

Vygotsky en 1967 (como se citó en Giovanelli et al., 2020) destaca la importancia del juego constructivo al afirmar que permite al niño exteriorizar sus representaciones mentales del mundo. Forman en 1982 (citado en Criollo y Yurani, 2022) va más allá, señalando que el juego constructivo sirve como un puente entre el juego sensoriomotor y el juego simbólico, ya que implica tanto manipulación física como representación mental. El juego constructivo es clave para la integración de habilidades físicas y cognitivas en el desarrollo infantil.

Juego simbólico o de ficción:

Surge alrededor de los dos años y se desarrolla plenamente entre los 3 y 6 años, implica la representación de objetos, personas o situaciones ausentes. Este tipo de juego

marca un salto cualitativo en el desarrollo cognitivo del niño, ya que requiere la capacidad de operar con símbolos y representaciones mentales.

El juego simbólico fomenta el desarrollo del lenguaje y la comunicación, ya que los niños a menudo verbalizan sus acciones y negocian roles y escenarios con sus compañeros de juego. Además, promueve la comprensión de perspectivas y roles sociales, ayudando a los niños a procesar y comprender experiencias emocionales complejas.

Leslie en 1987 (citado en Reig, 2023) argumenta que el juego simbólico requiere la capacidad de mantener simultáneamente dos representaciones mentales: la realidad y la ficción, una habilidad esencial para el desarrollo del pensamiento abstracto y la comprensión social. De otro lado, Harris en 2000 (citado en Quintanilla et al., 2022) subraya la importancia del juego simbólico en la exploración y comprensión de estados mentales, tanto propios como ajenos, contribuyendo así al desarrollo de la empatía y la cognición social.

Se considera el juego simbólico como un medio esencial para desarrollar habilidades mentales complejas y relaciones interpersonales.

Juego de reglas:

Se desarrolla principalmente a partir de los 6-7 años, involucra la aceptación y seguimiento de reglas preestablecidas. Este tipo de juego refleja y promueve la creciente capacidad del niño para comprender y respetar normas sociales, fomentando el desarrollo del pensamiento estratégico y las habilidades de negociación.

Los juegos de reglas ya sean juegos de mesa, deportes o juegos tradicionales, proporcionan un contexto rico para el desarrollo de habilidades sociales, incluyendo la cooperación, la competencia sana y la resolución de conflictos. Kamii y DeVries en 1980 (como se citó en Campos y Noreña, 2022) enfatizan la importancia de los juegos de reglas para el desarrollo moral del niño, una perspectiva que se alinea con la teoría de Piaget en 1965 (como se citó en Venegas et al., 2020) sobre el desarrollo del razonamiento moral, desde una moral heterónoma hacia una moral autónoma basada en la cooperación y el respeto mutuo.

Estos juegos brindan un espacio estructurado donde los niños pueden practicar habilidades sociales clave mientras internalizan valores éticos esenciales.

Estos cuatro tipos de juego representan una progresión en el desarrollo cognitivo, social y emocional del niño. Cada tipo de juego construye sobre las habilidades desarrolladas en las etapas anteriores, proporcionando nuevos desafíos y oportunidades de aprendizaje que se alinean con las capacidades emergentes del niño. Esta progresión refleja no solo el crecimiento individual del niño, sino también su creciente comprensión y participación en el mundo social y cultural que lo rodea.

Definición de juego simbólico

Delval (1985) define el juego simbólico como una actividad característica de los niños entre los dos y los seis o siete años. Se trata de un tipo de juego en el que el niño utiliza símbolos, representando la realidad de manera ficticia según sus necesidades y deseos. Por ejemplo, un trozo de papel puede simbolizar un billete, una caja puede representar un camión, o un palo puede convertirse en una jeringa. Durante el juego simbólico, el niño reproduce escenas de la vida real, pero modificadas para adaptarse a

lo que desea experimentar en ese momento. Este tipo de juego es fundamental para que los niños puedan ejercer y entender los roles sociales que los rodean, como el maestro, el médico o el conductor, lo que les ayuda a dominar mejor estas actividades.

Además, Delval resalta que el juego simbólico tiene un papel significativo en el desarrollo social y emocional de los niños, ya que les permite asimilar y transformar la realidad que los rodea. A través de este juego, los niños exploran tanto la realidad física como la social, expresando sus sentimientos y deseos. Esta capacidad de jugar "como si" estuvieran en diferentes situaciones les proporciona una herramienta para afrontar sus propios miedos y resolver conflictos internos de manera simbólica, sin riesgos reales.

Piaget en 1962 (como se citó en Castillo et al., 2024) define el juego simbólico como una forma de actividad lúdica que se caracteriza por el uso predominante de la asimilación, es decir, el niño no se adapta al mundo exterior, sino que lo transforma según sus propios deseos y necesidades. En este tipo de juego, el niño asimila lo real a su yo, deformando la realidad para hacerla encajar en sus propios esquemas. Este proceso implica el uso de símbolos, que son construcciones individuales del niño, y a través de ellos puede representar situaciones o roles de la vida diaria de manera ficticia.

Piaget ubica el juego simbólico dentro de su concepto de función semiótica, que es la capacidad de representar algo mediante significantes diferenciados. El juego simbólico alcanza su apogeo en el periodo de pensamiento preconceptual o simbólico, donde el niño utiliza estos significantes motivados para evocar escenas o situaciones, como "hacer dormir a un muñeco". Este tipo de juego es fundamental para el desarrollo

intelectual, ya que, aunque no busca un equilibrio entre asimilación y acomodación, permite al niño explorar y dominar el entorno a su manera.

En base a la definición de Piaget, el juego simbólico es una herramienta esencial en el desarrollo cognitivo del niño, ya que le permite moldear la realidad según sus deseos a través de la asimilación. Este proceso de transformación simbólica no solo facilita la comprensión del entorno, sino que también fomenta la creatividad y la construcción de significados propios. Al actuar de esta manera, el niño desarrolla habilidades fundamentales que le ayudan a interactuar con el mundo de una forma más autónoma y personalizada.

Vygotsky en 1967 (como se citó en Giovanelli et al., 2020), menciona el juego simbólico como una actividad social que ayuda a los niños a desarrollar sus capacidades intelectuales a través de la interacción con sus compañeros y adultos. Para Vygotsky, el juego simbólico es fundamental en el desarrollo cognitivo porque crea la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), permitiendo que el niño alcance niveles de aprendizaje superiores a su capacidad actual mediante la cooperación y la imaginación. Durante el juego simbólico, los niños transforman objetos y situaciones, satisfaciendo sus deseos e intereses a través de la creación de situaciones imaginarias.

En el juego simbólico, los niños adoptan roles adultos, imitan actividades de su entorno y usan el lenguaje como principal herramienta para transmitir aspectos culturales. Esto no solo les ayuda a adquirir habilidades cognitivas, sino también a socializar y desarrollar empatía, ya que durante el juego cooperativo aprenden a ponerse en el lugar de otros, superando su pensamiento egocéntrico.

Se infiere que el juego simbólico es una herramienta esencial en el desarrollo cognitivo y social de los niños, ya que les permite avanzar en su aprendizaje a través de la interacción y la cooperación. Este tipo de juego no solo fomenta la imaginación y la creatividad, sino que también ayuda a los niños a comprender mejor su entorno social y a desarrollar empatía al asumir roles y perspectivas ajenas. A través del juego simbólico, los niños superan su egocentrismo y fortalecen sus capacidades intelectuales.

En cambio, Bruner en 1972 (citado en Clemente et al., 2023) menciona el juego simbólico como una actividad relevante en el desarrollo cognitivo y social de los niños, ya que les permite recrear, reconstruir e interpretar la realidad, dándole un significado personal. En este tipo de juego, los niños exploran situaciones cotidianas y extraordinarias que les llaman la atención, reproduciendo comportamientos y roles de los adultos para comprender el mundo que los rodea. A través del juego simbólico, el niño no solo estimula su imaginación y creatividad, también desarrolla funciones psicológicas superiores, como el pensamiento, el lenguaje y fantasía para experimentar el mundo de manera segura. Es una actividad libre de la presión de obtener resultados concretos, donde los errores no están penalizados, lo que fomenta la experimentación y el aprendizaje sin temor al fracaso.

En conjunto, estas perspectivas subrayan la importancia multifacética del juego simbólico en el desarrollo infantil, abarcando aspectos cognitivos, sociales, emocionales y culturales, y refuerzan la idea de que el juego es una actividad fundamental para el crecimiento y aprendizaje de los niños.

Se concluye que el juego simbólico no solo permite a los niños entre los dos y seis años representar la realidad según sus deseos, sino que también es una herramienta fundamental para su desarrollo social y cognitivo. Mediante el uso de símbolos y la representación ficticia de roles, los niños pueden comprender mejor el mundo que les rodea y prepararse para enfrentar actividades y situaciones de la vida real.

Dimensiones del Juego Simbólico

El juego simbólico ha sido objeto de estudio de numerosos teóricos y psicólogos del desarrollo. Delval (1985) proporciona una base sólida para entender este fenómeno, destacando tres dimensiones: la descentralización, la sustitución y la integración.

Descentración

La descentración, según Delval (1985), se refiere a la capacidad del niño de separarse mentalmente de su propio punto de vista y adoptar diferentes perspectivas durante el juego. Esta habilidad se manifiesta de diversas maneras: el niño puede recoger e incorporar elementos de su entorno al juego, utilizar objetos de manera simbólica, demostrar comprensión de diferentes roles y situaciones, participar activamente en escenarios imaginarios, y asumir roles representando diferentes personajes y sus características.

Sustitución

Otro componente clave identificado por Delval (1985), se refiere a la habilidad del niño para usar un objeto o gesto para representar algo diferente. Esta capacidad se evidencia cuando el niño sustituye un objeto por otro en su juego, utiliza gestos o acciones para simbolizar situaciones, transforma mentalmente los objetos en otras

entidades, demuestra comprensión de que un objeto puede representar otro, y asume roles adoptando características y comportamientos de diferentes personajes. La sustitución es fundamental para el desarrollo del pensamiento abstracto y la capacidad de representación mental.

Integración

El tercer componente descrito por Delval (1985), se refiere a la capacidad del niño para combinar y organizar diferentes elementos simbólicos en secuencias coherentes de juego. Esto se manifiesta en la iniciativa del niño para proponer y desarrollar escenarios de juego, su uso creativo de diversos materiales, la incorporación de elementos de su experiencia diaria en el juego, su entusiasmo y compromiso con el juego simbólico, y el placer y satisfacción que experimenta durante el juego. La integración refleja la creciente complejidad del pensamiento del niño y su capacidad para crear narrativas coherentes.

Al contrastar la perspectiva de Delval con otros autores, encontramos tanto puntos de convergencia como enfoques complementarios. Piaget en 1962 (como se citó en Castillo et al., 2024), uno de los pioneros en el estudio del juego simbólico, lo consideraba una manifestación del pensamiento simbólico y una etapa principal en el desarrollo cognitivo. Enfatizó cómo el juego simbólico permite a los niños practicar y consolidar sus esquemas mentales, lo cual se alinea con los conceptos de descentración y sustitución de Delval.

Vygotsky en 1967 (como se citó en Giovanelli et al., 2020), por otro lado, enfatizó el papel del juego simbólico en el desarrollo social y cultural del niño. Afirmó que este permite a los niños explorar y comprender las reglas y roles sociales, lo cual se relaciona estrechamente con la capacidad de asumir roles y la integración descrita por Delval.

Vygotsky también destacó cómo el juego simbólico crea una zona de desarrollo próximo, permitiendo a los niños actuar más allá de su nivel de desarrollo actual.

En esa misma línea, Bruner en 1972 (citado en Clemente et al., 2023) amplió estas perspectivas al enfatizar el papel del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje y la narrativa. Afirmó que el juego simbólico proporciona un contexto para que los niños practiquen y desarrollen sus habilidades lingüísticas y narrativas, lo cual se relaciona con la capacidad de integración descrita por Delval.

Leslie en 1987 (citado en Reig, 2023) aportó una perspectiva cognitiva al estudio del juego simbólico, proponiendo que este tipo de juego requiere la capacidad de "desacoplamiento", es decir, la habilidad de mantener simultáneamente representaciones de la realidad y de situaciones imaginarias. Esta idea se alinea con los conceptos de descentración y sustitución de Delval.

Lillard en 2013 (citado en Calloapaza et al., 2024) ha realizado investigaciones más recientes sobre el juego simbólico, destacando su papel en el desarrollo de la teoría de la mente, la autorregulación y las funciones ejecutivas. Enfatiza en, cómo el juego simbólico proporciona oportunidades para que los niños practiquen estas habilidades cognitivas y sociales complejas.

Se considera que la perspectiva de Delval (1985) sobre el juego simbólico proporciona un marco integral para entender este fenómeno en el desarrollo infantil. Sus conceptos de descentración, sustitución e integración capturan aspectos fundamentales del juego simbólico que han sido reconocidos y elaborados por otros teóricos e investigadores.

Beneficios del Juego Simbólico

El juego simbólico, según Delval (1985), ofrece una serie de beneficios necesarios para el desarrollo infantil. En primer lugar, juega un papel fundamental en el desarrollo del pensamiento abstracto. A través de este tipo de juego, los niños ejercitan su capacidad de representación mental, lo que sienta las bases para el pensamiento abstracto más avanzado en etapas posteriores de su desarrollo. Al crear y manipular símbolos durante el juego, los niños aprenden a manejar conceptos e ideas más allá de lo concreto y tangible.

En segundo lugar, se encuentra la comprensión y asimilación de roles sociales que proporciona a los niños un espacio seguro para explorar y entender diferentes papeles y situaciones sociales. Al "jugar a ser" distintos personajes, los niños pueden experimentar con diversos comportamientos y perspectivas, lo que les ayuda a comprender mejor las dinámicas sociales y las expectativas asociadas a diferentes roles en la sociedad.

En tercer lugar, el desarrollo del lenguaje y la comunicación también se ve enormemente favorecido por el juego simbólico. Este tipo de juego estimula el uso del lenguaje de manera creativa y variada, ya que los niños necesitan expresar verbalmente las situaciones que están imaginando y representando. Además, la negociación con otros niños durante el juego fomenta habilidades de comunicación más sofisticadas y la capacidad de expresar ideas complejas.

En cuarto lugar, la regulación emocional es otro aspecto que se beneficia del juego simbólico. A través de la representación de diversas situaciones, los niños pueden

procesar y manejar sus emociones de manera segura. El juego les permite explorar diferentes respuestas emocionales y aprender a lidiar con sentimientos complejos en un entorno controlado y sin consecuencias reales.

Por último, la creatividad y la imaginación son quizás los aspectos más evidentemente estimulados por el juego simbólico. Al crear escenarios y situaciones imaginarias, los niños desarrollan su capacidad de pensar de manera divergente y de generar ideas originales. Esta habilidad no solo es valiosa en sí misma, sino que también sienta las bases para el pensamiento creativo en áreas como la resolución de problemas y la innovación en etapas posteriores de la vida.

Adicionalmente, Lillard en 2013 (citado en Calloapaza et al., 2024) aporta un beneficio necesario: el desarrollo de la teoría de la mente. El juego simbólico ayuda a los niños a comprender que otras personas tienen pensamientos, creencias y deseos diferentes a los suyos. Esta capacidad de atribuir estados mentales a otros y a uno mismo es fundamental para el desarrollo social y emocional, y el juego simbólico proporciona un contexto ideal para su desarrollo.

1.2. Bases Teóricas de las Habilidades Sociales

Según Peñafiel y Serrano (2010), las habilidades sociales son "las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Se trata de un conjunto de comportamientos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas" (p.8). Esta definición enfatiza la naturaleza práctica y aprendida de las habilidades sociales, subrayando su importancia en las interacciones interpersonales.

De otro lado, Caballo en 2005 (citado en Cuastumal y Guadalupe, 2023) ofrece una definición más detallada, describiendo las habilidades sociales como un conjunto de conductas emitidas por un individuo en un contexto interpersonal que expresa los sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de ese individuo de un modo adecuado a la situación, respetando esas conductas en los demás, y que generalmente resuelve los problemas inmediatos de la situación mientras minimiza la probabilidad de futuros problemas (p.3).

Las habilidades sociales son fundamentales para interactuar de manera efectiva en contextos interpersonales, ya que permiten expresar sentimientos, deseos y opiniones de forma adecuada, respetando a los demás. A través de estas conductas, es posible resolver problemas inmediatos y reducir la probabilidad de conflictos futuros, favoreciendo relaciones armoniosas. Esta definición de Caballo añade elementos importantes como la expresión de sentimientos y opiniones, el respeto hacia los demás y la resolución de problemas, ampliando así el alcance de lo que implican las habilidades sociales.

Por otra parte, Monjas en 2002 (citado en Recasens et al., 2022) define las habilidades sociales como "las conductas necesarias para interactuar y relacionarse con los iguales y con los adultos de forma efectiva y mutuamente satisfactoria" (p.17). Esta definición pone énfasis en la efectividad y la satisfacción mutua en las interacciones, aspectos que no se mencionan explícitamente en la definición de Peñafiel y Serrano.

Desde una perspectiva más centrada en el desarrollo, Kelly en 2002 (citado en López y Ruiz, 2022) describe las habilidades sociales como "aquellas conductas

aprendidas que ponen en juego las personas en situaciones interpersonales para obtener o mantener reforzamiento del ambiente" (p.69). Esta definición introduce el concepto de reforzamiento, sugiriendo que las habilidades sociales no solo son útiles para la interacción inmediata, sino que también tienen un papel en el mantenimiento de relaciones a largo plazo.

Gresham en 1988 (citado en Mosquera y Gómez, 2022), por su parte, propone una definición basada en la aceptación de los pares y la validez social, describiendo las habilidades sociales como "aquellas respuestas que, en una situación dada, se demuestran efectivas, o, en otras palabras, maximizan la probabilidad de producir, mantener o intensificar los efectos positivos para el sujeto en interacción" (p.14). Esta perspectiva añade una dimensión de efectividad y validación social a la comprensión de las habilidades sociales.

Se concluye que las habilidades sociales son un conjunto complejo de comportamientos aprendidos que permiten a las personas interactuar eficazmente en diversos contextos sociales. Estas habilidades no solo implican la capacidad de ejecutar ciertas conductas, sino también la de interpretar situaciones sociales, expresar emociones y opiniones de manera apropiada, resolver conflictos y obtener resultados positivos tanto para uno mismo como para los demás en las interacciones sociales.

De este modo, Peñafiel y Serrano (2010) nos proporciona una base sólida, mientras que las contribuciones de otros autores enriquecen nuestra comprensión al añadir aspectos como la expresión emocional, la resolución de problemas, la satisfacción mutua, el reforzamiento social y la efectividad en diferentes contextos. Esta visión

multifacética de las habilidades sociales subraya su importancia fundamental en el desarrollo personal y social de los individuos.

1.2.1. Tipo de Habilidades Sociales

La clasificación de habilidades sociales propuesta por Peñafiel y Serrano (2010) ofrece una estructura tripartita que abarca aspectos cognitivos, emocionales e instrumentales. Esta categorización proporciona un marco útil para comprender la complejidad de las habilidades sociales y cómo se manifiestan en diferentes aspectos del comportamiento humano.

Habilidades cognitivas

Según estos autores, se centran en los procesos mentales relacionados con el "pensar". Incluyen la capacidad de identificar necesidades y preferencias tanto propias como ajenas, discriminar conductas socialmente aceptables, resolver problemas mediante pensamiento alternativo y consecuencial, autorregularse, y reconocer estados de ánimo. Estas habilidades forman la base del procesamiento de información social y la toma de decisiones en contextos interpersonales.

Habilidades emocionales

Se las describen como aquellas relacionadas con la expresión y manejo de emociones. Esto incluye la capacidad de expresar emociones de manera adecuada, controlar la ansiedad, manejar diversos sentimientos, y la habilidad de autorrecompensarse. Estas habilidades son importantes para la regulación emocional y la empatía en las interacciones sociales.

Habilidades instrumentales

Se refieren a las conductas concretas y observables que tienen una utilidad práctica en las interacciones sociales. Estas incluyen habilidades verbales como iniciar y mantener conversaciones, así como habilidades no verbales como el lenguaje corporal y el tono de voz. También abarcan estrategias para manejar conflictos y situaciones de provocación.

Al contrastar esta clasificación con las propuestas de otros autores, encontramos tanto similitudes como diferencias interesantes. Goldstein et al. en 1989 (como se citó en Ocaña et al., 2023) proponen una clasificación más detallada que incluye seis grupos de habilidades sociales: Primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés, habilidades de planificación. Esta clasificación, aunque más específica, comparte elementos con la de Peñafiel y Serrano, particularmente en lo referente a las habilidades emocionales y las alternativas a la agresión.

Por otro lado, Monjas en 2002 (citado en Recasens et al., 2022) propone una clasificación basada en áreas de habilidades sociales: Habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones, habilidades de solución de problemas interpersonales, habilidades para relacionarse con los adultos. Esta clasificación se enfoca más en los contextos y objetivos específicos de las interacciones sociales, pero aún se pueden trazar paralelos con las categorías de Peñafiel y Serrano, especialmente en lo referente a las habilidades emocionales y las instrumentales.

Caballo en 2005 (citado en Cuastumal y Guadalupe, 2023) ofrece una perspectiva diferente, categorizando las habilidades sociales en cuatro dimensiones: conductual, personal, situacional y componente no verbal. Esta clasificación introduce el elemento situacional, que no está explícitamente presente en la propuesta de Peñafiel y Serrano, pero que podría considerarse implícito en sus categorías instrumentales y cognitivas.

Michelson et al. 1987 (citado en Aquino y Macay, 2022) proponen una clasificación que se asemeja más a la de Peñafiel y Serrano, diferenciando entre: habilidades sociales verbales, habilidades sociales no verbales y habilidades sociales cognitivas. Esta clasificación se alinea estrechamente con la distinción entre habilidades cognitivas e instrumentales de Peñafiel y Serrano, aunque no incluye una categoría específica para las habilidades emocionales.

Entonces, podemos decir que la clasificación de Peñafiel y Serrano (2010) ofrece un marco integral que abarca los principales aspectos de las habilidades sociales: cognitivo, emocional e instrumental. Mientras que otros autores proponen categorizaciones más detalladas o con énfasis en diferentes aspectos. La propuesta de Peñafiel y Serrano proporciona una estructura clara y comprensiva que permite una comprensión holística de las habilidades sociales. Sin embargo, las contribuciones de otros autores enriquecen esta perspectiva, destacando aspectos específicos como la importancia del contexto situacional, la distinción entre habilidades básicas y avanzadas, y la relevancia de habilidades específicas para diferentes tipos de relaciones interpersonales.

1.2.2. Dimensiones de las Habilidades Sociales

Las habilidades sociales, como las describen Peñafiel y Serrano (2010), son componentes esenciales en el desarrollo integral de los niños, proporcionando las herramientas necesarias para una interacción efectiva y satisfactoria con su entorno social. Estos autores dividen las habilidades sociales en tres categorías principales: habilidades de autoestima, habilidades de autonomía y relaciones sociales.

Habilidades de autoestima

Las describen como fundamentales para el desarrollo social del niño. Estas habilidades se manifiestan en la capacidad del niño para expresar sus sentimientos y pensamientos, percibir sus propias emociones y las de los demás, mostrar solidaridad y empatía, actuar con iniciativa, y comentar sobre sus logros y experiencias. Estas habilidades contribuyen significativamente a la formación de un autoconcepto positivo y una autovaloración saludable.

Habilidades de autonomía

Son fundamentales para el desarrollo de la independencia del niño. Estas incluyen la capacidad de recoger y ordenar sus pertenencias, cuidar sus objetos personales, guardar sus cosas adecuadamente, atarse los cordones, y vestirse por sí mismo. Estas habilidades no solo fomentan la independencia física, sino que también contribuyen al desarrollo de la confianza en sí mismo y la capacidad de tomar decisiones.

Relaciones sociales

Enfatizan su importancia para la integración social del niño. Estas habilidades incluyen la capacidad de seguir instrucciones y reglas sociales, participar activamente en actividades grupales, pedir ayuda o información cuando se necesita, ayudar a otros, y

explicar ideas y experiencias de manera comprensible. Estas habilidades son fundamentales para la adaptación social y el establecimiento de relaciones interpersonales positivas.

Al contrastar esta perspectiva con otros autores, encontramos tanto similitudes como diferencias interesantes. Monjas en 2002 (citado en Recasens et al., 2022) propone un modelo de habilidades sociales que incluye seis áreas: habilidades básicas de interacción social, habilidades para hacer amigos, habilidades conversacionales, habilidades relacionadas con los sentimientos y emociones, habilidades de solución de problemas interpersonales, y habilidades para relacionarse con los adultos. Este modelo, aunque más detallado, comparte muchos elementos con la clasificación de Peñafiel y Serrano, especialmente en lo referente a las relaciones sociales y la expresión de emociones.

Goldstein et al. en 1989 (como se citó en Ocaña et al., 2023) ofrecen una perspectiva diferente, categorizando las habilidades sociales en seis grupos: primeras habilidades sociales, habilidades sociales avanzadas, habilidades relacionadas con los sentimientos, habilidades alternativas a la agresión, habilidades para hacer frente al estrés, y habilidades de planificación. Esta clasificación, aunque no se centra específicamente en la autoestima y la autonomía como lo hacen Peñafiel y Serrano, proporciona un marco más amplio para entender las habilidades sociales en diferentes contextos y niveles de complejidad.

Caballo en 2005 (citado en Cuastumal y Guadalupe, 2023) adopta un enfoque más holístico, considerando las habilidades sociales como un conjunto de conductas que

permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Esta perspectiva se alinea con la visión de Peñafiel y Serrano en cuanto a la importancia de la expresión personal y la adaptación social.

Del Prette en 2005 (citado en Laguna, 2024) proponen un modelo que incluye cinco clases de habilidades sociales: habilidades de comunicación, habilidades de civilidad, habilidades asertivas de enfrentamiento, habilidades empáticas, y habilidades de trabajo. Este modelo, aunque estructurado de manera diferente, comparte elementos con la clasificación de Peñafiel y Serrano, particularmente en lo referente a la comunicación y la empatía.

La perspectiva de Peñafiel y Serrano (2010) sobre las habilidades sociales ofrece un marco integral que abarca aspectos esenciales del desarrollo social de los niños. Su enfoque en la autoestima, la autonomía y las relaciones sociales proporciona una base sólida para entender cómo los niños desarrollan las habilidades necesarias para interactuar efectivamente en su entorno social.

Mientras que otros autores ofrecen categorizaciones más detalladas o con énfasis en diferentes aspectos, la propuesta de Peñafiel y Serrano destaca por su claridad y su enfoque en habilidades fundamentales para el desarrollo infantil. Sin embargo, las contribuciones de otros autores enriquecen esta perspectiva, proporcionando una comprensión más amplia y matizada de las habilidades sociales y su importancia en el desarrollo integral del niño.

1.2.3. El Desarrollo de las Habilidades Social en Niños de cuatro años

El desarrollo social del niño de cuatro años es un periodo importante en el que se observan avances significativos en las habilidades interpersonales y la comprensión del mundo social. Peñafiel y Serrano (2010) ofrecen una visión general de este desarrollo, destacando varios aspectos clave que caracterizan a los niños de esta edad.

Según estos autores, a los cuatro años, los niños muestran una mayor independencia y confianza en sí mismos. Este aumento de la autonomía se refleja en su capacidad para realizar tareas por sí solos y en su deseo de tomar decisiones propias. Esta independencia creciente es fundamental para su desarrollo social, ya que les permite interactuar con mayor seguridad en diversos contextos sociales.

Peñafiel y Serrano también señalan que, a esta edad, los niños comienzan a formar relaciones de amistad más estables. Esta capacidad para mantener amistades más duraderas es un indicador importante del desarrollo social, ya que implica una comprensión más profunda de las relaciones interpersonales y una mayor habilidad para mantener interacciones positivas a lo largo del tiempo.

Otro aspecto destacado por estos autores es la capacidad de los niños de cuatro años para seguir reglas simples y participar en juegos de grupo. Esta habilidad es fundamental para la socialización, ya que les permite integrarse en actividades estructuradas con sus pares y comprender la importancia de las normas sociales.

Además, Peñafiel y Serrano resaltan la mayor capacidad de los niños de esta edad para compartir y tomar turnos. Esta habilidad refleja un desarrollo en la comprensión de

la reciprocidad y la cooperación, elementos fundamentales para las interacciones sociales positivas.

Complementando esta perspectiva, Papalia y Feldman en 2012 (como se citó en Encalada et al., 2020) añaden información valiosa sobre el desarrollo social a los cuatro años. Estos autores señalan que, a esta edad, los niños desarrollan una comprensión más sofisticada de las emociones. Esta capacidad les permite no solo reconocer y nombrar emociones básicas, sino también entender que los demás pueden tener pensamientos y sentimientos diferentes a los suyos. Este desarrollo de la teoría de la mente es un hito trascendental en el desarrollo social y cognitivo del niño.

Papalia y Feldman también destacan que, a los cuatro años, los niños comienzan a desarrollar el concepto de autoestima y a compararse con sus pares. Esta conciencia emergente de sí mismos en relación con los demás puede influir significativamente en sus interacciones sociales y en su desarrollo emocional.

Otros autores aportan perspectivas adicionales sobre el desarrollo social a los cuatro años. Erikson en 1963 (citado en Lagonell et al., 2020), en su teoría del desarrollo psicosocial, sitúa a los niños de esta edad en la etapa de "iniciativa versus culpa". Durante esta etapa, los niños buscan tomar la iniciativa en actividades sociales y de juego, pero también pueden experimentar sentimientos de culpa si perciben que sus acciones son inapropiadas o causan malestar a otros.

Según Piaget (1952, citado en Erskine y Burgos, 2020), los niños de cuatro años se encuentran en la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo. En esta fase, a pesar

de que su pensamiento sigue siendo egocéntrico, empiezan a desarrollar la habilidad de considerar las perspectivas de los demás, lo cual es esencial para su desarrollo social.

En cambio, Vygotsky en 1978 (como se citó en Cueva y Medina, 2022), por su parte, enfatiza la importancia de la interacción social en el desarrollo cognitivo. Según su teoría, los niños de cuatro años están en un periodo crítico para el desarrollo del lenguaje social y el juego simbólico, ambos fundamentales para su desarrollo social y cognitivo.

Por su lado Bandura en 1977 (Como se citó en Rodríguez y Yanaira et al., 2020), desde la teoría del aprendizaje social, subraya la importancia de la observación y la imitación en el aprendizaje de comportamientos sociales. A los cuatro años, los niños son particularmente susceptibles a aprender comportamientos sociales a través de la observación de modelos, como sus padres, hermanos mayores o compañeros.

Finalmente, el desarrollo social del niño de cuatro años es un proceso multifacético que involucra avances en la independencia, la formación de amistades, la comprensión de reglas sociales, la capacidad de compartir, la comprensión emocional, y el desarrollo de la autoestima. Las perspectivas de diversos autores enriquecen nuestra comprensión de este periodo importante, destacando la complejidad y la importancia de las interacciones sociales, el desarrollo cognitivo, y las experiencias emocionales en la formación de las habilidades sociales del niño.

1.3. Relación entre juego simbólico y habilidades sociales

El juego simbólico es fundamental en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños. A través de la interacción y la negociación de roles, los niños adquieren un profundo conocimiento sobre cómo relacionarse con los demás. Este tipo de juego no

solo estimula la creatividad, esencial para resolver problemas y mejorar la comunicación social, sino que también permite explorar diferentes aspectos de su identidad y roles sociales, fortaleciendo su autoconcepto y confianza en sí mismos. Además, facilita la expresión y regulación emocional, ya que los niños pueden experimentar y manejar diversos sentimientos en un entorno seguro. Por último, al simular situaciones de la vida real, los niños aprenden y practican normas sociales y comportamientos aceptados, ayudándolos a integrarse mejor en su comunidad y preparándolos para interacciones más complejas en su vida cotidiana.

El juego simbólico impulsa el desarrollo de la autoestima al permitir que los niños expresen libremente sus emociones, pensamientos y habilidades en un ambiente seguro. A través de la representación de roles, los niños experimentan situaciones que fortalecen su confianza y autovaloración. Este tipo de juego promueve la percepción positiva de sí mismos al recibir retroalimentación de sus pares, fomentando un autoconcepto equilibrado y saludable.

La autonomía se refuerza en el juego simbólico al brindarles a los niños la oportunidad de tomar decisiones sobre sus roles, materiales y escenarios. Este proceso fomenta la independencia y la capacidad de resolver problemas, ya que deben organizar y estructurar sus juegos. Asimismo, el juego simbólico fortalece la autoeficacia al permitirles experimentar y asumir responsabilidades dentro de sus actividades lúdicas.

El juego simbólico actúa como un espacio de interacción social, donde los niños desarrollan habilidades como la cooperación, el respeto por las reglas y la negociación de roles. Al representar situaciones ficticias los niños, fortalecen sus vínculos

interpersonales. Este tipo de juego fomenta la empatía y la comprensión de perspectivas, promoviendo relaciones positivas y adaptativas en su entorno social.

PARTE II MARCO METODOLOGICO

2.1. Diseño de Investigación

En este capítulo se presentará en detalle el diseño de la investigación llevada a cabo. Se comenzará estableciendo los objetivos principales del estudio, seguido de la modalidad, enfoque, diseño y tipo de investigación utilizada. Luego, se detallará la operacionalización de las variables clave, el sistema de hipótesis planteado y la metodología empleada a lo largo del proceso investigativo.

2.1.1. Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

Objetivos Específicos:

1. Identificar la relación entre el juego simbólico y la dimensión autoestima en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.
2. Identificar la relación entre el juego simbólico y la dimensión autonomía en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.
3. Identificar la relación entre el juego simbólico y la dimensión relaciones sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

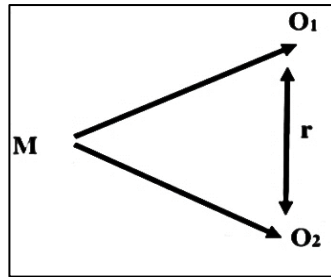
2.1.2. Modalidad de investigación, enfoque, diseño y tipo.

Este estudio se enmarca en la investigación aplicada sin intervención pedagógica, porque está orientada a resolver problemas prácticos y específicos que buscan aplicar los conocimientos y resultados obtenidos a situaciones reales y concretas.

Por otro lado, adopta un enfoque cuantitativo, Reyes (2022) destaca la importancia de seguir un proceso riguroso y sistemático, que incluye etapas como la formulación de hipótesis, el diseño no experimental, la recolección de datos, el análisis y la interpretación de los resultados. La elección de este enfoque de investigación nos permite observar un fenómeno natural como el juego simbólico y las habilidades sociales. Para medir la relación entre ambas variables, se utilizaron instrumentos de observación, lo cual nos ayuda a comprender mejor su naturaleza y comportamiento en los niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública.

Nuestro estudio adopta un diseño descriptivo de tipo correlacional tal como lo describe Reyes (2022), porque busca identificar y analizar la relación entre dos o más variables sin intervenir directamente. Se escogió este diseño para determinar si existe una relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública en San Juan de Lurigancho se trata de una investigación aplicada sin intervención pedagógica.

A continuación, se presenta un diagrama que ilustra la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 4 años de nivel inicial, este nos permitirá visualizar de manera clara y concisa cómo estas variables se interrelacionan, facilitando así la comprensión de los datos obtenidos en nuestro estudio.



Donde:

M : Muestra 87 niños de 4 años

O1 : Juego Simbólico

O2 : Habilidades Sociales

R : Correlación entre el juego simbólico y las habilidades sociales

2.1.3. Operacionalización de las Variables

Para comprender mejor el alcance y la profundidad de nuestra investigación, se ha desarrollado la tabla de operacionalización, que nos permite definir con precisión las variables que se analizarán, asegurando que su significado y medición sean claros y consistentes a lo largo del estudio

Tabla 1*Operacionalización de la variable Juego Simbólico*

Variable	Definición Operacional	Dimensiones De Las Variables	Definición Operacional	Indicadores
JUEGO SIMBÓLICO	Es un elemento central en el desarrollo infantil, caracterizado por su naturaleza espontánea, placentera y aparentemente carente de un fin utilitario inmediato (Delval, 1985)	Descentración	Se refiere a la capacidad del niño de separarse mentalmente de su propio punto de vista y adoptar diferentes perspectivas durante el juego (Delval, 1985).	<ul style="list-style-type: none"> • Recoge • Utiliza, • Conoce, • Juega • Asume roles
		Sustitución	Es la habilidad del niño para usar un objeto o gesto para representar algo diferente (Delval, 1985).	<ul style="list-style-type: none"> • Sustituye • Utiliza • Objeto • Demuestra • Asume Roles
		Integración	Es la capacidad del niño para combinar y organizar diferentes elementos simbólicos en secuencias coherentes de juego (Delval, 1985).	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciativa • Material • Vida Cotidiana • Interés • Disfruta

Tabla 2*Operacionalización de la variable Habilidades Sociales*

Variable	Definición Operacional	Dimensiones De Las Variables	Definición Operacional	Indicadores
HABILIDADES SOCIALES	Son las conductas o destrezas sociales específicas requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal. Se trata de un conjunto de comportamientos aprendidos que se ponen en juego en la interacción con otras personas (Peñafiel y Serrano, 2010).	Habilidades de autoestima	Es la capacidad de valorarse, aceptarse y confiar en uno mismo, reconociendo fortalezas y limitaciones de manera equilibrada (Peñafiel y Serrano, 2010).	<ul style="list-style-type: none"> •Expresa •Percibe •Solidario •Actúa •Comenta
		Habilidades de autonomía	Es la capacidad de actuar y tomar decisiones de manera independiente, asumiendo responsabilidad por las propias acciones (Peñafiel y Serrano, 2010).	<ul style="list-style-type: none"> •Recoge •Cuida •Guarda •Ata •vestir
		Relaciones Sociales	Son las conexiones e interacciones que las personas establecen con otros en distintos entornos, como la familia, el trabajo y la comunidad (Peñafiel y Serrano, 2010).	<ul style="list-style-type: none"> •Sigue •Actúa •Pide •Ayuda •Explica

2.1.4. Sistema de hipótesis:

Hipótesis General

Existe relación significativa entre el juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

Hipótesis Específicas:

1. Existe una relación significativa entre el juego simbólico y la dimensión autoestima en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.
2. Existe una relación positiva entre el juego simbólico y la dimensión autonomía en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.
3. Existe una relación directa entre el juego simbólico y la dimensión social en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Publica del distrito de San Juan de Lurigancho.

Metodología Empleada

Población, como menciona Albornoz et al. (2023) “Universo o población es el conjunto que se encuentra conformado por todas las unidades de observación, es decir, todos los elementos de estudio.”

La selección de la población corresponde a los niños de 4 años se encuentran en una etapa donde afianzan sus habilidades sociales, se muestran más curiosos, perceptivos y empiezan a realizar juegos en grupo dándole a estos un sentido simbólico. Nuestra

población la conforman 112 estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública en San Juan de Lurigancho.

Tabla 3

Estudiantes de 4 años de nivel inicial.

Aula	Turno	Población
Jazmines	Mañana	28
Jazmines	Tarde	27
Crisantemos	Mañana	29
Crisantemos	Tarde	28
TOTAL		112

Fuente: Elaboración propia

Muestra, según Albornoz (2023), la muestra es un “subconjunto o parte del universo extraído por un procedimiento técnico” (pág. 150). Para esta investigación, se seleccionó una muestra de 87 niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública en San Juan de Lurigancho. Se empleó un muestreo estratificado, basado en la metodología descrita por Albornoz et al. (2023), quienes afirman que “este método se basa en la clasificación de los datos de acuerdo con unos grupos que reúnen unas características en específico, esto con el fin de garantizar de que todos los datos que pertenecen a cierta clase cuenten con alguna representación dentro de la muestra” (pág. 151)

Posteriormente se seleccionaron participantes de forma aleatoria para asegurar la diversidad y representatividad de la muestra. La fórmula aplicada es la siguiente.

$$n = \frac{(Z_{1-\frac{\alpha}{2}})^2 * \hat{p} * \hat{q} * N}{e^2 * (N - 1) + (Z_{1-\frac{\alpha}{2}})^2 * \hat{p} * \hat{q}}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

N = Población de estudio (en este caso, 112 estudiantes)

e = Error muestral = 0.05

Z= Nivel de confianza al 95% = 1,96

P= Probabilidad de éxito = 0.05

Q= Probabilidad de fracaso = 0.05

$$n = \frac{(1,96)^2 * 0,5 * 0,5 * 112}{0,0025 * (112 - 1) + (1,96)^2 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = \frac{3,84 * 0,5 * 0,5 * 112}{0,0025 * 111 + 3,84 * 0,5 * 0,5}$$

$$n = \frac{107,52}{1,24}$$

$$n = 86,70$$

Por lo tanto, el tamaño de la muestra, redondeado, es: $n \approx 87$

Tabla 4

Número de estudiantes elegidos como muestra representativa.

Aula	Turno	Población	Muestra Estratificada
Jazmines	mañana	28	22
Jazmines	tarde	27	21
Crisantemos	mañana	29	23
Crisantemos	tarde	28	22
TOTAL		112	87

Fuente: Elaboración propia

Para una población de 112 estudiantes de 4 años en el nivel inicial de una Institución Educativa del distrito de San Juan de Lurigancho, se recomienda tomar una muestra de 87 estudiantes con un margen de error del 5%.

Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

La observación, es una técnica de recolección de datos que consiste en observar directamente el comportamiento, los eventos o las condiciones tal como ocurren en su entorno natural, sin intervenir o alterar lo que se está observando (Hernández et al., 2020). Esta técnica se aplicó para ambas variables ya que es propicia por no tener una intervención pedagógica directa.

Por otro lado, la guía de observación es un instrumento estructurado que sirve como marco de referencia para el observador. Incluye un conjunto de criterios, categorías, o aspectos específicos que se deben observar y registrar (Hernández et al., 2020). Este instrumento se aplicó para ambas variables.

Para garantizar la relevancia de los datos recogidos a través del instrumento, se sometió cada ítem a la evaluación de juicio de expertos, quienes han aplicado su criterio

profesional en el proceso de validación. Según Hernández, R. y Mendoza, C. (2018) validez “se refiere al grado en que un instrumento mide con exactitud la variable que verdaderamente pretende medir”.

Tabla 5

Tabla de juicio de expertos del instrumento de investigación Juego Simbólico

Criterio	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Juez 6	Juez 7	Promedio	Opinión final
Relevancia	44	44	43	44	45	45	45	44	Aprobado
Coherencia	45	45	45	43	45	45	45	45	Aprobado
Claridad	45	45	40	42	44	37	43	42	Aprobado
PROMEDIO TOTAL								44	Aprobado

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6

Tabla de juicio de expertos del instrumento de investigación Habilidades Sociales

Criterio	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Juez 6	Juez 7	Promedio	Opinión final
Relevancia	45	42	45	42	45	45	45	44	Aprobado
Coherencia	45	44	40	44	45	45	45	44	Aprobado
Claridad	45	44	38	44	45	42	43	43	Aprobado
PROMEDIO TOTAL								44	Aprobado

Fuente: Elaboración propia

Los jueces recibieron el portafolio para evaluar los ítems de los instrumentos. Se corrigieron las observaciones sobre el ítem 1 de la variable juego simbólico y los ítems 9 y 14 de la variable habilidades sociales, tal como lo recomendaron los jueces expertos.

Luego se aplicó la V de Aiken, que nos permitirá evaluar la validez de contenido de los instrumentos, asegurando que los ítems incluidos sean pertinentes y representativos para ambas variables que se desea medir. Finalmente se aplicaron los instrumentos al grupo piloto y posteriormente a la muestra seleccionada.

Tabla 7

V Aiken variable juego simbólico

Ítem	V. de Aiken
Descentración	0.94
Sustitución	0.95
Integración	0.99
Variable: Juego Simbólico	0.96

Fuente: Elaboración propia

El coeficiente V de Aiken es 0,96, lo que significa que el instrumento de la variable juego simbólico tiene excelente valor.

Tabla 8

V de Aiken variable habilidades sociales

Ítem	V. de Aiken
Autoestima	0.97
Autonomía	0.93
Relaciones sociales	0.97
Variable Habilidades Sociales	0.96

Fuente: Elaboración propia

El coeficiente V de Aiken es 0,96, lo que significa que el instrumento de la variable habilidades sociales tiene excelente valor.

Para asegurar la confiabilidad de esta investigación fue necesario aplicar los instrumentos a un grupo piloto de 30 estudiantes de 4 años Institución Educativa Inicial Paulo Freire, ubicada en el distrito de Huarochirí. Se empleó el software estadístico SPSS que se utiliza para analizar los datos, en el que se determinó la prueba de alfa de Cronbach para estimar la confiabilidad de los instrumentos 1 y 2 relacionados con las variables de Juego Simbólico y Habilidades Sociales, respectivamente. Asimismo, Hernández, R. y Mendoza, C. (2018), menciona que “La confiabilidad o fiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo, caso o muestra produce resultados iguales” (pág. 229).

A continuación, se presentan los resultados de estas estadísticas de confiabilidad para ambas variables.

Tabla 9

Valores de los niveles de confiabilidad

Valores	Nivel de confiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,0	Confiabilidad perfecta

Fuente. Hernández, R. y Mendoza, C. (2018).

Tabla 10

Prueba de confiabilidad de instrumento de variable Juego Simbólico

Alfa de Cronbach	N° de Ítems	N de Observados
0,909	15	30

Fuente: Elaboración Propia

El valor de 0,909 obtenido indica que el instrumento (guía de observación) presenta una excelente confiabilidad por lo que se puede aplicar a los participantes de la muestra total los cuales ascienden a 87 niños.

Tabla 11

Prueba de confiabilidad de variable Habilidades Sociales.

Alfa de Cronbach	N° de Ítems	N de Observados
0,913	15	30

Fuente: Elaboración Propia

El valor de 0,913 obtenido indica que el instrumento (guía de observación) presenta una excelente confiabilidad por lo que se puede aplicar a los participantes de la muestra total los cuales ascienden a 87 niños.

Para analizar ambas variables se emplea los niveles propuestos para la Educación Básica Regular según MINEDU “La evaluación de los aprendizajes es un proceso pedagógico, mediante el cual se observa, recoge y analiza información relevante, con la finalidad de reflexionar, emitir juicios de valor y tomar decisiones oportunas y pertinentes para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes”. (pág. .23) Para la

recolección de datos se ha empleado tres niveles de evaluación de la escala propuesta por MINEDU.

Tabla 12

Escala de calificación común a todas las modalidades y niveles de la Educación Básica

A	LOGRO ESPERADO Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.
B	EN PROCESO Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
C	EN INICIO Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

Fuente: Minedu 2016 (pág. 183)

El puntaje considerado para los ítems es el siguiente: logro esperado = 3
en proceso = 2 y en inicio = 1

Técnicas para la organización, procesamiento y análisis de datos

Para la organización y procesamiento de datos se asignó códigos según María M. Corral (2020) codificación es un proceso en la investigación cualitativa que implica clasificar los datos obtenidos en categorías y traducirlos en símbolos (cifras o letras) para facilitar su análisis y tabulación que como refiere Rojas Soriano es el proceso de organizar y concentrar los datos recopilados en tablas o cuadros.

Para la recopilación ordenada de los datos recogidos en las guías de observación en función a cada variable, se crearon tablas a través Microsoft Excel. A su vez, para el análisis realizado, se utilizó el software SPSS 25 para llevar a cabo la prueba de Kolmogórov-Smirnov y el cálculo de la correlación de Spearman.

Para cotejar los resultados de los niveles se han distribuido los siguientes rangos.

Tabla 12

Distribución del puntaje de los niveles de logro de la variable del juego simbólico.

Niveles	Descripción	Intervalos
Inicio	Utiliza objetos de forma literal sin representar roles.	15 - 25
Proceso	Representa acciones o situaciones simples.	25 - 35
Logro	Crea roles específicos y escenarios imaginarios.	35 - 45

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 13

Distribución del puntaje de los niveles de logro de la variable habilidades sociales.

Niveles	Descripción	Intervalos
Inicio	Comienzan a aprender las bases de la interacción social. Es el momento en que empiezan a entender cómo comportarse en situaciones sociales básicas.	15 - 25
Proceso	Desarrollan y refinan sus habilidades sociales, comenzando a participar en interacciones más complejas y prolongadas.	25 - 35
Logro	Dominan habilidades sociales complejas, manejando interacciones y relaciones de manera efectiva y constructiva.	35 - 45

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 14

Distribución del puntaje de los niveles de logro de la dimensión autoestima.

Niveles	Descripción	Intervalos
Inicio	Muestra baja valoración de sí mismo	5 - 8
Proceso	Desarrolla gradualmente su valoración personal	9 - 12
Logro	Demuestra alta valoración y confianza en sí mismo	13 - 15

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 15

Distribución del puntaje de los niveles de logro de la dimensión autonomía.

Niveles	Descripción	Intervalos
Inicio	Muestra dependencia constante en la toma de decisiones.	5 - 8
Proceso	Desarrolla gradualmente iniciativa propia.	9 - 12
Logro	Demuestra independencia y autogestión efectiva.	13 – 15

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 16

Distribución del puntaje de los niveles de logro de dimensión relaciones sociales.

Niveles	Descripción	Intervalos
Inicio	Muestra dificultad para interactuar y colaborar con otros.	5- 8
Proceso	Establece vínculos sociales básicos con sus pares.	9 – 12
Logro	Mantiene relaciones interpersonales positivas y efectivas.	13 - 15

Fuente: Elaboración Propia

2.2. Análisis e interpretación de los resultados

Para la realización de la presente investigación se ha ejecutado un estudio de carácter descriptivo correlacional enfocado entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho. Para ello se procedió al análisis estadístico de los datos obtenidos con el propósito determinar en una primera instancia, el nivel predominante en cada una de las variables de estudio. En segundo lugar, detectar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del Distrito de San Juan de Lurigancho.

2.2.1 Análisis Descriptivo

Tabla 17

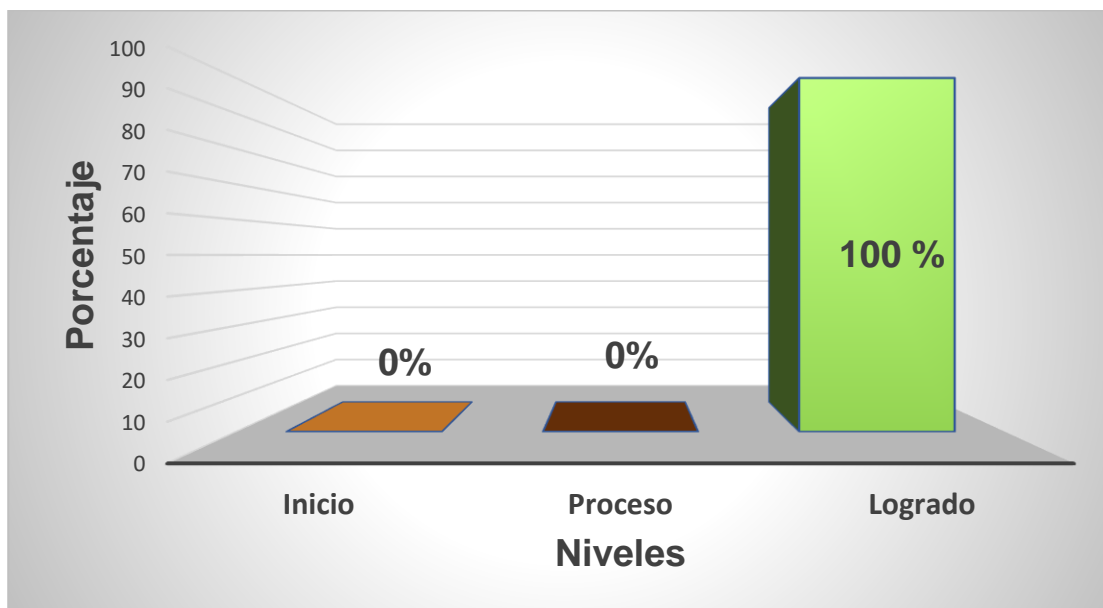
Resultados de la guía de observación de la variable Juego Simbólico.

Niveles	Intervalos	f	h	%
Inicio	15 - 25	0	0	0
Proceso	25 - 35	0	0	0
Logrado	35 - 45	87	1	100
TOTAL		87	1.00	100

Fuente: Elaboración Propia

Figura 1

Resultados de la guía de observación de la variable Juego Simbólico



Fuente: Elaboración Propia

La tabla 18 y la figura 1, se observa que la totalidad de la muestra estudiada (87 participantes, representando el 100%) se ubica en el nivel "Logrado" con puntuaciones entre 35 y 45 puntos. Este hallazgo es significativo ya que indica un desempeño uniforme y exitoso en las actividades de juego simbólico, sin registrarse casos en los niveles inferiores de "Inicio" (15-25 puntos) o "Proceso" (25-35 puntos).

Tabla 18

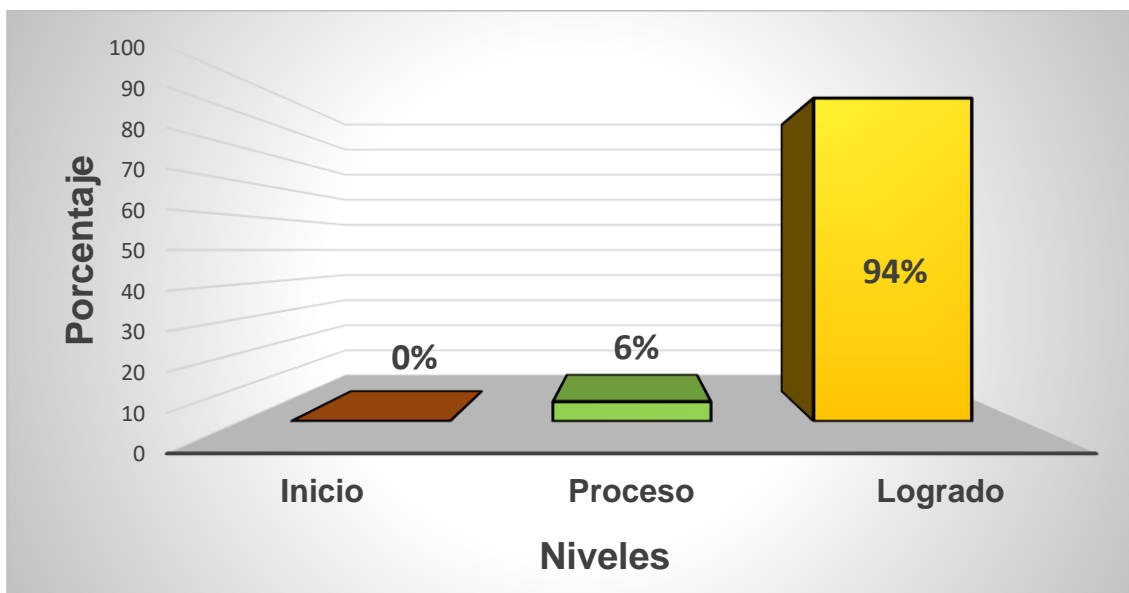
Resultados de la guía de observación de la variable Habilidades Sociales.

Niveles	Intervalos	f	h	%
Inicio	15 - 25	0	0.01	0
Proceso	25 - 35	5	0.06	6
Logrado	35 - 45	82	0.94	94
TOTAL		87	1.00	100

Fuente: Elaboración Propia

Figura 2

Resultados de la guía de observación de la variable Habilidades Sociales.



Fuente: Elaboración Propia

Los resultados de la tabla 19 y la figura 2, demuestran que un contundente 94% de los participantes (80 estudiantes) alcanzaron el nivel "Logrado" en la que se muestra que desarrollan habilidades complejas manteniendo relaciones de manera efectiva y constructiva lo que se traduce que los estudiantes dominan habilidades más complejas como la negociación y colaboración con puntuaciones entre 13 y 15 puntos. Se observa que una minoría se encuentra en proceso de desarrollo representada por 6 estudiantes (6%), en el nivel "Proceso" demostrando encontrarse en desarrollo de sus interacciones complejas y prolongadas, mientras que ninguno se mantiene en el nivel "Inicio" de aprender las bases de la interacción social, evidenciando así un desarrollo altamente favorable de las habilidades sociales en la población estudiada.

Tabla 19

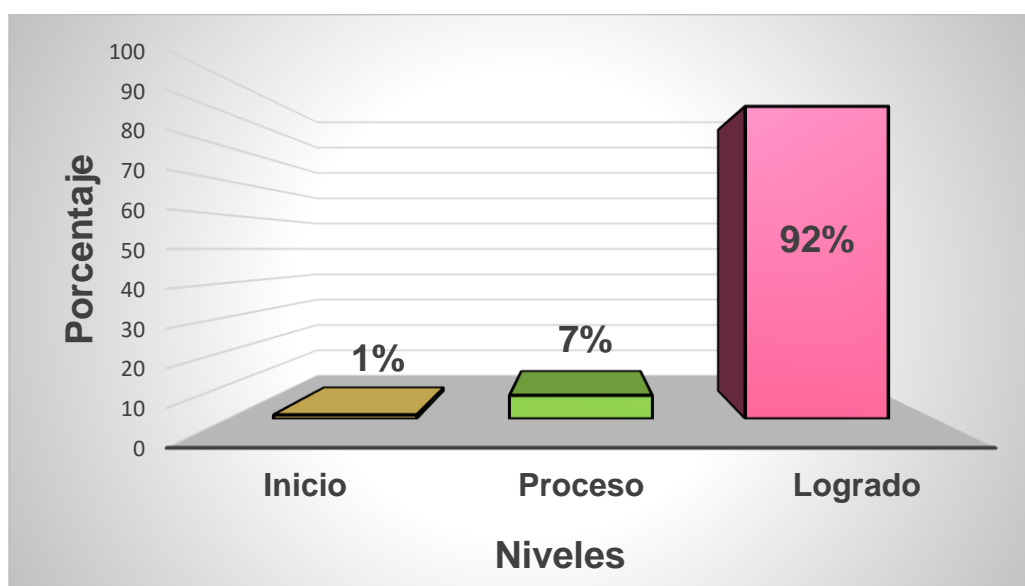
Resultados de la guía de observación de la dimensión Autoestima.

Niveles	Intervalos	f	h	%
Inicio	5 - 8	1	0.01	1
Proceso	9 - 12	6	0.07	7
Logrado	13 - 15	80	0.92	92
TOTAL		87	1.00	100

Fuente: Elaboración Propia

Figura 3

Resultados de la guía de observación de la dimensión Autoestima.



Fuente: Elaboración Propia

La tabla 20 y figura 3, muestran que 82 estudiantes (92%) alcanzaron el nivel "Logrado" con puntuaciones entre 35 y 45 puntos' demostrando alta valoración y confianza en sí mismo. Un pequeño grupo de 5 estudiantes (7%) se encuentra en nivel "Proceso" con puntajes entre 25 y 35 incrementando gradualmente su autoestima mientras que un (1%) estudiante se ubicó en el nivel "Inicio" mostrando baja valoración

de sí mismo, lo cual indica un desarrollo predominantemente positivo de la autoestima en la población estudiada.

Tabla 20

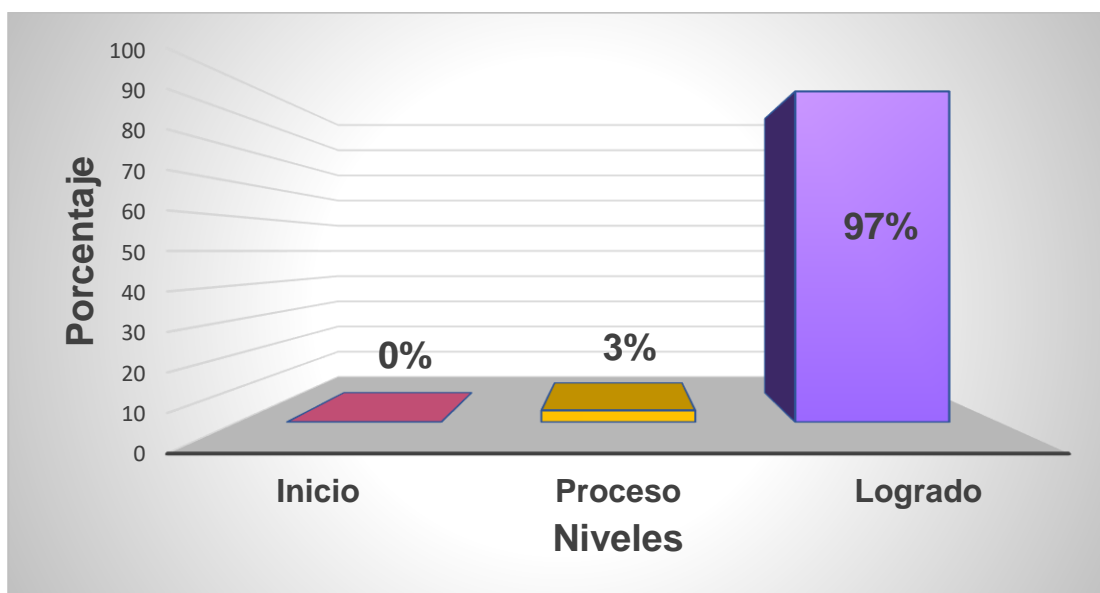
Resultados de la guía de observación de la dimensión Autonomía.

Niveles	Intervalos	f	h	%
Inicio	5 - 8	0	0	0
Proceso	9 - 12	3	0.03	3
Logrado	13 - 15	84	0.97	97
TOTAL		87	1.00	100

Fuente: Elaboración Propia

Figura 4

Resultados de la guía de observación de la dimensión Autonomía.



Fuente: Elaboración Propia

Los resultados de la tabla 21 y figura 4, muestran que una significativa mayoría de 84 estudiantes (97%) alcanzaron el nivel "Logrado" con puntuaciones entre 13 y 15 puntos

demonstrando independencia en sus acciones, Solo 3 estudiantes (3%) se ubicaron en el nivel "Proceso" con puntuaciones entre 9 y 12 desarrollando gradualmente iniciativa propia, mientras que ningún estudiante se encontró en el nivel "Inicio" mostrando dependencia en la toma de decisiones, lo cual demuestra un desarrollo sobresaliente de la autonomía en el grupo evaluado.

Tabla 21

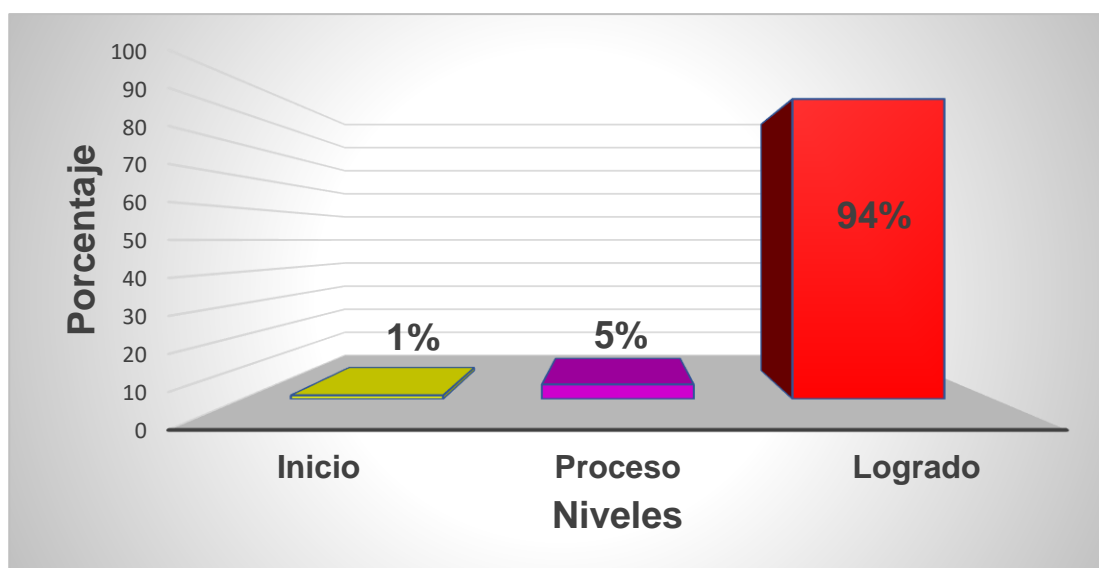
Resultados de la guía de observación de la dimensión Relaciones Sociales

Niveles	Intervalos	f	h	%
Inicio	5 - 8	1	0.01	1
Proceso	9 - 12	4	0.05	5
Logrado	13 - 15	82	0.94	94
TOTAL		87	1.00	100

Fuente: Elaboración Propia

Figura 5

Resultados de la guía de observación de la dimensión Relaciones Sociales.



Fuente: Elaboración Propia

Según los resultados en la tabla N° 22 y figura 5 sobre la dimensión Relaciones Sociales, se evidencia que una clara mayoría del 94% de los observados (82 casos) alcanzó el nivel "Logrado" con puntajes entre 13 y 15 puntos manteniendo relaciones interpersonales positivas y efectivas. En contraste, solo el 5% (4 casos) se ubicó en el nivel "Proceso" con puntajes de 9 a 12 puntos estableciendo vínculos sociales con sus pares, mientras que apenas el 1% (1 caso) se encontró en el nivel "Inicio" con una puntuación entre 5 y 8 puntos mostrando dificultad para interactuar con sus pares. Estos datos indican un desarrollo significativamente positivo de las relaciones sociales en la población estudiada de 87 individuos.

2.2. Análisis Inferencial

Para la validez de las pruebas estadísticas aplicadas en este estudio, se evaluó la normalidad de los datos, teniendo en cuenta a Jhon Mosquera (2024) la normalidad se refiere si los datos siguen una distribución normal, una suposición clave para muchas pruebas estadísticas.

Debido a que la cantidad de la muestra es mayor a 50 participantes, se empleó el estadígrafo Kolmogórov-Smirnov.

Tabla 23

Prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov

Variables	Estadístico	GI	Sig.
Habilidades	,326	87	<,001
Juego Simbólico	,300	87	<,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Los resultados de la prueba Kolmogórov-Smirnov muestran que tanto la variable "Habilidades" como "Juego" tienen valores de significancia (Sig.) menores a 0.001, lo cual indica que estas variables no se distribuyen normalmente. El estadístico Kolmogórov-Smirnov (K-S) tiene valores de 0.326 y 0.300 respectivamente, confirmando que los datos de estas variables se desvían de una distribución normal. Esto sugiere que deben utilizarse pruebas no paramétricas para analizar estos datos, ya que no cumplen con el supuesto de normalidad.

De acuerdo con Siegel y Castellán (2006), se utilizó la prueba de correlación de Spearman para analizar la relación entre las variables Juego Simbólico y Habilidades Sociales, permitiendo determinar la relación entre ellas.

Escala De Valores De Coeficiente De Correlación De Spearman	
Valor	Significado
-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta.

Se empleó los resultados del coeficiente de correlación de Spearman y las hipótesis en función a cada objetivo propuesto. A continuación, se presenta los resultados de la contrastación de hipótesis:

Teniendo en cuenta las hipótesis planteadas anteriormente, se demostrará según las estadísticas los resultados obtenidos:

Formulación de hipótesis

Hipótesis general:

Existe relación significativa entre el juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

H₀: No existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

H₁: Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

Tabla 24

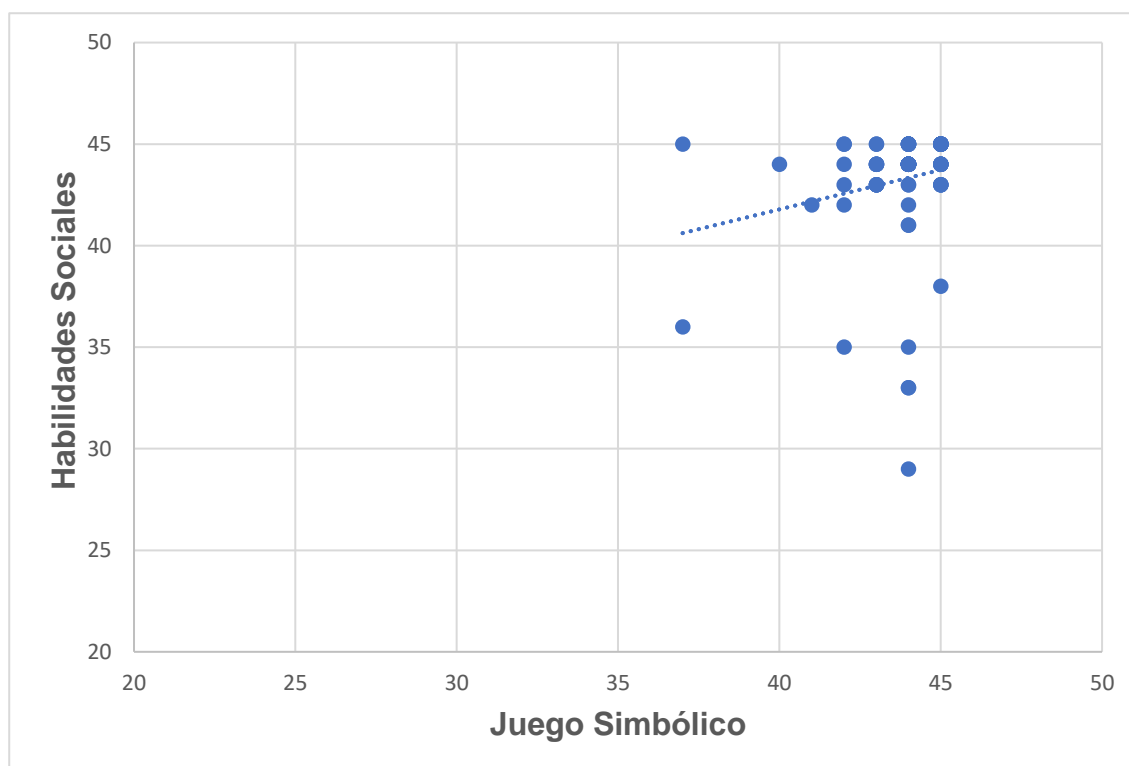
Correlación entre la variable Juego Simbólico y la variable Habilidades Sociales

Correlaciones			JUEGO SIMBÓLICO	HABILIDADES SOCIALES
Rho de Spearman	JUEGO SIMBÓLICO	Coefficiente de correlación	1,000	,308**
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	87	87
	HABILIDADES SOCIALES	Coefficiente de correlación	,308**	1,000
		Sig. (bilateral)	,004	.
		N	87	87

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Figura 6

Correlación entre la variable Juego Simbólico y la variable Habilidades Sociales



La línea punteada representa la tendencia general de los datos. Se observa una correlación positiva, aunque débil, entre ambas variables. Esto significa que a medida que aumenta el nivel de juego simbólico, tiende a aumentar también el nivel de habilidades sociales. Sin embargo, la dispersión de los puntos alrededor de la línea indica que la relación no es muy fuerte; hay mucha variabilidad individual. Algunos individuos con niveles bajos de juego simbólico presentan habilidades sociales altas, y viceversa. La correlación no es perfecta, lo que sugiere que otros factores además del juego simbólico influyen en las habilidades sociales.

Decisión Estadística.

La r obtenida es de .308 implica una Correlación positiva baja. El valor de significancia es 0.004, lo cual es menor a 0.05, indicando que la correlación es estadísticamente significativa al nivel 0.01, en tal sentido se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1).

Conclusión Estadística

Considerando que el Rho Spearman hallado fue 0.308. Este coeficiente significativo según Hernández; Fernández y Baptista (2010, pp312) una correlación baja, pero estadísticamente significativa, con 5% de probabilidad de error.

Se concluye que existe una relación positiva y significativa entre la variable juego simbólico y las habilidades sociales.

Hipótesis específica 1:

Existe una relación significativa entre el juego simbólico y la dimensión autoestima en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

H0: No existe una relación significativa entre el juego simbólico y la dimensión autoestima en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

H1: Existe una relación significativa entre el juego simbólico y la dimensión autoestima en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

TABLA 25

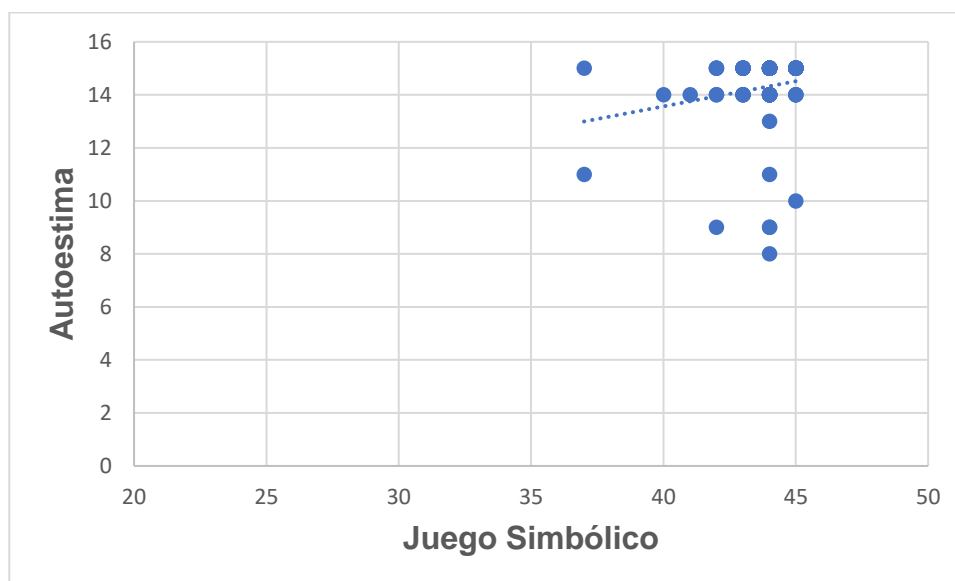
Correlación entre la variable Juego Simbólico y la dimensión Autoestima.

			JUEGO SIMBÓLICO	AUTOESTIMA
Rho de Spearman	JUEGO SIMBÓLICO	Coeficiente de correlación	1,000	,271*
		Sig. (bilateral)	.	,011
		N	87	87
	AUTOESTIMA	Coeficiente de correlación	,271*	1,000
		Sig. (bilateral)	,011	.
		N	87	87

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Figura 7

Correlación entre la variable Juego Simbólico y la dimensión Autoestima.



La figura 7 muestra una correlación positiva entre el juego simbólico y la autoestima. A medida que aumenta el nivel de juego simbólico, también tiende a aumentar el nivel de autoestima. Aunque la relación no es perfecta (no todos los puntos se encuentran exactamente sobre una línea recta), la tendencia general indica una relación positiva.

Decisión Estadística.

La r obtenida es de .271 implica una relación significativa baja. El valor de significancia es 0.011, lo cual es menor a 0.05, la correlación es estadísticamente significativa. Esto significa que es improbable que la correlación observada se deba al azar. Hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula (H_0) de que no existe correlación entre las variables y se acepta la hipótesis de investigación (H_1).

Conclusión Estadística

Considerando que el coeficiente de correlación de Rho Spearman es 0.271. Este valor indica una correlación positiva débil entre el juego simbólico y la autoestima.

Se concluye que existe una correlación positiva entre el juego simbólico y la autoestima, pero esta asociación es débil, aunque estadísticamente significativa.

Hipótesis específica 2:

Existe una relación positiva entre el juego simbólico y la dimensión autonomía en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

H0: No existe una relación positiva entre el juego simbólico y la dimensión autonomía en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

H1: Existe una relación positiva entre el juego simbólico y la dimensión autonomía en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

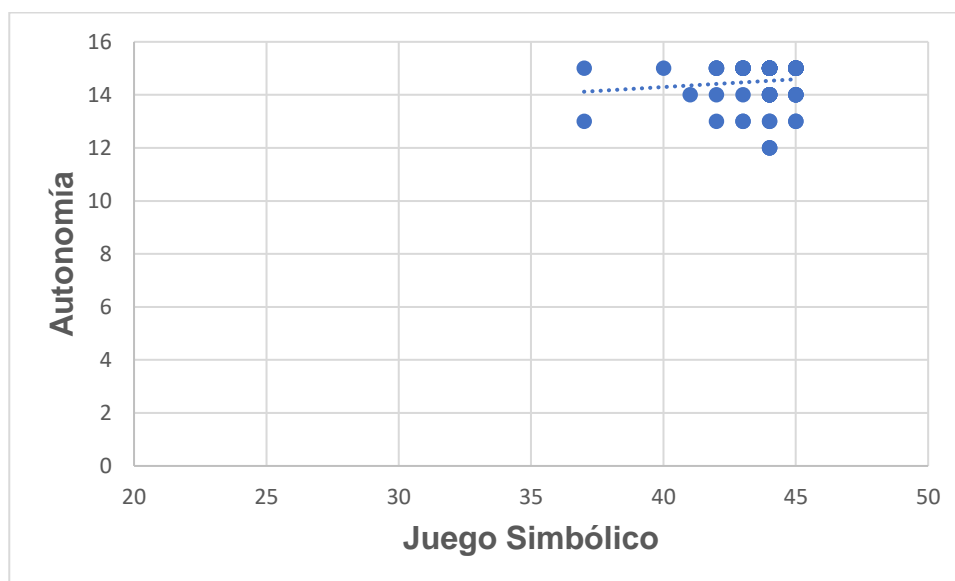
TABLA 26

Correlación entre la variable Juego Simbólico y la dimensión Autonomía.

			JUEGO SIMBÓLICO	AUTONOMÍA
Rho de Spearman	JUEGO SIMBÓLICO	Coeficiente de correlación	1,000	,093
		Sig. (bilateral)	.	,391
		N	87	87
	AUTONOMÍA	Coeficiente de correlación	,093	1,000
		Sig. (bilateral)	,391	.
		N	87	87

Figura 8

Correlación entre la variable Juego Simbólico y la dimensión Autonomía



La figura 8 sugiere una correlación positiva muy débil o prácticamente inexistente entre las dos variables. Los puntos están dispersos sin una tendencia clara ascendente o descendente. La línea punteada, que representa una tendencia general, es casi horizontal, indicando una falta de relación lineal significativa.

Decisión Estadística.

La r obtenida es de 0.093 este valor indica una correlación positiva muy débil entre el juego simbólico y la autonomía. El valor de significancia es de 0.391, lo cual es menor a 0.05, implica que no existe una relación estadísticamente significativa. En tal sentido, se acepta la hipótesis nula (H_0), y se rechaza la hipótesis alternativa (H_1).

Conclusión Estadística

Considerando que el Rho Spearman hallado fue 0.391. Según Hernández; Fernández y Baptista (2010, pp312) indican que un valor tan bajo y un valor p alto indican la ausencia de una relación significativa.

Se concluye que no existe una relación significativa entre la variable juego simbólico y la dimensión autonomía.

Hipótesis específica 3:

Existe una relación directa entre el juego simbólico y la dimensión social en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

H0: No existe una relación directa entre el juego simbólico y la dimensión social en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

H1: Existe una relación directa entre el juego simbólico y la dimensión social en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública del distrito de San Juan de Lurigancho.

TABLA 27

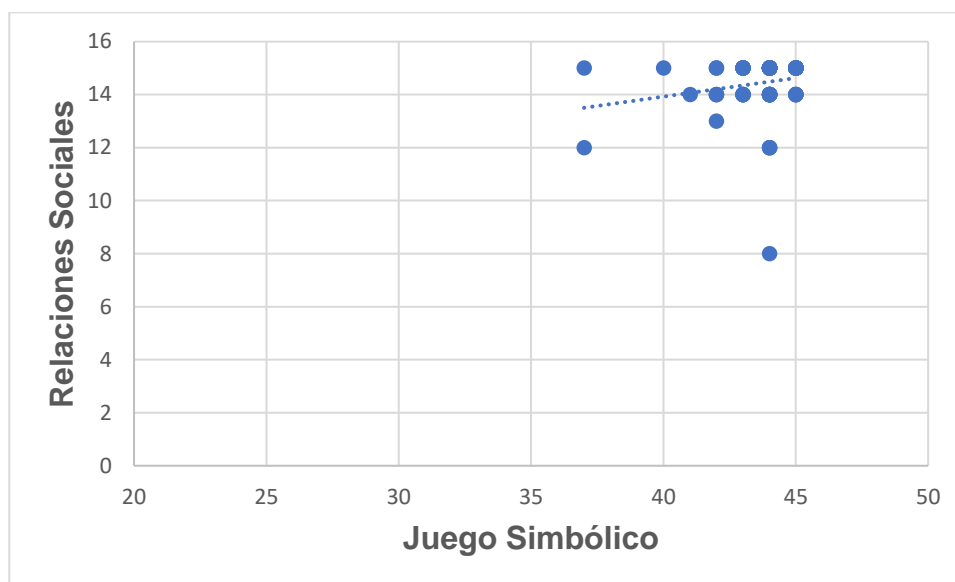
Correlación Spearman entre la variable Juego Simbólico y la dimensión Relaciones Sociales

			JUEGO SIMBÓLICO	RELACIONES SOCIALES
Rho de Spearman	JUEGO SIMBÓLICO	Coeficiente de correlación	1,000	,300**
		Sig. (bilateral)	.	,005
		N	87	87
	RELACIONES SOCIALES	Coeficiente de correlación	,300**	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	87	87

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Figura 9

Correlación entre la variable Juego Simbólico y la dimensión Relaciones Sociales



La figura 9 sugiere una tendencia positiva, aunque débil, entre las dos variables. La línea punteada de tendencia general tiene una pendiente positiva, lo que sugiere que a medida que aumenta el nivel de juego simbólico, también tiende a aumentar el nivel de relaciones sociales. Sin embargo, la dispersión de los puntos alrededor de la línea es considerable, indicando que la correlación no es muy fuerte.

Decisión Estadística.

La r obtenida es de .300 implica una correlación positiva moderada. El valor de significancia es 0.005 lo cual es menor a 0.05, indicando que la correlación es estadísticamente significativa a un nivel de significancia de 0.01, en tal sentido Hay evidencia suficiente para rechazar rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis de investigación (H_1).

Conclusión Estadística

Considerando que el Rho Spearman hallado fue 0.300. Este coeficiente significativo según Hernández; Fernández y Baptista (2010, pp312) indica una correlación moderada con 5% de probabilidad de error.

Se concluye que existe una relación positiva y significativa entre la variable juego simbólico y la dimensión relaciones sociales.

CONCLUSIONES

1. El juego simbólico se confirma como un elemento fundamental para el desarrollo de habilidades sociales en niños de cuatro años, ya que fomenta la empatía, la cooperación, la resolución de conflictos y la expresión emocional en un ambiente lúdico. Este tipo de interacción simbólica permite a los niños integrar roles sociales, explorar la creatividad y fortalecer competencias sociales esenciales para su interacción interpersonal y adaptación al entorno.
2. El juego simbólico contribuye significativamente a la formación de una autoestima positiva, al permitir que los niños expresen emociones y pensamientos de forma libre y segura, lo que promueve un autoconcepto equilibrado y saludable.
3. Este tipo de juego estimula la autonomía al involucrar a los niños en la toma de decisiones sobre roles y escenarios, fortaleciendo su capacidad de organización y resolución de problemas dentro del contexto lúdico.
4. La interacción en juegos simbólicos facilita el desarrollo de habilidades interpersonales como la cooperación, la negociación de roles y la comprensión de normas sociales, creando un entorno propicio para relaciones positivas y adaptativas.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda implementar un programa estructurado de juego simbólico como herramienta pedagógica fundamental en la institución para fortalecer y mantener la relación positiva entre el juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de educación inicial, beneficiando directamente a su desarrollo integral.
2. Proponer el desarrollo de talleres enfocados en el fortalecimiento de la autoestima, los cuales deberían ser conducidos por psicólogos educativos en estrecha colaboración con los tutores.
3. Se sugiere la creación y mantenimiento de espacios dedicados al aprendizaje autónomo y la toma de decisiones. Esta iniciativa sería liderada por docentes y auxiliares de educación, quienes implementarían estas prácticas de manera continua durante el desarrollo de las actividades diarias en todos los espacios educativos disponibles.
4. Se recomienda implementar proyectos colaborativos y actividades de socialización estructuradas, desarrollados por docentes y especialistas en desarrollo infantil, a lo largo del año académico en la institución educativa. El objetivo es mejorar las relaciones sociales entre los estudiantes, con énfasis en aquellos en proceso de desarrollo, beneficiando a la comunidad educativa y promoviendo un ambiente de aprendizaje colaborativo y socialización positiva.

REFERENCIAS

- Albornoz Zamora, E. J., Guzmán, M. D., Sidel Almache, K. G., Chuga Guamán, J. G., González Villanueva, J. L., Herrera Miranda, J. P., & Zambrano Sanguinetti, L. C. (2023). Metodología de la investigación aplicada a las ciencias de la salud y la educación.
- Aquino Castillo, E. A., & Macay Soriano, D. S. (2022). Los cuentos motores en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. 2022). <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/7553>
- Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación científica. Colombia: Pearson. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Calloapaza Chino, R. V., Castillo Patiño, R., & Fajardo Gallardo, K. N. (2024). El juego libre en sectores y su influencia en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas del nivel inicial. <https://hdl.handle.net/20.500.14360/95>
- Campos Amaro, F. D. M., & Noreña Paucar, L. K. (2022). Aplicación del juego “Ludgo” y la comunicación oral en inglés en los estudiantes de primer año de secundaria de la IE Juana Moreno–Huánuco. <https://hdl.handle.net/20.500.13080/6999>
- Castillo, M. J. V., Guaranda, G. S. M., Romero, N. L. M., Hinojosa, A. L. T., Jordán, A. M. N., & Marín, A. M. C. (2024). Desarrollo de habilidades socioemocionales a través del juego en la educación inicial: Development of socioemotional skills through play in early childhood education. *Revista Científica Multidisciplinar Generando*, 5(2), ág-1361. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i2.47>
- Castro Abrigo, M. A. (2021). Juego simbólico y habilidades sociales en los niños de cuatro años del nivel inicial de la Institución educativa Hogar Infantil, distrito de Chancay-Huaral, 2019. <https://hdl.handle.net/20.500.12990/10762>

CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) (2022a), Estudio Económico de América Latina y el Caribe, 2022 (LC/PUB.2022/9-P), Santiago. (2022a), Panorama Social de América Latina, 2021 (LC/PUB.2021/17-P), Santiago.

Chango Chilingua, Z. M. (2024). El juego simbólico en la participación de habilidades sociales en niños de educación inicial (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Inicial). <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/40512>

Chavez, C., & Pilar, D. El juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa inicial Miguel Grau, distrito de Juliaca 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/27598>

Clemente, F., Galindon, C. P., & Burroughs, W. S. Una perspectiva interaccionista y pragmática para el desarrollo de la comunicación humana: los aportes de Ángel Rivière. <https://goo.su/2NCz4Q>

Córdova Montalban, A. Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1289 caserío La Loma Andina, distrito Frías, provincia Ayabaca-Piura 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/24827>

Criollo, C., & Yurani, A. (2022). El juego simbólico como estrategia pedagógica, para fortalecer la motricidad fina en niños y niñas de 4-5 años del Centro de Desarrollo Infantil Fronteras de Paz-La Dorada-San Miguel (Putumayo) (Doctoral dissertation, Universidad CESMAG). <http://repositorio.unicesmag.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/821>

Cuastumal, V. A. R., & Guadalupe, G. A. P. (2023). Autoestima y Habilidades Sociales en Adolescentes: Self-esteem and social skills in teenagers. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(1), 3823-3833. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.529>

- Cueva Pablo, J. G., & Medina Ames, A. J. (2022). Pensamiento divergente y juego simbólico en estudiantes de cinco años, Lima, 2022. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94459>
- Dagnino, J. (2014). Coeficiente de correlación lineal de Pearson. *Chil Anest*, 43(1), 150-153. https://www.sachile.cl/upfiles/revistas/54e63a1a778ff_15_correlacion-2-2014_edit.pdf
- Erskine, R. G., & Burgos, Á. M. P. (2020). El desarrollo infantil en Psicoterapia Integrativa: Las primeras tres etapas de Erik Erikson. *Revista de psicoterapia*, 31(117), 213-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7620850>
- Giovanelli, C., Di Dio, C., Lombardi, E., Tagini, A., Meins, E., Marchetti, A., & Carli, L. (2020). Exploring the relation between maternal mind-mindedness and children's symbolic play: A longitudinal study from 6 to 18 months. *Infancy*, 25(1), 67-83. <https://doi.org/10.1111/infa.12317>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2020). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. <https://goo.su/wq1Pk4>
- Herrera-Occ, M. C., & Gonzales-Soto, V. A. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2), 39-49. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- IPA (2010). Consulta mundial sobre el derecho de niños y niñas a jugar. Asociación Internacional del Juego.
- Jaime Angarita, Y. P., & Pedraza Clavijo, A. M. (2019). Caracterización de los procesos de socialización a través de los juegos simbólicos en la clase de educación física del grado transición y primero de la institución educativa vista bella sede C. <https://hdl.handle.net/10901/17637>
- Lagonell, M. D. T., Moreno, M., Mendes, D. M., & Páez, B. A. C. (2020). La autoestima en niñas y niños de tres escuelas emblemáticas de Caracas. *Revista de Investigación*, 44(101). <https://goo.su/owHpbo5>

Laguna Tamayo, D. (2024). Habilidades sociales en el aula. <https://hdl.handle.net/10115/37541>

Ministerio de Educación. (2017). Programa curricular de educación Inicial. 21.

Mosquera, A. E. A., & Gómez, U. M. (2022). Estrategia educativa para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes de Educación Básica Media. Mikarimin. Revista Científica Multidisciplinaria, 8, 11-24. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/mikarimin/article/view/2909>

Ocaña, G. N. A., Marruffo, M. E. C., Soto, K. V. G., Zúñiga, H. F. D., & Gutiérrez, W. J. R. (2023). Habilidades sociales y el clima escolar en una institución educativa pública de Lima. <http://repositorio.cidecuador.org/jspui/handle/123456789/2407>

Pérez, K. (2020). El juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa Mariano Suárez Veintimilla del año lectivo 2019-2020 [Trabajo de titulación, Universidad Técnica del Norte]. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10688>

Quintanilla, L., Giménez Dasí, M., Sarmiento Henríquez, R., & Lucas Molina, B. (2022). La comprensión asíncrona de las emociones básicas: un estudio longitudinal con niños de 3 a 5 años. Psicología educativa: revista de los psicólogos de la educación. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/231307>

Recasens, L., Suelves, D. M., & Méndez, V. G. (2022). El teatro como herramienta para el desarrollo de las habilidades sociales y la inclusión educativa. Revista española de orientación y psicopedagogía, 33(1), 128-147. <https://www.proquest.com/openview/6a565e13b4345ce3f75a93cfa058de09/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1596348>

Reig, I. R. (2023). Desarrollo de la teoría de la mente en autismo. Indivisa: Boletín de estudios e investigación, (23), 91-112. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9303914>

- Sarmiento, A. F. (2021). La ludomotricidad a través del juego para el aprendizaje. Revista Impetus, 15(1), 16-26. <https://repositorio.unillanos.edu.co/handle/001/4167>
- Smith, A., & Johnson, L. (2022). "Improvisational Theater as a Tool for Emotion Management in Education." Journal of Educational Research, 115(2), 145-159.
- Tigrero Tigrero, Y. A. (2022). El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socioafectivo de los niños de educación inicial (Bachelor's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2022). <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6667>
- UNESCO (2020). Estrategias y recursos para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en contexto de Covid-19 (Webinar). <https://es.unesco.org/news/estrategias-y-recursos-desarrollo-habilidades-socioemocionales-contexto-covid-19-webinar>
- UNICEF (2019, P.10). Aprendizaje a través del juego. Recuperado en: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-atraves-del-juego.pdf>
- Vanegas-Carvajal, E. A., Moreno-López, V., & Echeverri-Rendón, P. (2020). Ética de lo público: formar para la integridad humana y profesional en el contexto de la educación superior en Colombia. CS, (31), 297-325. <https://doi.org/10.18046/recs.i31.3251>
- Veramendi Sosa, G. D. (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° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho-2022. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/6362>

La Codificación en la Investigación Cualitativa – MMCORRAL

Posted on 11.05.2020 by maria mercedes corral


<https://www.metodos.work/2020/05/11/la-codificacion-en-la-investigacion-cualitativa/?form=MG0AV3>

Normalización de Bases de Datos: Principios y Prácticas
<https://jhonmosquera.com/bases-de-datos-normalizacion/?form=MG0AV3>

enero 8, 2024

ANEXOS

ANEXO 01: Matriz de Investigación

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	"EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL"				
AUTOR	PROGRAMA DE ESTUDIOS	ENFOQUE	DISEÑO	LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ASESORA
AGUIRRE PALACIOS, Fanny ROMERO CACHIQUÉ, Shirley Corina PULACHE MESIAS Milagros Lizet CURI SULCA Frida		Cuantitativo	No experimental Descriptiva Correlacional 	Desarrollo Integral y Educación	Judith Rosario Rivas Bazán

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INSTRUMENTO
¿Cuál es la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 4 años en 099 karol Wojtyla en San Juan de Lurigancho?	<p>O. General: Determinar la relación que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública en San Juan de Lurigancho.</p> <p>O. Específicos: Identificar la relación entre el juego simbólico y la dimensión autoestima en niños de 4 años de nivel inicial. Identificar la relación entre el juego simbólico y</p>	<p>H. General: Existe relación entre el juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de una Institución Educativa Inicial Pública en San Juan de Lurigancho.</p> <p>H. Específicas: 1. Existe una relación significativa entre el juego simbólico y la dimensión autoestima en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública en San Juan de Lurigancho. 2. Existe una relación positiva entre el juego simbólico y la dimensión autonomía en niños de cuatro años de una Institución Educativa</p>	<p>VARIABLE 1: Juego Simbólico</p>	Descentración	Recoge,	Selecciona el objeto.	Guía de observación
					Utiliza,	Reconoce el uso del objeto.	
					Conoce	Usa el juguete elegido.	
					Juega	Juega simulando la realidad.	
				Asume roles	Desempeña diversos roles durante el juego.		
				Sustitución	Sustituye	Crea personajes imaginarios y les asigna roles en el juego.	
					Utiliza	Usa la creatividad y la imaginación a través de juego simbólico.	
					Objeto	Utiliza objetos para representar otros objetos en el juego.	
Demuestra	Propone ideas de juegos con el objeto sustituido.						

	la dimensión autonomía en niños de cuatro años de nivel inicial. Identificar la relación entre el juego simbólico y la dimensión social en niños de 4 años de nivel inicial.	Inicial Pública en San Juan de Lurigancho. 3. Existe una relación directa entre el juego simbólico y la dimensión social en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial Pública en San Juan de Lurigancho.		Integración	Asume roles	Asume diferentes roles y crea historias con ellos.	
					Iniciativa	Toma la iniciativa en el juego.	
					Material	Busca los materiales que necesitara para el juego.	
					Vida cotidiana	Se involucra con entusiasmo en el juego.	
					Interés	Interactúa con otros niños durante el juego simbólico.	
					Disfruta	Se divierte jugando.	
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	INSTRUMENTO
			VARIABLE 2: Habilidades Soci	Habilidades autoestima	Expresa	Se muestra emocionado al ver a sus compañeros.	Guía de observación
					Percibe	Se integra al grupo de juego sin dificultad.	
					Solidario	Ofrece ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	
					Actúa	Reconoce y nombra los sentimientos de sus compañeros. Tristeza, enojo, miedo.	
					Comenta	Se describe si mismo usando palabras positivas por ejemplo soy divertido, soy valiente, soy bueno en los juegos	
Habilidades autonomía	Recoge	Recoge sus juguetes y materiales después de jugar sin que se le pida.					
	Cuida	Maneja sus materiales de trabajo con cuidado. / Evita, tirar, golpear o romper sus					

						materiales de trabajo.
					Guarda	Guarda sus materiales de clase.
					Aseo	Se lava y cepilla sus dientes solo.
					Vestir	Inicia la acción de vestirse y desvestirse sin ayuda.
				Relaciones Sociales	Sigue	Comparte objetos y roles con otros niños.
					Actúa	Recuerda y sigue las reglas acordadas.
					Pide	Utiliza frases como lo siento, perdón o me equivoque de forma espontánea.
					Ayuda	Demuestra iniciativa para buscar ayuda cuando lo necesita.
					Explica	Explica como gana el juego de forma clara y respetuosa.

ANEXO 02: Instrumentos de investigación



GUIA DE OBSERVACIÓN JUEGO SIMBÓLICO

- Marca con un X

Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

N	ITEMS	1	2	3
DESCENTRACION				
1	Selecciona el objeto.			
2	Reconoce el uso del objeto.			
3	Usa el juguete elegido.			
4	Juega simulando la realidad.			
5	Desempeña diversos roles durante el juego.			
SUSTITUCION				
6	Crea personajes imaginarios y les asigna roles en el juego.			
7	Usa la creatividad y la imaginación a través de juego simbólico.			
8	Utiliza objetos para representar otros objetos en el juego.			
9	Propone ideas de juegos con el objeto sustituido.			
10	Asume diferentes roles y crea historias con ellos.			
INTEGRACION				
11	Toma la iniciativa en el juego.			
12	Busca los materiales que necesitara para el juego.			
13	Se involucra con entusiasmo en el juego.			
14	Interactúa con otros niños durante el juego simbólico.			
15	Se divierte jugando.			



GUIA DE OBSERVACIÓN HABILIDADES SOCIALES

- Marca con un X



Inicio	Proceso	Logro
1	2	3

N	ITEMS	1	2	3
HABILIDADES DE AUTOESTIMA				
1	Se muestra emocionado al ver a sus compañeros.			
2	Se integra al grupo de juego sin dificultad.			
3	Ofrece ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.			
4	Reconoce y nombra los sentimientos de sus compañeros. Tristeza, enojo, miedo.			
5	Se describe si mismo usando palabras positivas por ejemplo soy divertido, soy valiente, soy bueno en los juegos			
HABILIDADES DE AUTONOMIA				
6	Recoge sus juguetes y materiales después de jugar sin que se le pida.			
7	Maneja sus materiales de trabajo con cuidado. / Evita, tirar, golpear o romper sus materiales de trabajo.			
8	Guarda sus materiales de clase.			
9	Se lava y cepilla sus dientes solo.			
10	Inicia la acción de vestirse y desvestirse sin ayuda.			
RELACIONES SOCIALES				
11	Comparte objetos y roles con otros niños.			
12	Recuerda y sigue las reglas acordadas.			
13	Utiliza frases como lo siento, perdón o me equivoque de forma espontánea.			
14	Demuestra iniciativa para buscar ayuda cuando lo necesita.			
15	Explica como gano el juego de forma clara y respetuosa.			

ANEXO 03: Tabla De Aiken De La Variable Juego Simbólico

DIMENSIONES	ITEMS	CRITERIOS	MAGISTERS				LICENCIADAS			Media	DE	V de Aiken	Interpretacion V	Intervalo de Confianza	
			Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Juez 6	Juez 7					Inferior	Superior
DESCENTRACION	Item1	Relevancia	2	3	2	3	3	3	3	2,71	0,49	0,86	VALIDO	0,60	0,96
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	3	2	2	2	2,57	0,53	0,79	VALIDO	0,52	0,92
	Item2	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	2	3	3	3	2,86	0,38	0,93	VALIDO	0,69	0,99
		Claridad	3	3	3	3	3	1	3	2,71	0,76	0,86	VALIDO	0,60	0,96
	Item3	Relevancia	3	3	2	3	3	3	3	2,86	0,38	0,93	VALIDO	0,69	0,99
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
	Item4	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	2	3	3	3	3	2,86	0,38	0,93	VALIDO	0,69	0,99
	Item5	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	2	2	3	3	3	2,71	0,49	0,86	VALIDO	0,60	0,96
SUSTITUCION	Item6	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	3	2	2	3	2,86	0,38	0,93	VALIDO	0,69	0,99
	Item7	Relevancia	3	3	3	2	3	3	3	2,86	0,38	0,93	VALIDO	0,69	0,99
		Coherencia	3	3	3	2	3	3	3	2,86	0,38	0,93	VALIDO	0,69	0,99
		Claridad	3	3	2	3	3	1	3	2,57	0,79	0,79	VALIDO	0,52	0,92
	Item8	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	2	3	2	3	2,71	0,49	0,86	VALIDO	0,60	0,96
	Item9	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	2	3	3	3	2	2,71	0,49	0,86	VALIDO	0,60	0,96
	Item10	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	3	3	2	3	2,86	0,38	0,93	VALIDO	0,69	0,99
INTEGRACION	Item11	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	2	2	3	3	3	2,71	0,49	0,86	VALIDO	0,60	0,96
	Item12	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
	Item13	Relevancia	3	2	3	3	3	3	3	2,86	0,38	0,93	VALIDO	0,69	0,99
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
	Item14	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
	Item15	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3,00	0,00	1,00	VALIDO	0,78	1,00

ANEXO 04: Tabla De Aiken De La Variable Habilidades Sociales

DIMENSIONES	ITEMS	CRITERIOS	MAGISTER				LICENCIADAS			Media	DE	V de Aiken	Interpretacion V	Intervalo de Confianza	
			Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Juez 5	Juez 6	Juez 7					Inferior	Superior
AUTOESTIMA	Item1	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
	Item2	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
	Item3	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
	Item4	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	2	3	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
	Item5	Relevancia	3	2	3	2	3	3	3	2.71	0.49	0.86	VALIDO	0.60	0.96
		Coherencia	3	3	2	3	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
		Claridad	3	3	2	3	3	3	2	2.71	0.49	0.86	VALIDO	0.60	0.96
AUTONOMIA	Item6	Relevancia	3	2	3	2	3	3	3	2.71	0.49	0.86	VALIDO	0.60	0.96
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	2	3	3	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
	Item7	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	2	3	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
	Item8	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	3	3	2	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
	Item9	Relevancia	3	2	3	2	3	3	3	2.71	0.49	0.86	VALIDO	0.60	0.96
		Coherencia	3	2	2	3	3	3	3	2.71	0.49	0.86	VALIDO	0.60	0.96
		Claridad	3	3	2	3	3	2	2	2.57	0.53	0.79	VALIDO	0.52	0.92
	Item10	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	2	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
		Claridad	3	3	2	3	3	2	3	2.71	0.49	0.86	VALIDO	0.60	0.96
RELACIONES SOCIAL	Item11	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
	Item12	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	3	2	3	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
	Item13	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	2	3	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
		Claridad	3	3	2	3	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99
	Item14	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	3	2	3	3	2	3	2.71	0.49	0.86	VALIDO	0.60	0.96
	Item15	Relevancia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Coherencia	3	3	3	3	3	3	3	3.00	0.00	1.00	VALIDO	0.78	1.00
		Claridad	3	3	2	3	3	3	3	2.86	0.38	0.93	VALIDO	0.69	0.99