



**UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI**

**VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y  
PEDAGÓGICAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TESIS**

**JUEGOS SIMBÓLICOS Y COMPETENCIA SOCIAL EN  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
N°40202 CHARLOTTE DE AREQUIPA, 2022**

**PRESENTADA POR**

**BACH. LISBETH EVA CCALLO CAJYAVILCA**

**BACH. JOSEFINA FLOR CCALLO CAJYAVILCA**

**ASESORA**

**Mag. VERONICA ISABEL PINTO JUAREZ**

**PARA OPTAR TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**MOQUEGUA – PERÚ**

**2023**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	ii
ÍNDICE DE TABLAS .....	v
RESUMEN.....	vii
ABSTRAC .....	viii
INTRODUCCIÓN .....	ix

### CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Descripción de la Realidad Problemática .....	1
1.2. Definición del Problema .....	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas específicos .....	2
1.3. Objetivos de la Investigación .....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación e importancia de la investigación.....	3
1.5. Variables y Operacionalización .....	4
1.6. Hipótesis de la Investigación .....	5
1.6.1. Hipótesis general.....	5
1.6.2. Hipótesis específicas.....	5

### CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Antecedentes de la Investigación.....	7
2.1.1. Antecedentes internacionales .....	7
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	9
2.2. Bases teóricas.....	11

2.2.1. Juegos Simbólicos.....	11
2.2.1.1. Definición de Juegos Simbólicos.....	11
2.2.1.2 Teoría de los Juegos Simbólicos.....	12
2.2.1.3 Beneficios de los Juegos Simbólicos.....	16
2.2.1.4 Dimensiones de los Juegos Simbólicos.....	16
2.2.2 Competencia Social.....	18
2.2.2.1. Definición de Competencia Social.....	18
2.2.2.2. Teorías de la Competencia Social.....	18
2.2.2.3. Dimensiones de la Competencia Social.....	20
2.3. Marco Conceptual.....	22
2.3.1. Juegos simbólicos.....	22
2.3.2. Competencia social.....	23
<b>CAPÍTULO III</b>	
MÉTODO.....	24
3.1. Tipo de Investigación.....	24
3.2. Diseño de investigación.....	25
3.3. Población y Muestra.....	25
3.3.1. Población.....	25
3.3.2. Muestra.....	25
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.....	26
3.4.1. Técnicas de Recolección de Datos.....	26
3.4.2. Instrumentos.....	26
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	26
<b>CAPÍTULO IV</b>	
PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS.....	28
4.1. Presentación de resultados por variables y dimensiones.....	28
4.2. Contrastación de hipótesis.....	45
Hipótesis General.....	46
4.3. Discusión de resultados.....	51

## CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
5.1. Conclusiones .....	54
5.2. Recomendaciones.....	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ANEXOS .....	68

## ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1</i> Variable: Juegos Simbólicos.....	4
<i>Tabla 2</i> Variable: Competencia Social .....	5
<i>Tabla 3</i> <i>Emplea el juguete elegido</i> .....	28
<i>Tabla 4</i> <i>Juguetea interpretando la realidad</i> .....	30
<i>Tabla 5</i> <i>Sustituye deliberadamente el elemento existente</i> .....	31
<i>Tabla 6</i> <i>Usa el objeto cambiado</i> .....	32
<i>Tabla 7</i> <i>Evidencia empeño a la hora de llevar a cabo el juego</i> .....	33
<i>Tabla 8</i> <i>Goza del juego</i> .....	34
<i>Tabla 9</i> <i>Fabrica un bosquejo con respecto al juego</i> .....	35
<i>Tabla 10</i> <i>Propone ocurrencias previamente de llevar a cabo el juego</i> .....	36
<i>Tabla 11</i> <i>Exterioriza felicidad en el momento que saluda a un compañero</i> .....	37
<i>Tabla 12</i> <i>Capta cada vez que es admitido en el grupo de juego</i> .....	38
<i>Tabla 13</i> <i>Reúne los elementos que uso durante el juego</i> .....	39
<i>Tabla 14</i> <i>Preserva los materiales usados en clase</i> .....	40
<i>Tabla 15</i> <i>Cumple con las reglas de los juegos o de las actividades que se efectúa</i> ...	41
<i>Tabla 16</i> <i>Procede según las reglas que se ha convenido</i> .....	42
<i>Tabla 17</i> <i>Contesta de forma adecuada en el momento en que un adulto se dirige a él</i> .....	43
<i>Tabla 18</i> <i>Consulta cuando no entiende o desea conocer algo</i> .....	44

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 <i>Emplea el juguete elegido</i> .....	29
Imagen 2 <i>Juguetea interpretando la realidad</i> .....	30
Imagen 3 <i>Sustituye deliberadamente el elemento existente</i> .....	31
Imagen 4 <i>Usa el objeto cambiado</i> .....	32
Imagen 5 <i>Evidencia empeño a la hora de llevar a cabo el juego</i> .....	33
Imagen 6 <i>Goza del juego</i> .....	34
Imagen 7 <i>Fabrica un bosquejo con respecto al juego</i> .....	35
Imagen 8 <i>Propone ocurrencias previamente de llevar a cabo el juego</i> .....	36
Imagen 9 <i>Exterioriza felicidad en el momento que saluda a un compañero</i> .....	37
Imagen 10 <i>Capta cada vez que es admitido en el grupo de juego</i> .....	38
Imagen 11 <i>Reúne los elementos que uso durante el juego</i> .....	39
Imagen 12 <i>Preserva los materiales usados en clase</i> .....	40
Imagen 13 <i>Cumple con las reglas de los juegos o de las actividades que se efectúa</i> .....	41
Imagen 14 <i>Procede según las reglas que se ha convenido</i> .....	42
Imagen 15 <i>Contesta de forma adecuada en el momento en que un adulto se dirige a él</i> .....	43
Imagen 16 <i>Consulta cuando no entiende o desea conocer algo</i> .....	44

## RESUMEN

El estudio “Juegos Simbólicos y Competencia Social en niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022. “, se encuentra basado en el tipo de investigación aplicada, el mismo que tiene un enfoque cuantitativo de alcance correlacional descriptivo, al haberse cuantificado el grado de relación entre las variables Juego Simbólico y la variable Competencia Social. El Objetivo general fue el determinar de qué manera los juegos simbólicos tienen relación con la competencia social de los niños de 5 años de la Institución Educativa 20202 Charlotte de Arequipa, 2022, de los cuales se tomó como muestra a 47 niños y se les aplicó como instrumento de recolección de datos una ficha de evaluación, la cual nos permitió medir la relación entre las variables, obteniendo como resultados en la hipótesis general que, no existe una relación significativa entre las variables según el estadístico de Rho de Spearman al obtener un 0.109 de correlación y una significancia de 0.466.

Palabras clave: juego simbólico, competencia social, relación, evaluación

## ABSTRACT

The study "The Symbolic Game and Social Competence in 5-year-old children of the Educational Institution No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022. ", is based on the type of applied research, the same one that has a quantitative approach of descriptive correlational scope , having quantified the degree of relationship between the Symbolic Game variables and the Social Competence variable. The general objective was to determine in which way symbolic games are related to the social competence of 5-year-old children of the Educational Institution 20202 Charlotte de Arequipa, 2022, of which 47 children were taken as a sample and applied as data collection instrument an evaluation sheet, which allowed us to measure the relationship between the variables, obtaining as results in the general hypothesis that there is no significant relationship between the variables according to Spearman's Rho statistic, obtaining a 0.109 of correlation and a significance of 0.466.

Keywords: symbolic play, social competence, relationship, evaluation

## INTRODUCCIÓN

Una parte fundamental para el desarrollo de los niños, son los juegos, pues estos permiten que el infante desarrolle sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Estos juegos tienen gran influencia sobre el comportamiento y desarrollo del infante, pues permite que los niños puedan pasar de un mundo real a un mundo totalmente imaginario, conociendo y enfrentando situaciones de la vida real, esclareciendo y obteniendo habilidades como la empatía y el uso del lenguaje.

En el Capítulo I, se plantea y se define en forma detallada la problemática de la investigación, asimismo se determina los Objetivos tanto el general como los específicos, se detalla también la justificación, de la misma manera se realiza la operacionalización de las variables, se planteó la hipótesis general y las hipótesis específicas.

En el Capítulo II, se despliega el marco teórico, compuesto por los antecedentes internacionales, antecedentes nacionales y antecedentes locales. De la misma forma se desarrolla las bases teóricas de las variables conjuntamente con el marco conceptual.

En el Capítulo III, se desarrolla el método de investigación, el tipo de investigación, el diseño de la investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y por último tenemos las técnicas de procesamiento y análisis de datos.

En el Capítulo IV, se presentan los análisis y resultados obtenidos mediante tablas, interpretaciones y gráficos estadísticos, donde se utilizó la estadística inferencial y descriptiva. Asimismo, tenemos la discusión de los resultados obtenidos, conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Descripción de la Realidad Problemática

Los juegos simbólicos, tiene una significativa importancia para el desarrollo y crecimiento del niño, pues permite que los infantes puedan transitar de lo existente a lo ilusorio en forma continua, remediando circunstancias de la realidad, por lo cual, van a tener una percepción más correcta y clara del mundo que los rodea, estimulando su competencia social y empatía. Baquero et al. (2019) Este tipo de juego permite aportar cuantiosos beneficios en sus funciones tanto intelectuales como sociales, psíquicas y físicas, al impulsar la adquisición de nuevas conductas como la cooperación y trabajo en equipo.

Para Muñoz (2019), Gil y Llinas (2020) y Carrasco (2017), La competencia social, se considera como una colección de comportamientos, actitudes y habilidades, los cuales permiten desenvolverse de forma eficaz en situaciones sociales y a su vez, establecen adecuadas relaciones con otros niños de su entorno, pudiendo incluso resolver conflictos. Asimismo, Muñoz (2019) también dice que, el inicio de esta competencia social es a muy temprana edad, en niños muy pequeños, los cuales empiezan su evolución de las vinculaciones sociales con las personas que generalmente los cuidan y luego continúan su desarrollo en función a experiencias, emociones, ideas y percepciones que

obtiene de su entorno, las cuales influirán en sus interacciones con los demás niños.

## **1.2. Definición del Problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera los Juegos Simbólicos tienen relación con la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?
- ¿Cómo el juego simbólico tiene relación con las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?
- ¿Cómo el juego simbólico tiene relación con el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?
- ¿Cómo el juego simbólico tiene relación con el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?

### **1.3. Objetivos de la Investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general.**

Determinar de qué manera los Juegos Simbólicos tienen relación con la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

#### **1.3.2. Objetivos específicos.**

- Explicar cómo el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022
- Precisar cómo el juego simbólico tiene relación con las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022
- Determinar cómo el juego simbólico tiene relación con el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de 5 años la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022
- Identificar cómo el juego simbólico tiene relación con el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

### **1.4. Justificación e importancia de la investigación**

Pues va a permitir conocer el rango correlacional que existe entre los Juegos Simbólicos y la Competencia Social. Asimismo, nos dice Arias (2012), Baena (2017), Méndez (2011) y Ñauas, Mejía, Novoa y Villagómez (2014) citados por Fernández (2020) puntualizan que la justificación teórica está unida al interés e inquietud del que investiga, por ahondar más las perspectivas teóricas que conocen el problema, con el fin de mejorar en la comprensión de la investigación

Dando una pauta para lograr un desarrollo integral del niño en donde se establece conclusiones y recomendaciones que ayuden a mejorar el perfeccionamiento de las habilidades y destrezas del niño.

Nos permite validar el instrumento usado para medir la existencia de correlación entre las variables y a la vez desarrollar actividades metodológicas de la investigación en su nivel correlacional – descriptivo no experimental de alcance cuantitativo.

Por último y para finalizar, se tiene el soporte legal del estudio de investigación, el cual tiene como soporte el Currículo Nacional de Educación Básica Regular, base del marco de la política educativa de la educación básica. Dentro de este documento, se destaca la necesidad de desarrollar la competencia social en una etapa temprana.

## 1.5. Variables y Operacionalización

### Variable 1:

Juegos Simbólicos

**Tabla 1**

*Variable: Juegos Simbólicos*

Dimensiones	Indicadores	Escala_de Medición	Criterio de Valoración
Descentración	• Emplea el juguete elegido.	Ordinal	1 Inicio
	• Juguetea interpretando la realidad.		2 En proceso
Sustitución	• Sustituye deliberadamente el elemento existente.		3 Logro
	• Usa el objeto cambiado.		
Integración	• Evidencia empeño a la hora de llevar a cabo el juego.		
	• Goza del juego.		
Planificación	• Fabrica un bosquejo con respecto al juego.		
	• Propone ocurrencias previamente de llevar a cabo el juego.		

**Variable 2:**

## Competencia Social

**Tabla 2***Variable: Competencia Social*

Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición	Criterio de Valoración
Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exterioriza felicidad en el momento que saluda a sus compañeros.</li> <li>Capta cada vez que es admitido en el grupo de juego.</li> </ul>	Ordinal	1 Inicio 2 En proceso 3 Logro
Autonomía	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reúne los elementos que uso durante el juego.</li> <li>Preserva los materiales usados en clase.</li> </ul>		
Relaciones Sociales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cumple con las reglas de los juegos o de las actividades que se efectúa.</li> <li>Procede según las reglas que se han convenido.</li> </ul>		
Lenguaje y Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Contesta de forma adecuada en el momento en que un adulto se dirige a él.</li> <li>Consulta cuando no entiende o desea conocer algo.</li> </ul>		

**1.6. Hipótesis de la Investigación****1.6.1. Hipótesis general.**

Existe una relación significativa entre los Juegos Simbólicos y la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

**1.6.2. Hipótesis específicas.**

- Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022
- Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

- Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.
- Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes de la Investigación.**

##### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

En el área internacional se tiene a Crespo (2019), en su tesis, que tuvo en calidad de propósito, el de establecer la contribución que tiene el juego simbólico y así poder mejorar un trastorno de Autismo a una niña, utilizando métodos científico, deductivo, inductivo y también descriptivo, a la vez es analítico-sintético y experimental. La técnica que se utilizó para la obtención de datos, fue la entrevista, la misma que se aplicó a la docente y la madre de la niña, aplicando un cuestionario de habilidades sociales. Concluye su trabajo indicando que a través de los juegos simbólicos la niña con autismo pudo mejorar la sociabilización con otros niños, recomendando utilizar dichos juegos en el aspecto educativo y familiar.

Para Bustamante y Mosquera (2021), en su trabajo desarrollo la investigación que, abarco como finalidad, el establecer la relación entre sus variables, juego simbólico y desarrollo del pensamiento, a la vez el nivel de estudio fue de diseño correlacional de enfoque cuali – cuantitativo, método utilizado hipotético derivativo, teniendo una población de 24 niños y 4 maestros, donde su muestra fueron cuatro niños y dos docentes. Utilizó

como instrumento la entrevista, para lo cual, se valió de la plataforma de zoom, para realizar las entrevistas. Concluye que con su trabajo colaborará con acrecentamiento de destrezas y habilidades de forma integral, ya que los niños podrán utilizar su cuerpo y mente a la vez de sociabilizar. Dejando en claro que existe una relación entre sus variables.

Asimismo, Jaime y Pedraza (2019), Con su trabajo, da a conocer su objetivo principal, de caracterizar las causas de sociabilización que se originan o provienen de los juegos simbólicos, su metodología aplicada fue descriptiva, con un enfoque mixto con una técnica de recolección la observación del participante y con la herramienta de recolección de datos a la entrevista, la población fue la localidad del barrio donde se encuentra la institución educativa Vista Bella y su muestra fue de 58 estudiantes entre ellos 12 fueron con síndrome de Down. Concluyendo entonces que las acciones que se realizaron contribuyeron en los niños y niñas de la institución a cambiar algunos de sus comportamientos para mejor, utilizando ahora la comunicación para la solución de conflictos, tolerancia y comprensión generados entre ellos.

De la misma forma se tiene referencia de Carrasco (2017), tiene como objetivo principal comprobar como aporta el juego simbólico en el desenvolvimiento de los infantes de 3 y 4 años socialmente, realizan la investigación de tipo cualitativa experimental describiendo la silueta del niño, con una población de 30 alumnos entre varones y mujeres, aplicando el instrumento de la escala de Nelson Ortiz. En su conclusión indica que se evidencia una mejora de los niños, en su comportamiento y la integración al grupo social, también indica que el hecho de utilizar la guía que elaboraron se comprueba que los infantes pudieron familiarizar y acoplar en los distintos tipos de entretenimiento, ya que tuvieron cuidado con contar con los materiales necesarios y poder orientar de forma óptima a los infantes.

Como antecedente internacional podemos citar Medina (2017) su objetivo dice que quieren explorar si el apego emocional influye en la competencia social, el estudio se realiza con enfoque cuantitativo, descriptivo correlacional, transversal, su población fue en una cantidad de 98 estudiantes y su muestra de un total de 58 participantes de dicha institución primaria. Sus resultados obtenidos evidencian que un porcentaje considerable al apego seguro como la tolerancia y frustración en el grupo de control, pero también un mayor apego de rasgo inseguro con los problemas al momento de aprender.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales.**

En el ámbito nacional, se tiene a Castillo (2020), en su trabajo que tuvo como objetivo principal aplicar distintos tipos de juegos imaginarios para el desarrollo independiente de infantes de inicial de 3 años para lograr la capacidad de crear y expresarse de manera autónoma, desarrollando una investigación aplicada cuantitativa de nivel pre-experimental y además tuvo una población de 48 alumnos, de los cuales 7 niños fueron la muestra, y fueron evaluados mediante el instrumento de check list de beneficios pedagógicos, probando la eficacia y confianza del mismo, llegando a la conclusión que el juego simbólico colaboro de forma significativa en el acrecentamiento de la autonomía de los infantes de 3 años del colegio Villa Catarina. De otro lado Justo y Azaño (2018), acerca de su trabajo de tesis. Nos da a conocer su objetivo principal, el establecer la existencia de relación que hay entre juego simbólico y las habilidades sociales, siendo su población de estudio, niños y niñas de E. I. Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” en un total de 90 niños, diseño descriptivo-correlacional, de nivel no experimental. Utilizó como técnica, la observación. Concluyó que existe relación entre las variables; pues el coeficiente de Pearson nos mostró una correlación de 0.652 y una significancia de 0.000, lo que indica una relación significativamente elevada.

Además, Quispe (2021), con su trabajo de investigación, el cual nos dice en su objetivo, establecer la autoridad del juego simbólico en el progreso de las habilidades sociales, su trabajo tiene un enfoque cuantitativo de alcance explicativo-correlacional con un diseño no experimental. Su población fue 12 niños, usando una muestra no probabilística. Utilizó, la técnica de observación y como instrumento usó una ficha de observación con 20 preguntas. Concluyo que si existe relación entre las dos variables de según la prueba de T de student donde nos da como resultados el promedio de la variable de socialización de 0.568, gl de 0,559 y la t calculada de 0,750 con un pvalor de 0,953 por lo que validan su hipótesis de correlación. Y por último tenemos a Matamoros Romero y Carichahua Quispe (2017) en su tesis donde muestra el alcance que tiene su investigación al confirmar que efectivamente la variable del juego simbólico incide sustancialmente en el progreso de las destrezas sociales, los infantes de 5 años al obtener un resultado de 93.6 a 96.7% que equivale a 29 niños y niñas los cuales tienen habilidad social buena y permite la integración en la familia y la sociedad. Asimismo, también señalamos

A nivel nacional se tiene a Diaz (2020) con su trabajo cuyo objetivo fue correlacional sus variables de conducta y competencia social con las de competencias parentales en los niños de pre escolar en Lima Metropolitana, trabajando con el estudio cuantitativo, no experimental correlacional, y una población de 150 padres de familia. Llegando a la conclusión a través de sus resultados la no existencia sustancial entre sus variables.

Por otro lado, Córdova (2021), con su trabajo de investigación nos dan a conocer su objetivo, determinar si los juegos simbólicos ayudan a optimizar las destrezas de los niños, trabajo realizado basado en el tipo aplicado con el nivel explicativo experimental, trabajando en su población con el total de niños, siendo un total de 22, a lo cual solo a 9 niños de 5 años se les aplica la guía de observación denominada habilidades sociales, a través

de la técnica de observación, entonces una vez obtenido los resultados llega a concluir que si se trabaja más con los niños realizando juegos simbólicos, los infantes mejoran muchas de sus habilidades sociales.

A nivel nacional se tiene a Orosco (2019), objetivo como los juegos simbólicos ayudan a mejorar las habilidades básicas en lo social, específicamente en los infantes de 4 años de edad, de tipo aplicada pre-experimental con una muestra de veinte niños, utilizó como técnica, la observación, además realizó un taller con 20 actividades diferentes, hechas específicamente a lo que se refiere los juegos simbólicos, en donde concluye que, los talleres fueron favorables y contribuyen al desarrollo de las competencias en los niños.

A la vez en otra referencia nacional tenemos a Olivares (2015), su objetivo fue poder concretar en los niños del tercer año de primaria las básicas habilidades sociales, aplicando una metodología de tipo cualitativo, orientado bajo un enfoque socio crítico, aplica el instrumento de la observación. Concluyó que los niños aun presentan un gran porcentaje deficiente en el ámbito social a las habilidades sociales, pero que luego de haber aplicado diversos juegos facilitando estas habilidades sociales.

## **2.2. Bases teóricas.**

### **2.2.1. Juegos Simbólicos**

#### **2.2.1.1. Definición de Juegos Simbólicos**

Según Álvarez (2020), se llama así porque en él se simboliza una realidad, donde los niños desarrollan sus funciones necesarias de la manera más natural al aprendizaje y crecimiento sin necesidad de seguir las reglas. Una de las teorías más relevantes que sustentan esta variable es la de Piaget, 1959, que menciona lo siguiente: es conocida como la psicología de la consciencia, ya que analizando a los niños se descubre como ellos a través del juego pueden expresar

muchas de sus emociones; dado esto se ve como la actividad lúdica es importante en el proceso de la enseñanza- aprendizaje, los resultados de aplicar este instrumento lúdico llevan a que los niños lo hagan sin presiones, experimentando el disfrutar de los juegos por iniciativa propia.

Para (Molina & Ruíz de Velasco, 2012) , los considera como una experiencia esencial que consiste en juegos al aire libre con las mínimas condiciones en espacio, tiempo y objetos; además de no requerir enseñanza; también lo considera como una forma de asimilación de la realidad y cultura, es decir que el niño aprende a vivir a través de la interpretación personal. También se refiere al juego simbólico como una necesidad biológica ya que es un medio de placer, creatividad y experimentación; lo cual está estrechamente relacionado con las emociones, creando vínculos sociales; en consecuencia, lo considera como un mecanismo para la adaptación al entorno.

### **2.2.1.2 Teoría de los Juegos Simbólicos**

#### **1. Piaget**

La teoría propuesta por Jean Piaget, permite entender las actividades de juegos en los infantes a través de procesos de simbolización; que lo define como la relación que existe entre un objeto, persona o acción en un plano alternativo a la realidad, es decir que la función simbólica se encarga de la representación de un elemento por un significante diferenciado, la cual está formado por dos componentes: los símbolos que son elaborados por el sujeto y los signos que son arbitrarios y convencionales de carácter colectivo. (Bofarull, 2014)

Realizó la clasificación del juego en función de su estructura y análisis: De ejercicio, simbólicos y de reglas

Los juegos ejercicio; implican la primera aparición del pensamiento a través de símbolos donde la imagen se convierte en símbolo lúdico y a través de la imagen que representa el niño, lo imita. Se da un cambio de pensamiento del plano sensorio-motor al pensamiento representativo. Ocurre en la edad de 2 a 4 años.

Para Piaget, el juego simbólico es el más importante en el desarrollo del infante debido a que le permite adaptarse al mundo social donde las reglas aún son desconocidas; la realidad es muy complicada de asimilar para el niño, entonces él crea un mundo donde puede asumir cualquier rol sin restricciones donde el aprendizaje se basa en jugar y equivocarse.

En los juegos simbólicos, se da la representación de un objeto ausente lo cual es conocido como símbolo. La representación se basa en un proceso de evocación guiado por el placer de estructuras conocidas y por la aplicación de los esquemas a objetos que no le sirven desde la simple adaptación. Entonces, el símbolo se basa en un simple parecido entre el objeto ausente – evocado (el significado), con el objeto presente e significante. Estas dos condiciones: La evocación por placer y la aplicación de esquemas conocidos a objetos inadecuados, permiten para Piaget, el comienzo de la ficción. (Landeira, 2010)

La teoría general de este autor también permite el análisis cognitivo de los niños en los juegos, estableciendo una relación con el conocimiento y la organización. Los juegos de regla, implican combinaciones sensorio-motoras, surgen a partir de los cuatro años de edad. Ocurren cuando las reglas reemplazan al símbolo. Estos

juegos son regulados y combinan las habilidades adquiridas del infante ya sean del tipo sensorio-motor (carreras, lanzamientos) o intelectuales (cartas, ajedrez), con determinado grado de competencia.

## **2. Vygotsky**

La teoría constructivista del juego señala que el juego es un recurso y/o instrumento socio-cultural, que permite el desarrollo mental del infante porque facilita el desarrollo del entendimiento a través de la atención y memoria voluntaria, de forma consciente, sin dificultad y divertida. La teoría que plantea Vygotsky es del tipo constructivista debido a su planteamiento que se basa en la construcción del aprendizaje a través del juego en un entorno social y cultural, además de proponer el término de “zona de desarrollo próximo” que permite al infante comprender su realidad al interactuar con otros niños, lo define específicamente como el desarrollo del aspecto cognitivo adquirido ante la resolución de problemas de forma independiente, y su relación con el desarrollo potencial que consiste en la capacidad de resolución de problemas con la ayuda y orientación de adultos o de otros infantes con mayores capacidades.

Vygotsky afirma que el juego simbólico permite a los niños comprender tipos de normas y de lenguaje, sostiene que los niños pueden transformar objetos convirtiéndolos parte de su imaginación con un significado propio.

El desarrollo del juego ocurre en las siguientes dos etapas: (Tripero, 2015)

- **Primera etapa:** Comprende la edad de 2 a 3 años. O curre en el entorno más inmediato que es la familia y los infantes aprenden

sobre la función simbólica y real de los objetos. Está comprendida por dos sub etapas, la primera se basa en el aprendizaje de las funciones reales de los objetos y el segundo se basa en la sustitución simbólica de los objetos con respecto a sus funciones. Con ello se logra el aprendizaje del lenguaje en base al uso de significados

- **Segunda etapa:** Comprende la edad de 3 a 6 años; donde se representa el mundo de los adultos a través del “juego dramático” es una representación de imitación. Durante el crecimiento del niño utiliza los recursos de representación teatral y musical el cual mejora sus habilidades psicopedagógicas y afectivas. (Rios, 2018).

### **3. Teoría del pre ejercicio de Karl Groos**

Esta teoría afirma que el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo del niño con respecto a sus habilidades para su desenvolvimiento en su vida adulta; afirma que el juego es un ejercicio para preparar al niño debido a su conducta de imitar sus actividades de adulto. El objetivo del juego es en sí ese mismo, una actividad que genera satisfacción. Vitgoski realizó una crítica con respecto a esta teoría, debido a que afirma que el juego ocurre de una forma externa a la percepción del niño, cuya esencia de juego se da en una situación imaginaria cambiando su conducta. (Gallardo, 2018)

Los ejemplos de juegos simbólicos se relacionan con las etapas de crecimiento de niños, como lo son el cuidar a un bebe, el cual es un juego trófico que permite el desarrollo de capacidades en el rol de cuidadores en la etapa adulta. A partir de este ejemplo se destaca que el juego no es solo de carácter instintivo, sino que su principal

función es desarrolla habilidades para que el niño pueda afrontar situaciones futuras.

### **2.2.1.3 Beneficios de los Juegos Simbólicos**

En el juego, los niños reproducen e interpretan actitudes, modelos y comportamientos que provienen de un mundo que no es fácil de entender y asimilar, pero sí imprescindible de conocer. Así como poder moverse libremente en los primeros años de vida facilita la comprensión y el trato con el mundo físico, jugar con los símbolos les ayuda a comprender e interpretar la realidad, puede ser adecuado.

Los juegos simbólicos permiten el uso de la mente, representa un medio que pone a prueba los pensamientos, lenguaje y creatividad, de poder pensar y hablar consigo mismo. Es decir que permite el desarrollo social integrado con inteligencia, conocimiento, afectividad y competencia lingüística a través de la función simbólica.

El juego simbólico también es un medio eficaz para desarrollar el lenguaje y ampliar la competencia lingüística en términos de estructura sintáctica, vocabulario, nuevas expresiones, etc., al permitir el uso de palabras con significados desconocidos o palabras inapropiadas para el juego.

Desde un punto de vista emocional, son una forma de lograr el equilibrio mental en los primeros años de vida importantes para el desarrollo. Como juegos de salón, ayudan a aprender a pensar como otras personas y sentir como otras personas. Significa saber que hay otras formas de pensar y sentir. (Molina & Ruíz de Velasco, 2012)

### **2.2.1.4 Dimensiones de los Juegos Simbólicos**

#### **1. Descentración**

Es aquel proceso de cambio de la fuente de acciones de juego, donde los niños cambian las acciones de auto pretensión referentes a su vida cotidiana a acciones que imitan; lo cual corresponde a la coordinación entre roles protagonizados y sociales. Es decir; en una primera etapa, los juegos simbólicos están referidas a acciones que el niño realiza cotidianamente desprovistas de finalidad real; en una siguiente etapa, los juegos se dirigen también con otros participantes y en la etapa posterior, el infante brinda un papel más activo a los demás participantes. (Artigas, 2014).

## **2. Sustitución**

El niño juega con objetos de su entorno, conocidos y cercanos para él a escala real, posteriormente reemplaza los objetos reales por instrumentos que no poseen una función determinada. Es decir, que se hará uso de objetos que son diferentes a los reales para realizar una misma actividad. (Álvarez Ortiz, Botero Pineda, & Díaz Varela, 2020). Esta dimensión es considerada como el núcleo central del juego simbólico porque forma la capacidad del uso de objetos 'de forma independiente a su función, causando la asignación de nuevos significados según el interés del niño; a esto se le conoce también como descontextualización. (Artigas, 2014)

## **3. Integración**

Al inicio del juego simbólico, se relaciona principalmente con las actividades cotidianas y simples; luego, se incluye a mas objetos y/o agentes; finalmente se realiza una combinación de diferentes esquemas que involucra más de dos acciones simbólicas. (Bofarull, 2014). La complejidad de las estructuras con respecto a la acción se relaciona con la capacidad de encadenamiento coordinación y orden de secuencias.

#### **4. Planificación**

Desarrolla las actividades previas realizadas para el desarrollo del juego, analiza la capacidad en la que el infante se anticipa al juego, conforme a su elección de instrumentos a usar para jugar. El niño trata de buscar su material para realizar el juego, lo cual le brinda capacidades de planificación y verbalizar lo que quiere hacer. En esta etapa es necesario usar los símbolos sin la necesidad de la percepción inmediata. (Álvarez et al., 2020)

#### **2.2.2 Competencia Social**

##### **2.2.2.1. Definición de Competencia Social**

Para Naranjo (2006), es la capacidad de dominar habilidades sociales básicas como el saber escuchar, tener el respeto por los demás, una comunicación efectiva, etc. Lo que conlleva a tener buenas relaciones interpersonales con las demás personas y así comprenderlas. (Laurenceau, Feldman y Pietromonaco, 1998 como se citó en Naranjo, 2006) refiriéndose al tema, en su teoría de investigación indica que, una eficaz comunicación entre las personas son factores que ayudan a la contribución para poder interactuar, incluyendo a la competencia social en particular.

##### **2.2.2.2. Teorías de la Competencia Social**

###### **1. Goldstein**

La teoría desarrollada por Arnold Goldstein, se basa en la clasificación de las habilidades sociales según la forma de observación conductual. Siguiendo esta perspectiva, propone diferentes conductas que conforman las habilidades sociales en el transcurso de la vida del individuo permitiendo su desarrollo en el entorno social (Ibarra, 2020). Este autor define las habilidades sociales como habilidades dentro del contacto interpersonal para la

resolución de obstáculos de índole socioemocional y están comprendidas por 6 dimensiones, las cuales son: habilidades sociales básicas, avanzadas, relacionadas con el manejo de sentimientos, alternativas, para hacer frente al estrés, y de planificación. (Durán, 2020)

**Habilidades básicas:** Referidas a la comunicación social las cuales son: iniciar y mantener una conversación, escuchar, agradecer, preguntar, saber presentarse y ser responsables. Conlleva las bases de una buena comunicación, establecimiento de primeros vínculos y la identificación y expresión de intereses. (Durán, 2020)

**Habilidades avanzadas:** Referidas a las destrezas de desenvolvimiento conductual del individuo que permiten relacionarse de forma óptima con su entorno social, las cuales pueden ser: pedir disculpas, acciones de convencimiento, seguimiento de instrucciones, pedir ayuda y participación en grupos de trabajo. También están relacionadas con actitudes de liderazgo, donde se ejerce cierta influencia en otros miembros de un equipo de trabajo para el cumplimiento conjunto de objetivos. (Vera, 2015)

**Habilidades que manejan los sentimientos:** Relacionado con el manejo adecuado de las emociones de acuerdo a normas de comportamiento establecidas dentro de un grupo social. Corresponden las capacidades de expresar, comprender, reconocer emociones, mostrar interés hacia los demás y recompensar buenas acciones. Un individuo con buena capacidad de entender las emociones de los demás, puede actuar con inteligencia emocional y tendrá éxito laboral y social. (Ibarra, 2020)

**Habilidades alternativas:** Son habilidades que buscan otras vías de abordaje para lograr un efecto, están referidas al uso de la

empatía y autocontrol; las cuales pueden ser: negociar, hacer bromas, evitar peleas, pedir permiso y defenderse. (Durán, 2020)

**Habilidades frente al estrés:** Surgen cuando se requiere autocontrol emocional; las cuales pueden ser: realizar quejas, sentir vergüenza, defender a alguien, frustración, responder frente a acusaciones y hacer presión. Implican la expresión de emociones y raciocinio frente a las propias acciones en contextos académicos y sociales.

**Habilidades de planificación:** Referidas a la previsión de dificultades con el fin de optimizar el tiempo y resolver problemas para una correcta toma de decisiones, las cuales pueden ser: establecimiento de objetivos, toma de decisiones, iniciativa, establecer prioridades y discernimiento de causas y consecuencias de problemas. (Ibarra, 2020)

El desarrollo de todas las habilidades sociales mencionadas, adquiridas en el contexto social, permiten a los individuos desenvolverse como seres sociales toda su vida. El autor citado, también ofrece la lista de chequeo como un instrumento de evaluación de dichas habilidades. (Ibarra, 2020).

## **2. Lang**

Es fácil distinguir a las personas habilidosas de las no hábiles, ya sea en la conducta como la cognitiva y fisiológica, conformando así un sistema de relaciones interdependientes, llegando a evaluar qué tipo de habilidad está más alterado para poder intervenir de manera correcta.

### **2.2.2.3. Dimensiones de la Competencia Social**

#### **1. Autoestima**

Constructo teórico relacionado a habilidades sociales, que está referido a la evaluación realizado por el propio individuo sobre su persona donde expresa determinada actitud de aceptación o rechazo, muestra su opinión de valor, éxito y competencia. Muestra el aspecto juicioso, evaluativo y afectivo del conocimiento en sí mismo. Se relaciona con la competencia social debido a que hay una influencia de cómo se siente la persona consigo misma con su relación con los demás. (Durán, 2020)

## **2. Autonomía**

Es la capacidad de un individuo para tomar decisiones y afrontar situaciones con iniciativa propia. Implica tener un sentido de autoeficacia, es decir, confianza en las habilidades personales para sobrellevar problemas. La autonomía comprende un conjunto de elementos que conforman la autogestión personal: las cuales son la responsabilidad, capacidad de pedir ayuda, actitud positiva, autoestima, autoeficacia emocional y la resiliencia. (Bizquerra, 2007)

## **3. Relaciones Sociales**

Es la referencia que tiene un individuo hacia otro dentro de una sociedad cuya modalidad puede ser muy variable. Es decir que son las interacciones que tiene un sujeto con las personas de su entorno. Las relaciones sociales forman parte de la conducta y de las habilidades sociales las cuales son aprendidas, facilitando la relación con los demás. (Moyano, 2014), señala su importancia, indica su efecto en el bienestar físico y mental, lo considera como amortiguador del estrés permitiendo el descenso de trastornos del estado de ánimo

## **4. Lenguaje y Comunicación**

Es un instrumento que permite el intercambio de información entre las personas. Durante el proceso de comunicación intervienen dos elementos de emisor y receptor a través de un mensaje que se encuentra expresado en un código transmitido a través de un canal. Existen dos tipos de comunicación, del tipo verbal, donde se da a través de palabras habladas o escritas; y la del tipo no verbal que está referido al lenguaje corporal. En relación con las habilidades sociales; se considera una persona “hábil” a aquella que tiene el conocimiento de decir las palabras adecuadas en el momento oportuno o muestra expresiones corporales de acorde a lo que intenta transmitir.

La competencia social de la comunicación, se concreta en el modo de inicio y mantenimiento de una conversación, capaz de expresar de forma asertiva los sentimientos y opiniones sin costo emocional por parte de la persona.

## **2.3. Marco Conceptual**

### **2.3.1. Juegos simbólicos**

Los juegos simbólicos con herramientas didácticas que facilitan el aprendizaje de los niños en relación con su desarrollo cognitivo y emocional en torno a su desenvolvimiento natural. Se puede entender a estos juegos como recursos motivadores en la educación, que pueden ser usados por los docentes para que sus alumnos desarrollen diferentes habilidades referentes a las experiencias y necesidades. Los juegos simbólicos no solo permiten la adquisición de conocimientos, sino también que ayudan en la canalización de emociones facilitando el desarrollo físico, mental y social; también comprendido de otra manera el juego es considerado como simple diversión, una forma de mostrarse como es e interpretar su entorno. La importancia del

juego también se puede entender a través de adquisición del lenguaje, aspecto fundamental durante la etapa.

### **2.3.2. Competencia social**

Las competencias son un conjunto de comportamientos, procedimientos y aptitudes que son adquiridos en las experiencias personales del individuo que permite la resolución de problemas de forma autónoma; a partir de ello se puede entender a la competencia social como la capacidad del ser humano para tener buenas relaciones con los demás, lo cual implica incorporar habilidades sociales y de comunicación efectiva. Sin embargo, la competencia social no solo involucra conocer las habilidades de comportamiento, sino del entendimiento y percepción de las situaciones interpersonales como la toma de decisiones según determinada conducta social; es decir que involucra cuando y como emplear las habilidades sociales según las variables del contexto

## **CAPÍTULO III**

### **MÉTODO**

#### **3.1. Tipo de Investigación**

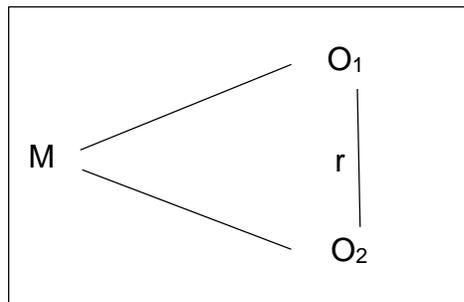
El tipo de la investigación es aplicada de enfoque cuantitativo y de alcance correlacional descriptivo, pues se ha cuantificado el grado de relación que existe entre la Variable 1: El Juego Simbólico y La Variable 2: La Competencia Social en niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.

Según Arias y Covinos (2021), la investigación es aplicada por que se requiere resolver cuestiones prácticas y se sustenta en descubrimientos y hallazgos que se plantea en los objetivos.

La investigación que se presenta tiene un nivel de estudio correlacional – descriptivo, ya que se describe las características y hechos de relación entre las variables estudiadas, determinando el grado de relación que tienen. Según Aceituno, Silva y Ugarte (2021) dice que los trabajos descriptivos o expositivos especifican características, perfiles y propiedades, de fenómenos, esto indica que pretende medir u obtener información, mientras que el estudio correlacional pretende investigar el nivel o rango de vinculación entre dos o más conceptos o variables.

### 3.2. Diseño de investigación

Es no experimental de corte transversal, porque no se manipula ninguna de las variables, solo se observará y analizará la relación existente. Para Arias y Covinos (2021) el propósito principal de éste diseño, indica que los sujetos son examinados sin alterar ninguna situación y estas pueden ser de cortes transversales o longitudinales dependiendo del lapso de tiempo que se recoja los datos.



En donde:

*M = Muestra*

*O<sub>1</sub> = Juegos Simbólicos*

*O<sub>2</sub> = Competencia Social*

*r = Relación de variables*

### 3.3. Población y Muestra

#### 3.3.1. Población

Consideraremos a todos los alumnos de las instituciones educativas objeto del estudio, siendo un total de 47 niños. Según Arias (2021) La población es el grupo infinito o finito que cumplen una determinada característica.

#### 3.3.2. Muestra

Con respecto a la muestra, tomaremos el total de niños que son 47 niños, porque el muestreo será no probabilístico por conveniencia o denominado censal. Para Arias (2010) indica que la muestra o llamada población alcanzable, es la porción limitada de la población objetivo o subconjunto a la que se tiene acceso.

### **3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.**

#### **3.4.1. Técnicas de Recolección de Datos**

Se utilizará la técnica de la Observación que permitirá obtener información de forma directa por medio del instrumento.

#### **3.4.2. Instrumentos**

La investigación utilizará como instrumento, ficha de evaluación, para medir ambas variables, instrumentos que se han estructurado y donde se registra la conductas, acciones y rasgos, lo que permitirá determinar y medir la existencia de relación de la variable 1 y la variable 2, para lo cual hemos considerado 20 ítems para la variable Juegos Simbólicos y 24 Para la Variable Competencia Social, que serán llenados de acuerdo a la escala de Likert

Según Arias (2021) dice que un instrumento es para obtener datos o información y es cualquier dispositivo, recurso o formato (digital o físico), que es utilizado para registrar, almacenar u obtener información. Además, concluye diciendo que la técnica de la Observación, permite captar datos mediante la vista en forma sistematizada sobre cualquier situación, hecho o fenómeno que suceda.

Mientras que Hernández et al. (2014), sostiene que el uso de un conjunto de 3 a 5 ítems solicitados como respuesta a preguntas informativas (escala de Likert), permite recabar información de los encuestados.

### **3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.**

En la investigación se podrá obtener información mediante el instrumento, el cual se someterá a los paquetes estadísticos informáticos bajo los preceptos de estadística descriptiva e inferencial, donde se podrá describir el comportamiento de las variables en base a la frecuencia y la distribución de la misma. Asimismo, se usará el coeficiente de Spearman o Coeficiente de Pearson para buscar la relación existente entre las variables objeto del estudio.

Asimismo, la conclusión y evaluación resultante del análisis de los resultados, dará lugar a responder respuestas al planteamiento del problema que se formuló en la investigación.

**CAPÍTULO IV**  
**PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

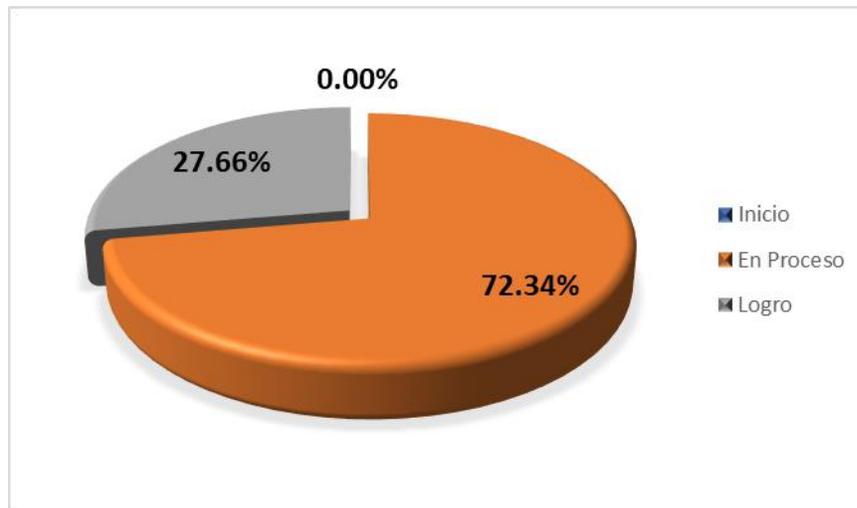
**4.1. Presentación de resultados por variables y dimensiones**

**Tabla 3**

*Emplea el juguete elegido*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	34	72.34	72.34	72.34
	Logro	13	27.66	27.66	100.00
		<b>47</b>	<b>100.00</b>	<b>100.00</b>	

**Imagen 1**  
*Emplea el juguete elegido*



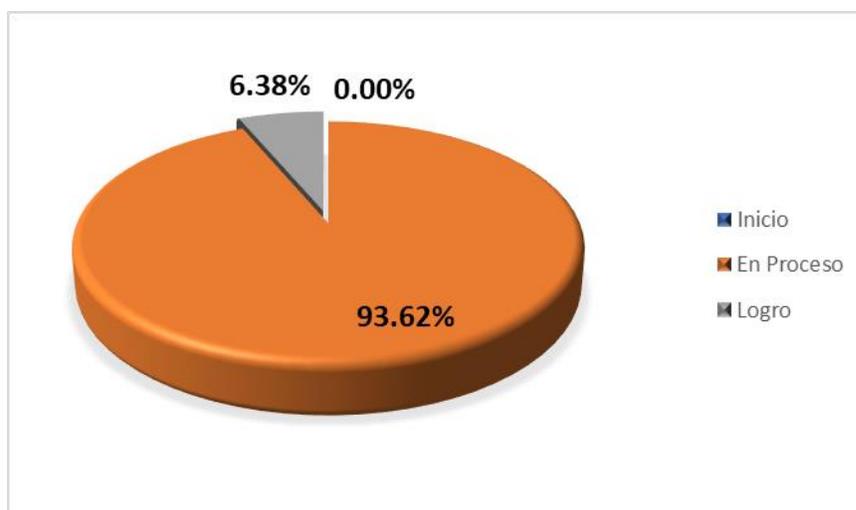
**Interpretación:**

En la tabla 3 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 72.34% se encuentran en un nivel de proceso con respecto a emplear el juguete elegido y 27.66% se encuentran en un nivel de logro.

**Tabla 4**  
*Juguetea interpretando la realidad*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	44	93.62	93.62	93.62
	Logro	3	6.38	6.38	100.00
		<b>47</b>	<b>100.00</b>	<b>100.00</b>	

**Imagen 2**  
*Juguetea interpretando la realidad*



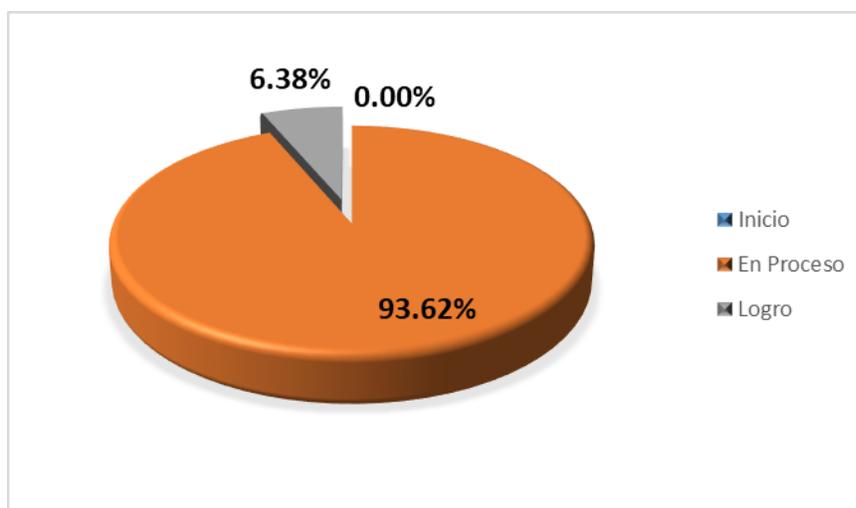
**Interpretación:**

En la tabla 4 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 93.62% se encuentra en proceso con respecto a jugar interpretar la realidad, mientras que el 6.38% se encuentra en nivel de logro.

**Tabla 5**  
*Sustituye deliberadamente el elemento existente*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
álido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	44	93.62	93.62	93.62
	Logro	3	6.38	6.38	100.00
		<b>47</b>	<b>100.00</b>	<b>100.00</b>	

**Imagen 3**  
*Sustituye deliberadamente el elemento existente*



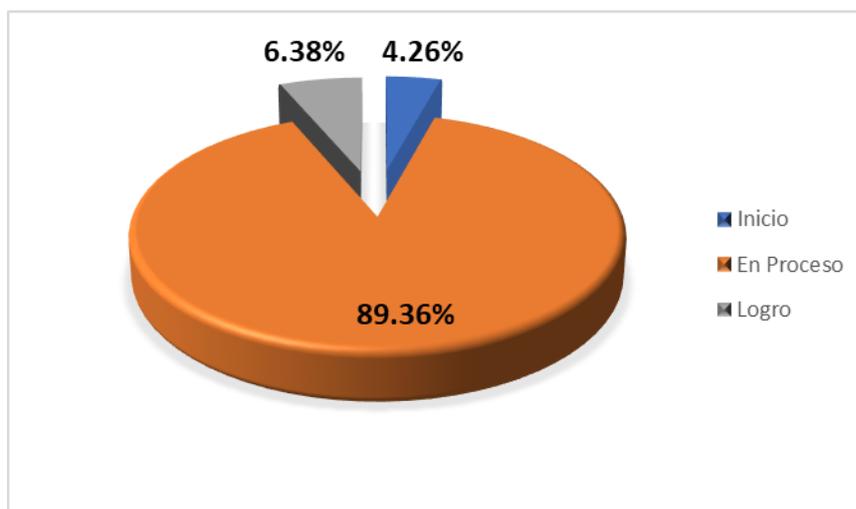
**Interpretación:**

En la tabla 5 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 93.62% se encuentran en un nivel de proceso con respecto a sustituir deliberadamente el elemento existente, mientras que el 6.38% pertenecen a un nivel de logro.

**Tabla 6**  
*Usa el objeto cambiado*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	2	4.26	4.26	4.26
	En Proceso	42	89.36	89.36	93.62
	Logro	3	6.38	6.38	100.00
		<b>47</b>	<b>100.00</b>	<b>100.00</b>	

**Imagen 4**  
*Usa el objeto cambiado*

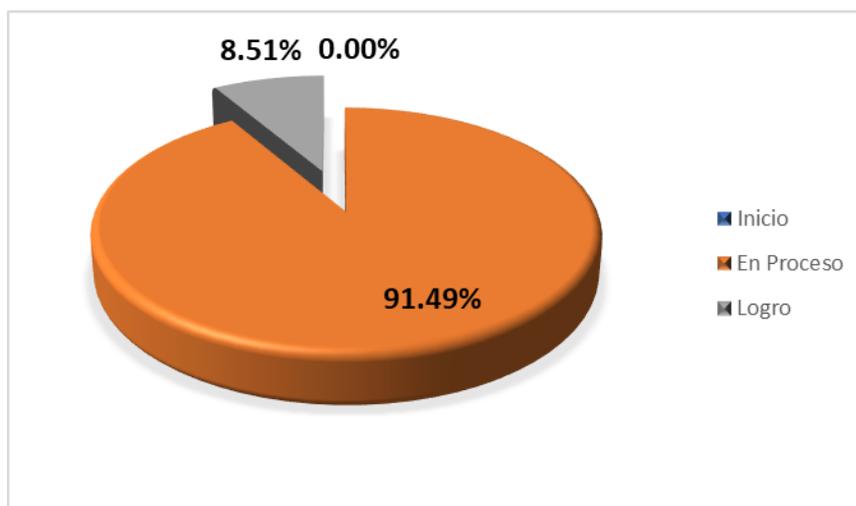


**Interpretación:**

En la tabla 6 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 89.36% se encuentra en un nivel de proceso con respecto a usar el objeto cambiado, por otro lado, el resto de los niños se encuentran en un nivel de logro con 6.38% e inicio con 4.26%.

**Tabla 7***Evidencia empeño a la hora de llevar a cabo el juego*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	43	91.49	91.49	91.49
	Logro	4	8.51	8.51	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

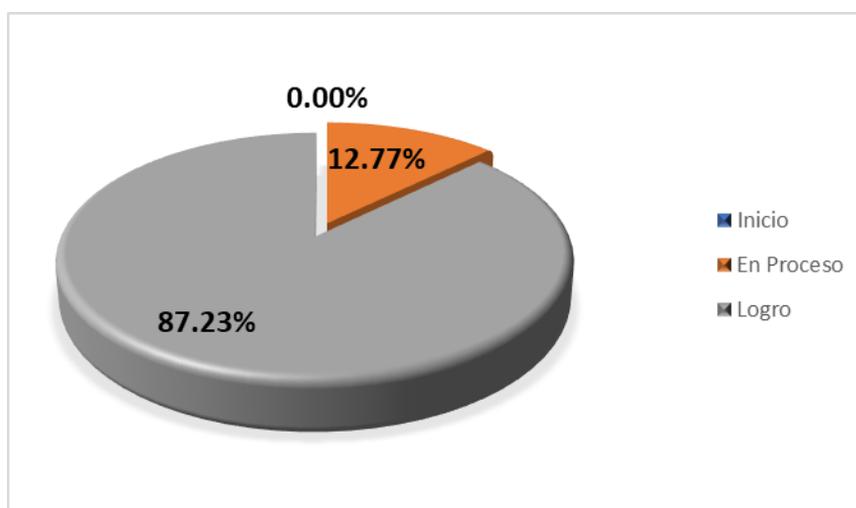
**Imagen 5***Evidencia empeño a la hora de llevar a cabo el juego***Interpretación:**

En la tabla 7 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 91.49% se encuentra en un nivel de proceso con respecto a evidenciar empeño a la hora de llevar a cabo el juego, mientras que el 8.51% se encuentra en un nivel de logro.

**Tabla 8**  
*Goza del juego*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	6	12.77	12.77	12.77
	Logro	41	87.23	87.23	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 6**  
*Goza del juego*

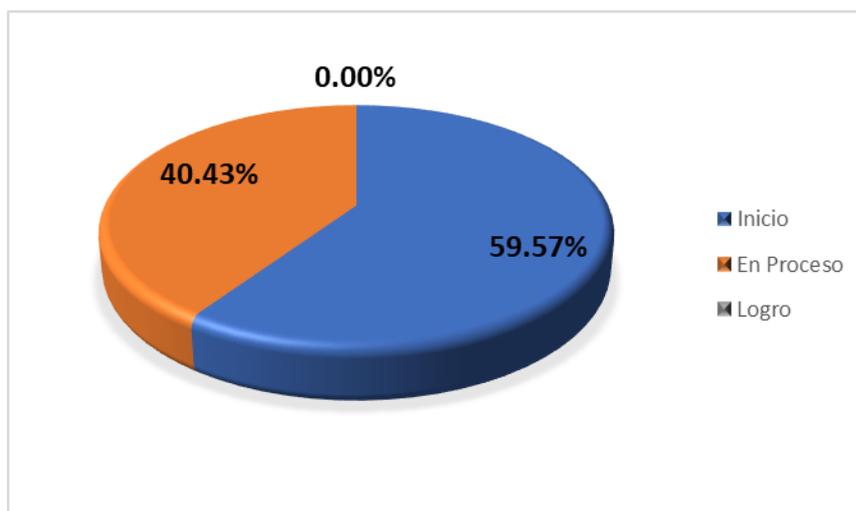


**Interpretación:**

En la tabla 8 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 87.23% se encuentra en un nivel de logro, con respecto a gozar del juego, mientras que el 12.77% se encuentra en un nivel de proceso.

**Tabla 9***Fabrica un bosquejo con respecto al juego*

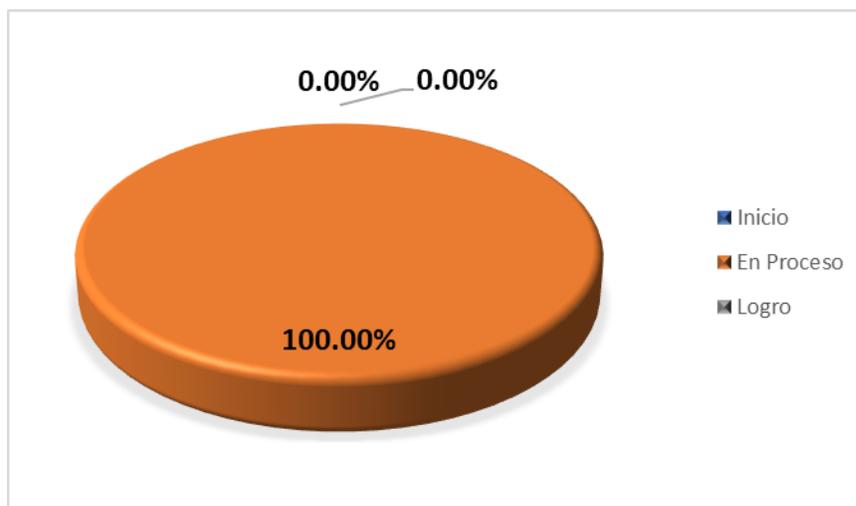
		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	28	59.57	59.57	59.57
	En Proceso	19	40.43	40.43	100.00
	Logro	0	0.00	0.00	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 7***Fabrica un bosquejo con respecto al juego***Interpretación:**

En la tabla 9 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 59.57% se encuentra en un nivel de inicio con respecto a fabricar un bosquejo en referencia al juego, mientras que el 40.43% se encuentra en un nivel de proceso.

**Tabla 10***Propone ocurrencias previamente de llevar a cabo el juego*

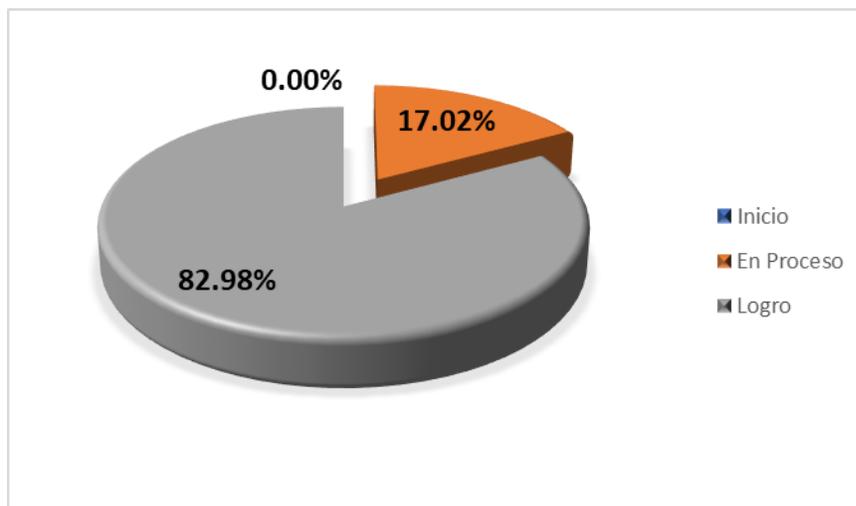
		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	47	100.00	100.00	100.00
	Logro	0	0.00	0.00	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 8***Propone ocurrencias previamente de llevar a cabo el juego***Interpretación:**

En la tabla 10 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 100% de los niños se encuentra en un nivel de proceso con respecto a proponer ocurrencias previamente de llevar a cabo el juego.

**Tabla 11***Exterioriza felicidad en el momento que saluda a un compañero*

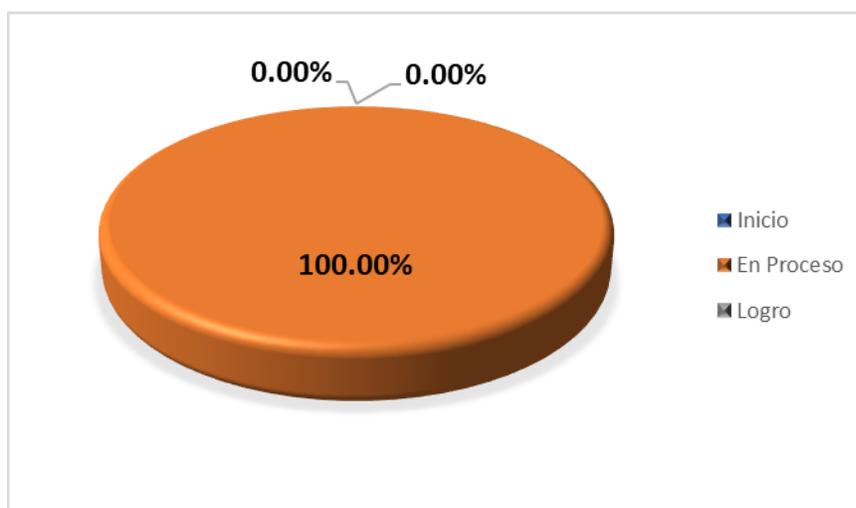
		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	8	17.02	17.02	17.02
	Logro	39	82.98	82.98	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 9***Exterioriza felicidad en el momento que saluda a un compañero***Interpretación:**

En la tabla 11 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 82.98% lograron exteriorizar la felicidad en el momento que saluda a un compañero, mientras que el 17.02% se encuentra en proceso de realizar tal proceso.

**Tabla 12***Capta cada vez que es admitido en el grupo de juego*

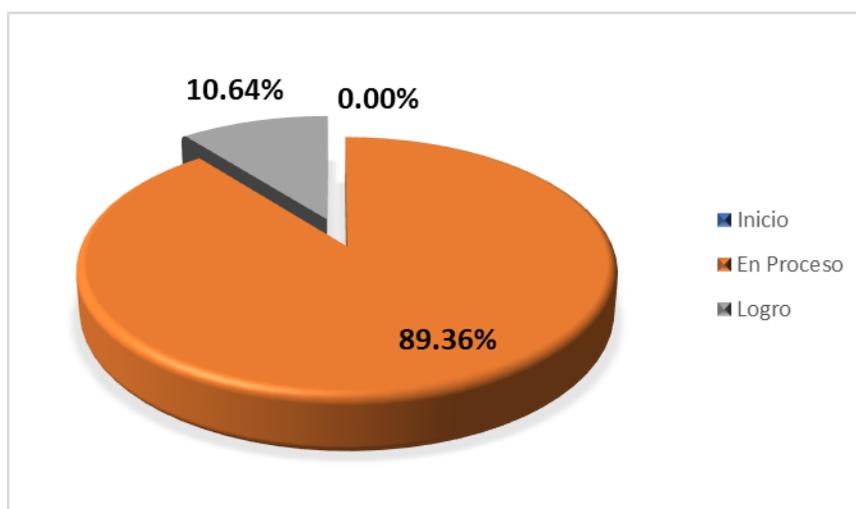
		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	47	100.00	100.00	100.00
	Logro	0	0.00	0.00	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 10***Capta cada vez que es admitido en el grupo de juego***Interpretación:**

En la tabla 12 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 100% de los niños está en proceso de captar cada vez que es admitido en el grupo de juego.

**Tabla 13***Reúne los elementos que uso durante el juego*

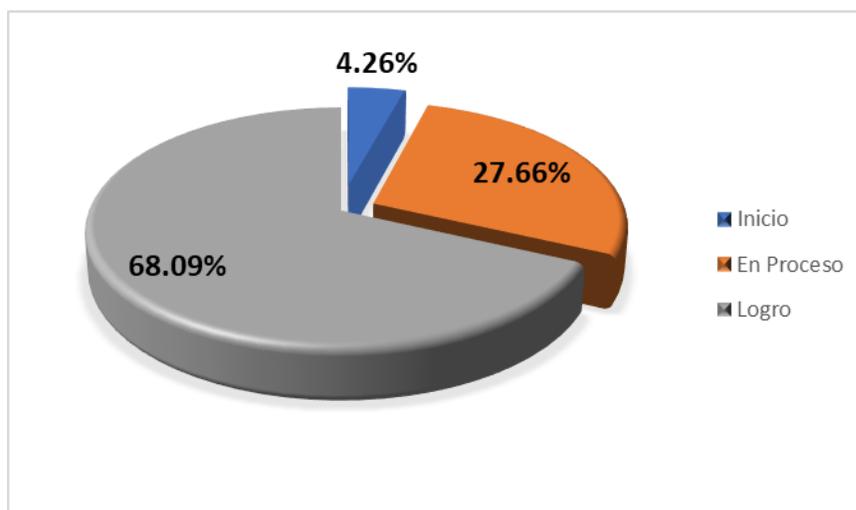
		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	42	89.36	89.36	89.36
	Logro	5	10.64	10.64	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 11***Reúne los elementos que uso durante el juego***Interpretación:**

En la tabla 13 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 89.36% se encuentra en proceso al momento de reunir los elementos que se usa durante el juego, mientras que el 10.64% lograron cumplir este indicador.

**Tabla 14***Preserva los materiales usados en clase*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	2	4.26	4.26	4.26
	En Proceso	13	27.66	27.66	31.91
	Logro	32	68.09	68.09	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 12***Preserva los materiales usados en clase***Interpretación:**

En la tabla 14 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 68.09% lograron preservar los materiales usado en clase, mientras que el 27.66% se encuentra en proceso y el 4.26% se encuentra en inicio.

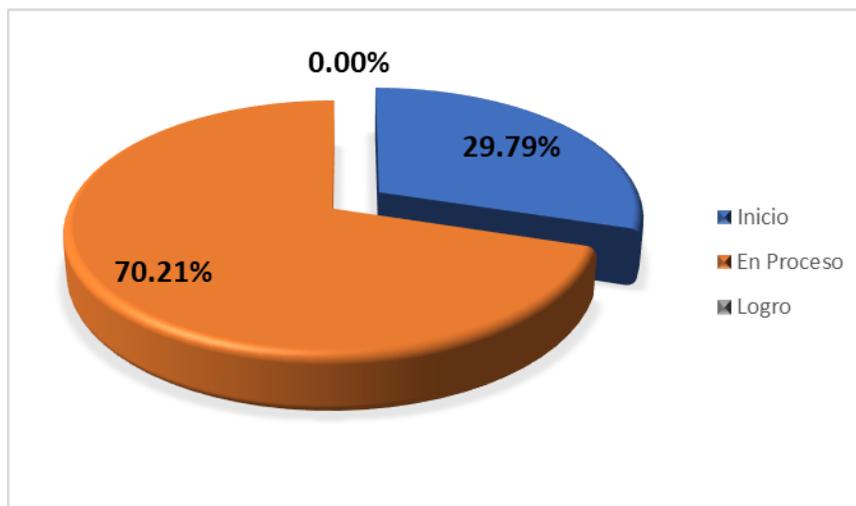
**Tabla 15**

*Cumple con las reglas de los juegos o de las actividades que se efectúa*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	14	29.79	29.79	29.79
	En Proceso	33	70.21	70.21	100.00
	Logro	0	0.00	0.00	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 13**

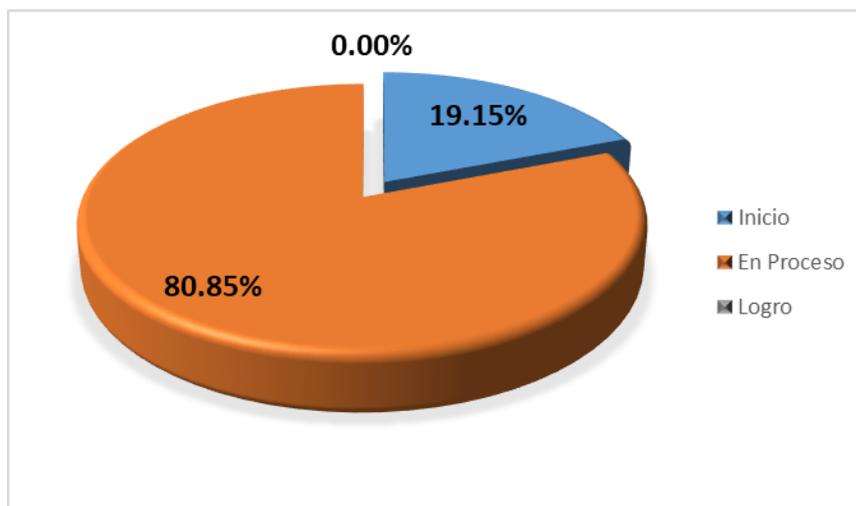
*Cumple con las reglas de los juegos o de las actividades que se efectúa*

**Interpretación:**

En la tabla 15 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 70.21% se encuentra en proceso para cumplir con las reglas de los juegos o de las actividades que se efectúa, mientras que el 29.79% aún se encuentra en inicio.

**Tabla 16***Procede según las reglas que se ha convenido*

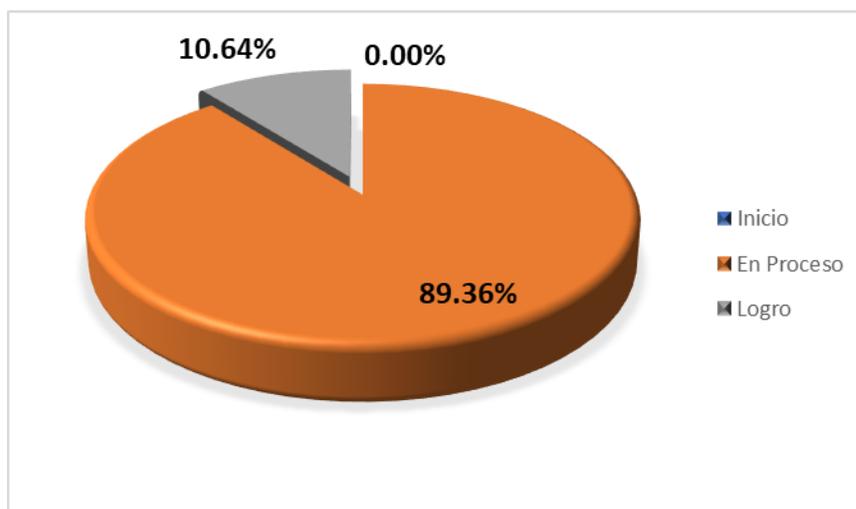
		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	9	19.15	19.15	19.15
	En Proceso	38	80.85	80.85	100.00
	Logro	0	0.00	0.00	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 14***Procede según las reglas que se ha convenido***Interpretación:**

En la tabla 16 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 80.85% se encuentra en proceso al momento de proceder según las reglas que se ha establecido, mientras que el 19.15% está en inicio.

**Tabla 17***Contesta de forma adecuada en el momento en que un adulto se dirige a él*

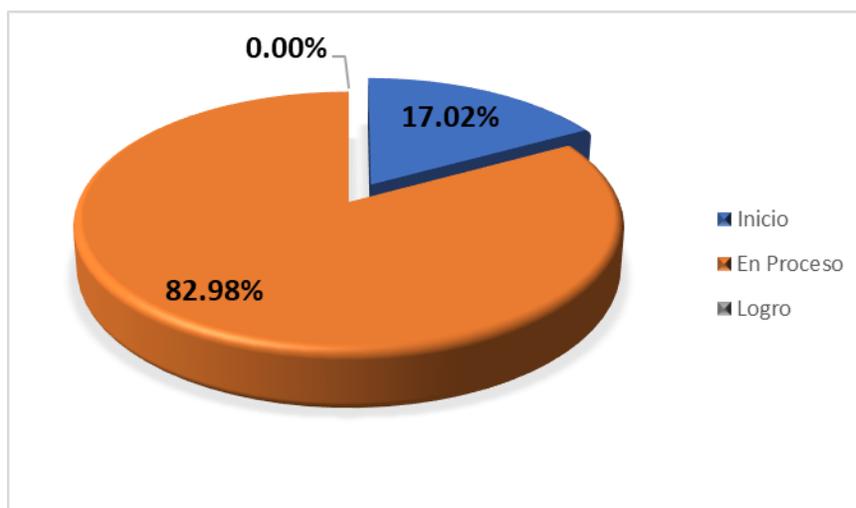
		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	0	0.00	0.00	0.00
	En Proceso	42	89.36	89.36	89.36
	Logro	5	10.64	10.64	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 15***Contesta de forma adecuada en el momento en que un adulto se dirige a él***Interpretación:**

En la tabla 17 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 89.36% se encuentra en proceso para contestar de forma adecuada en el momento en que un adulto se dirige a él, mientras que el 10.64% lograron realizar este indicador.

**Tabla 18***Consulta cuando no entiende o desea conocer algo*

		frecuencia	porcentaje	porcentaje válido	porcentaje acumulado
Válido	Inicio	8	17.02	17.02	17.02
	En Proceso	39	82.98	82.98	100.00
	Logro	0	0.00	0.00	100.00
		<b>47</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	

**Imagen 16***Consulta cuando no entiende o desea conocer algo***Interpretación:**

En la tabla 17 se puede observar que los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, el 82.98% se encuentra en proceso cuando consulta algo que no entiende o desea, mientras que el 17.02% se encuentra en inicio.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

### Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego Simbólico	,254	47	,000	,859	47	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

#### Interpretación:

En la tabla se indica que la variable de juego simbólico cuenta con una significancia de 0.000, y al ser menor a 0.05, no existiría una prueba de normalidad, es decir, que la distribución no es normal, por lo que se recurre al Rho de Spearman para determinar el grado de correlación con otra variable.

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Competencia Social	,207	47	,000	,898	47	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

#### Interpretación:

En la tabla se indica que la variable de competencia social cuenta con una significancia de 0.001, y al ser menor a 0.05, no existiría una prueba de normalidad, es decir, que la distribución no es normal, por lo que se recurre al Rho de Spearman para determinar el grado de correlación con otra variable.

## Hipótesis General

### Formulación de hipótesis estadística

**H1.-** Existe una relación significativa entre los Juegos Simbólicos y la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

**H0.-** NO existe una relación significativa entre los Juegos Simbólicos y la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

<b>Correlaciones</b>				
			Juego Simbólico	Competencia Social
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,109
		Sig. (bilateral)	.	,466
		N	47	47
	Competencia Social	Coeficiente de correlación	,109	1,000
		Sig. (bilateral)	,466	.
		N	47	47

### Interpretación:

En la tabla se puede observar que la correlación entre el juego simbólico y competencia social es de 0.109, por lo que se indicaría que existe una relación significativa baja entre los Juegos Simbólicos y la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022, y una significativa de 0,466 por lo se aceptaría la hipótesis alterna y se rechaza la nula.

### Hipótesis específica 1

**H1:** Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

**H0:** NO Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

#### Correlaciones

			Juego Simbólico	Autoestima
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,081
		Sig. (bilateral)	.	,588
		N	47	47
	Autoestima	Coeficiente de correlación	,081	1,000
		Sig. (bilateral)	,588	.
		N	47	47

#### Interpretación:

En la tabla se puede observar que la correlación entre el juego simbólico y autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa es de 0.081, por lo que se indicaría que existe una relación baja entre las variables, y al tener una significancia de 0.588 se indica que no existe significancia entre las variables por lo cual se aceptó la hipótesis nula y se rechazó la hipótesis alterna.

### Hipótesis Específica 2

**H1:** Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

**H0:** NO Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022

#### Correlaciones

		Juego Simbólico		Autonomía
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,041
		Sig. (bilateral)	.	,785
		N	47	47
	Autonomía	Coeficiente de correlación	,041	1,000
		Sig. (bilateral)	,785	.
		N	47	47

#### Interpretación:

En la tabla se puede observar que la correlación entre el juego simbólico y autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa es de 0.041, por lo que se demostró que existe una relación muy baja entre las variables, y al obtener una significancia de 0.785, indica que No existe significancia entre las variables, por lo que, se aceptó la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

### Hipótesis Específica 3

**H1:** Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.

**H0: NO** Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.

#### Correlaciones

			Juego Simbólico	Relaciones Sociales
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coeficiente de correlación	1,000	,075
		Sig. (bilateral)	.	,618
		N	47	47
	Relaciones Sociales	Coeficiente de correlación	,075	1,000
		Sig. (bilateral)	,618	.
		N	47	47

#### Interpretación:

En la tabla se puede observar que la correlación entre el juego simbólico y relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa es de 0.075, por lo que se indica que existe una relación muy baja entre las variables, y al tener una significancia de 0.618 lo cual determinó que no existe significancia entre las variables, por lo que, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la alterna.

#### Hipótesis Específica 4

**H1:** Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.

**H0:** NO Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.

#### Correlaciones

			Juego Simbólico	Lenguaje y Comunicación
Rho de Spearman	Juego Simbólico	Coefficiente de correlación	1,000	,027
		Sig. (bilateral)	.	,854
		N	47	47
	Lenguaje y Comunicación	Coefficiente de correlación	,027	1,000
		Sig. (bilateral)	,854	.
		N	47	47

#### Interpretación:

En la tabla se puede observar que la correlación entre el juego simbólico y lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa es de 0.027, por lo que se indica que, existe una relación baja entre las variables, y al obtener una significancia de 0.854 se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna.

### 4.3. Discusión de resultados

En la investigación con respecto a la hipótesis general se obtuvo que la correlación entre el juego simbólico y competencia social es de 0.109, por lo que se indicaría que existe una relación significativa baja entre los Juegos Simbólicos y la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa y una significativa de 0,466 por lo se aceptaría la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Tales resultados se asemejan a la investigación de Justo y Azaño (2018), donde se obtuvo una correlación de 0.652 lo que demostraría que existe una relación significativa entre las variables. También se suma la investigación de Quispe (2021), quien obtuvo que las variables se relacionan con un promedio de 0.568, lo que valida la hipótesis planteada. De igual forma se tiene a Matamoros y Carichahua (2017) quienes en su tesis muestran el alcance que tiene su investigación al confirmar que efectivamente la variable del juego simbólico incide sustancialmente en el progreso de las destrezas sociales, los infantes de 5 años pasan de obtener 93.6% a 96.7% demostrando que los juegos simbólicos inciden en la competencia social.

Con respecto a la hipótesis específica 1, se obtuvo que el juego simbólico y autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa se relacionan en un grado de 0.081, indicando que existe una relación significativa baja entre las variables, por lo que se aceptaría la hipótesis alterna y se rechaza la nula. Al respecto, Durán (2020) sostendría que la autoestima se relaciona con las habilidades sociales que es propio del individuo, donde expresa su actitud y su aceptación, es decir, se concerniría con la opinión que se tiene sobre su valor, éxito y

competencia. Se relaciona con la competencia social debido a que hay una influencia de cómo se siente la persona consigo misma con su relación con los demás, pues la opinión de los compañeros, amigos y familiares influyen en la autoestima del sujeto.

En la hipótesis específica 2, se buscó determinar la relación entre el juego simbólico y autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, consiguiendo un resultado de 0.041, lo que demuestra una relación significativa baja entre las variables y una significancia de 0.785 por lo que se aceptó la hipótesis alterna y se rechazó la nula, tales resultados se comparan con lo de Bustamante y Mosquera (2021), donde obtuvieron que los juegos simbólicos influyeron en los niños mejorando sus destrezas y habilidades, lo cual repercute en la autonomía de los niños. De igual forma existe semejanza con el estudio de Castillo (2020) donde buscó determinar si el empleo de los juegos imaginarios mejoraba el desarrollo independiente de los niños, donde los resultados fueron positivos pues se evidenció que los niños acrecentaban su autonomía.

En la hipótesis específica 3, la correlación entre el juego simbólico y relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa se tuvo un resultado de 0.075 y una significancia de 0.618, indicando la relación significativa baja de las variables. Existe una comparación con la investigación de Crespo (2019) que estudió sobre cómo el juego simbólico se relacionaba con los niños autistas, el resultado indicó que la aplicación de los juegos simbólicos tuvo un impacto significativo en los niños, pues ayudó a que mejoraran sus relaciones sociales con otros niños, por lo que fue una buena herramienta en el aspecto educativo. También

los resultados se asemejan al estudio de Jaime y Pedraza (2019), donde expusieron que al emplear los juegos simbólicos se contribuyó a que los niños de la institución educativa mejoraran su comportamiento, siendo más sociales con sus compañeros, pues la comunicación mejoró entre ellos, la comprensión y la resolución de problemas mediante la conversación se evidenció. Asimismo, en Carrasco (2017), se expone que los niños se integraron a los distintos tipos de entretenimiento y la socialización y no solo mejoró la relación con sus compañeros, sino también con sus familiares.

Por último, en la hipótesis específica 4, se obtuvo que la relación entre el juego simbólico y lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa es significativa y baja, pues la correlación fue de 0.027. Estos resultados permiten sostener que el lenguaje es significativo, debido a que permite el intercambio de información entre las personas, siendo necesario para mantener una comunicación entre los semejantes. Cabe recordar que durante el proceso de comunicación intervienen dos elementos de emisor y receptor a través de un mensaje que se encuentra expresado en un código transmitido a través de un canal. Se resalta que entre las habilidades sociales; se considera una persona “hábil” a aquella que tiene el conocimiento de decir las palabras adecuadas en el momento oportuno o muestra expresiones corporales de acorde a lo que intenta transmitir, por ello, se le observa al niño para ver si es capaz de mantener una conversación, si puede expresar sus sentimientos de forma asertiva y brindar sus opiniones considerando a sus compañeros.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

- Existe un grado de correlación entre las variables Juego Simbólico y Competencia social de 0.109 en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, indicando que la relación entre ambas variables es escasa y al obtener una significancia de 0.466 que al ser mayor de 0.05 muestra que no hay significancia entre las variables estudiadas. Por lo cual se concluye que, a pesar de haber una relación entre las variables, esta no es significativa.
- En cuanto a la correlación entre la variable Juegos Simbólicos y la dimensión Autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, y, de acuerdo a los resultados, concluimos que el grado de relación de 0.081 es bastante bajo, casi nulo y su significancia de 0.588 al ser mayor de 0.05 concluimos que no existe una significancia.
- El grado de correlación entre la variable Juegos Simbólicos y la dimensión autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa, indica que hay un nivel bastante bajo, al tener un coeficiente de 0.041, indicando que no existe relación entre ellas. Asimismo, su

significancia de 0.785 al ser mayor de 0.05, indica que, no hay una relación significativa entre ellas.

- Existe un nivel de correlación entre la variable Juegos Simbólicos y Relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa de 0.075, indicando que la correlación es muy baja, casi nula según el estadígrafo de Spearman, asimismo se tiene una significancia de 0.618 lo que muestra que no existe significancia al ser mayor a 0.05.

## 5.2. Recomendaciones

- Se recomienda dar énfasis en los juegos simbólicos para un mejor desarrollo en el niño, sobre todo en el hecho de simular situaciones, objetos o personajes, los cuales no se encuentran presentes a la hora del juego, lo que permite al niño desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Se recomienda realizar actividades para desarrollar la seguridad en el niño y éste se perciba y se sienta capaz de aprender sin miedos excesivos y sienta la seguridad suficiente de que puede alcanzar sus metas, lo que reforzara su autoestima.
- Se recomienda realizar actividades como lavarse la cara, las manos, peinarse y otras actividades de higiene personal, lo que permitirán desarrollar las habilidades de autonomía en el niño.
- Se recomienda realizar actividades que permita interaccionar de manera social con otros niños, pues el desarrollo de las relaciones sociales, es una parte crítica en el desarrollo de la personalidad e identidad de la persona.
- Se recomienda realizar actividades de comunicación para que el niño tenga la capacidad de aprender sobre lo que es el lenguaje expresivo y a su vez entender sobre lo que es el lenguaje receptivo, para lo cual realizar imitaciones vendría a ser una gran ayuda para su aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

- Altamirano-Herrera, L. (2021) *Estrategia del Juego Simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos*. (tesis de maestría, Universidad Señor de Sipan).  
<http://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8469/Altamirano%20Herrera%20Luz%20Marina.pdf?sequence=1>
- Crespo C. Rodríguez D. (2019), *El juego simbólico como estrategia para mejorar la socialización de una niña de 5 años con trastorno de espectro autista en el periodo septiembre 2018 – marzo 2019*. (Tesis para Licenciatura, Universidad Nacional de Loja, Ecuador). Repositorio Digital de la Universidad Nacional de Loja. <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/22077>
- Bustamante F. y Mosquera J. (2021) *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. (Titulación para Licenciatura, Universidad Técnica de Machala, Ecuador).  
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>
- Jaime Y. y Pedraza A. Rubio E. (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*. (Para lograr la licenciatura en educación básica. Bogotá D.C. de la Universidad libre de Colombia). Repositorio Institucional Unilibre.  
<https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/17637?show=full>
- Carrasco Z. (2017), *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*. (Título de Licenciada en Estimulación Temprana en la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador). Repositorio Universidad Técnica de Ambato.

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/26538/2/CARRASCO%20URITA.pdf>

- Medina I. (2017), *Apego y competencia social en niños provenientes de familias multi problemáticas*. (Por el título de Licenciada en Psicología. Universidad de Sonora-México). Repositorio Unison.  
<http://repositorioinstitucional.uson.mx/handle/20.500.12984/1620>
- Castillo (2020) *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel*. (Tesis para título profesional de Licenciada en Educación Inicial, Universidad Cesar Vallejo. Repositorio Universidad Cesar Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46676>
- Justo F. y Azaño L. (2018), *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román – 2018*. (Tesis por el título de Licenciada en Educación Inicial, de la Universidad Peruana Unión). Repositorio Universidad Peruana Unión.  
<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/641>
- Quispe H. y Chahuayo M. (2021), *Juego simbólico para mejorar las habilidades sociales en los niños de la I.E.I. No 229 de Buena Vista-Lircay*. (Tesis para título de Licenciatura en educación inicial y bilingüe en la Universidad para el desarrollo Andino). Repositorio Universidad para el desarrollo Andino.  
<http://repositorio.udea.edu.pe/handle/UDEA/178>
- Romero y Carichahua Quispe (2017), *Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la institución educativa inicial N.º 107 - Huancavelica – 2017*. (Licenciatura en Educación de la Universidad Nacional de Huancavelica-Perú). Repositorio Institucional.  
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1435>
- Diaz C. (2020), *Competencias parentales y su relación con la conducta y competencia social en padres de niños preescolares*. (Título profesional de Licenciado en

Psicología). Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Repositorio Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.  
[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658322/D%203%20adaz\\_BC.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658322/D%203%20adaz_BC.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

Córdova A. (2021), *Juegos Simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 Años de la Institución Educativa No 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, Provincia Ayabaca –Piura 2020.* (Tesis para Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Repositorio Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24827/JUEGOS\\_SIMBOLICOS\\_CORDOVA\\_MONTALBAN\\_AURORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24827/JUEGOS_SIMBOLICOS_CORDOVA_MONTALBAN_AURORA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Orosco M. (2019), *Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada “Villa Catarina” Pimentel 2018,* (Título profesional de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Cesar Vallejo. Repositorio Universidad Cesar Vallejo.  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36681/Orozco\\_OMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36681/Orozco_OMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Olivares S. (2015) *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa san juan bautista de Catacaos -Piura.* (Título de Licenciatura en Ciencias de la Educación. Universidad de Piura.  
[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC\\_033.pdf](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf)

López, M. (2006), *Relaciones entre el aprendizaje implícito y explícito e inteligencia general en alumnos de enseñanza general básica* (Licenciada en Psicología) Universidad Nacional del Mar del Plata. Recuperado de  
<https://www.redalyc.org/pdf/180/18023106.pdf>

- Angulo P. y Lorena A. (2010), *Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar* (Para Licenciadas en Psicología) Universidad de Cuenca, Ecuador. Recuperado de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>
- Naranjo A. (2006), *Evolución de la competencia social*. Docente en la Universidad Santo Tomas Nacional de Colombia. Recuperado de [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-99982006000100012](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-99982006000100012)
- Méndez y Ryszard (2005) *El desarrollo de las relaciones interpersonales en las experiencias interculturales: una aportación del enfoque centrado en la persona*. (Maestro en desarrollo humano) Universidad Iberoamericana de México. Recuperado de <http://www.bib.uia.mx/tesis/pdf/014600/014600.pdf>
- ACNUR Comité Español (2016) *Fundamentos y evolución del concepto de conciencia social*. Recuperado. <https://eacnur.org/blog/fundamentos-evolucion-del-concepto-conciencia-social/>
- Álvarez M. Botero S. Diaz K. Montoya L. Uribe M. Villegas K. (2020), *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*. (Tesis de Licenciatura en Educación Preescolar, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia, Medellín). <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón, K. (2020), *Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial – Huacho 2019*. (Maestría en Psicología) Repositorio Universidad Cesar Vallejo Lima Perú. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42624>

- Echegaray K. (2019), *El pensamiento crítico y la competencia social en niños de 5 años de la I.E 3084 Enrique Guzmán y Valle. - Los Olivos*. (Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial), Repositorio de la Universidad Cesar Vallejo.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/50359>
- Eceiza M. (2008), *Habilidades sociales y contextos de la conducta social – (Revista de Psicodidáctica) Universidad del País Vasco, España*  
<https://www.redalyc.org/pdf/175/17513102.pdf>
- Fernández A. (2018), *Desarrollo de la competencia social en adolescentes: creación, aplicación y análisis del programa El Pensamiento Prosocial en Entornos Educativos*. (Tesis doctoral en Psicología) Universidad de Valencia, España.  
<https://mobiroderic.uv.es/bitstream/handle/10550/49792/TESIS%20M%C2%AA%20C3%81NGELES%20FERN%C3%81NDEZ%20DUR%C3%81N.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lacunza A. y Contini N. (2019) *Social abilities in pre-school children in poverty environments*. Prensa Médica Latinoamericana. Universidad Nacional de Tucumán, Argentina. Recuperado  
<http://www.scielo.edu.uy/pdf/cp/v3n1/v3n1a06.pdf>
- Landeira S. *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. Buenos Aires, Argentina. Recuperado [https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego\\_simbolico.pdf](https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf)
- Arias y Covinos (2021), *Diseño y metodología de la Investigación*. Libro 8.3 de la Editorial Enfoques Consulting EIRL. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2260>
- Aceituno, Silva y Ugarte (2021), *Métodos y técnicas de la investigación contable*. Libro de Colección Bicentenario 2021.Repositorio Concytec.  
<https://repositorio.concytec.gob.pe>

- Laura Arenas, C. y Arenas Delgado, G (2018) *Aplicación de los Juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la institución educativa alto de la punta, Mollendo, Arequipa 2017*. Repositorio, Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa.
- <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6402/EDClaarcy3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muñoz, L (2017) *Programa “Creeyse”, basado en el aprendizaje cooperativo, para desarrollar la competencia social en estudiantes de Educación primaria Moche 2017*, Escuela de postgrado. Artículo de la Universidad Nacional de Trujillo, <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PGM/article/view/2667>
- Hernández R. Fernández C. y Baptista M. (2014), *Metodología de la investigación - Sexta Edición*. Recuperado. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- López, F. y Fuentes Rebollo, M. (1994). *Revisión, análisis y clasificación de los estudios sobre desarrollo social*. Infancia y Aprendizaje, Núm. 67 Pág. 163-184. Universidad La Rioja. Recuperado <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=48475>
- López de Dicastillo, N. (2006). *La competencia social en el marco de la educación cívica. Estudio descriptivo en profesorado de Pamplona*. (Tesis doctoral), Universidad de Navarra, Pamplona. Recuperado. <https://revistas.unav.edu>
- Piaget, Jean e Inhelder Barbel. (1969), *Psicología del Niño*, Obra de Ediciones Morata, Madrid.
- <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina38882.pdf>
- Piaget, Jean, (1981), *El nacimiento de la inteligencia en el niño*, Libro de Biblioteca del bolsillo. Buenos aires: Abaco. <https://piagetflix.com/wp->

content/uploads/2020/02/2-El-Nacimiento-de-La-Inteligencia-en-El-Nino-Jean-Pieget.pdf

- Sánchez F., Parra M., Peña B. (2019), *Experiencias de trabajo cooperativo en la educación superior. percepciones sobre su contribución al desarrollo de la competencia social*. Artículo de investigación. Revista de comunicación Vivat. Universidad Católica San Antonio de Murcia, España  
<https://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/1123/1635>
- Valdivia M. (2019), *Dimensiones de parentalidad, competencias sociales y problemas de conducta externalizantes e internalizantes en niños y niñas en edad preescolar*. (Maestría en psicología clínica de niño) Universidad San Martín de Porras, Perú.  
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/4643>
- Velasco, I. (2018) *Juegos Simbólicos en comprensión lectora de estudiantes de primaria del distrito de Leonor Ordoñez- Jauja* (Maestría en educación), Repositorio de la Universidad Nacional del Centro del Perú.  
[https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/5975/T010\\_70390468\\_M\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/5975/T010_70390468_M_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vásquez L. Sicha E. y Taboada C. (2018) *Los juegos didácticos y el aprendizaje de las habilidades orales del idioma inglés en estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa N° 1195 Cesar Vallejo de Lurigancho-Chosica, 2015*. (Tesis para licenciatura en Educación). Repositorio de la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.  
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/1339/Tesis%20Juegos%20Did%C3%A1cticos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Arias M. y Castiblanco D. (2015) *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés* (Licenciado en educación) Repositorio de la Universidad Libre de Colombia

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8433/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAG%20GICA%20PARA%20EL%20APRENDIZAJE%20DE%20VOCABULARIO%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20HABILIDAD%20ORAL%20EN%20INGL%20S.pdf?sequence=1>

Fernández A. (2015) Desarrollo de la competencia social en adolescentes: creación, aplicación y análisis del programa El Pensamiento Prosocial en Entornos Educativos (Tesis doctoral) Universidad de Valencia.

<https://core.ac.uk/download/pdf/71050766.pdf>

Sosa S. y Salas E. (2020), Resilience and social skills in high school students of San Luis de Shuaro, La Merced. Universidad Peruvian University of Applied Sciences (UPC). Recuperado

[http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v11n1/en\\_2226-1478-comunica-11-01-40.pdf](http://www.scielo.org.pe/pdf/comunica/v11n1/en_2226-1478-comunica-11-01-40.pdf)

Fernández-Bedoya, V. (2020) Tipos de justificación en la investigación científica. Espiritu Emprendedor TES. *Universidad Cesar Vallejo. Perú.*

<https://doi.org/10.33970/eetes.v4.n3.2020.207>

Álvarez Ortiz, M. I., Botero Pineda, S., & Díaz Varela, K. J. (2020). El Juego Simbólico en la Educación Infantil. Obtenido de

<https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Artigas Horno, A. (Julio de 2014). Propuesta inclusiva a través del juego simbólico en un aula de educación infantil. Obtenido de

<https://zaguan.unizar.es/record/14428/files/TAZ-TFG-2014-584.pdf>

- Bizquera Alzina, R. (2007). Competencias emocionales. Educación XX1, 61-82.  
Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/706/70601005.pdf>
- Bofarull Sanz, N. (18 de JULIO de 2014). El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2º ciclo de E.I. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1>
- Durán Chambilla, S. (2020). Habilidades sociales y estilos de aprendizaje en estudiantes de la escuela profesional de educación inicial, UNA-Puno. Obtenido de <https://1library.co/document/yr3mod7y-habilidades-sociales-aprendizaje-estudiantes-escuela-profesional-educacion-inicial.html>
- Gallardo López, J. A. (2018). Teoría del juego como recurso educativo. ResearchGate. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En%201898%2C%20Grooms%20propone%20la,que%20realizar%20cuando%20sea%20adulto.>
- Garmande Villanueva, N. (2018). Las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Unidad piloto para propuesta de cambio metodológico. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En%201898%2C%20Grooms%20propone%20la,que%20realizar%20cuando%20sea%20adulto.>
- Ibarra Santacruz, M. E. (Enero de 2020). Las habilidades sociales desde la tipología de Goldstein: Un análisis psicosocial en niños de 6 a 8 años en la ciudad de Victoria Durango. Obtenido de <http://repositorio.ujed.mx/jspui/bitstream/123456789/66/1/Tesis%20Las%20habilidades%20sociales%20desde%20la%20tipolog%C3%ADa%20de%20goldstein%20un%20an%C3%A1lisis%20psicosocial%20en%20ni%C3%B1os%20de%206%20a%208%20a%C3%B1os.pdf>

- Landeira, S. (2010). El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación den J. Piaget y en S. Freud. Obtenido de [https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego\\_simbolico.pdf](https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf)
- López, V. (2007). La inteligencia social: Aportes desde su estudio en niños y adolescentes con altas capacidades cognitivas. Obtenido de [https://www.altascapacidadescse.org/cse/pdf/art02\\_la\\_inteligencia\\_social.pdf](https://www.altascapacidadescse.org/cse/pdf/art02_la_inteligencia_social.pdf)
- Molina, J. A., & Ruíz de Velasco, Á. (2012). El juego simbólico. Aula de Infantil(65), 31-33. Obtenido de <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>
- Moyano Ávila, A. M. (Noviembre de 2014). Relaciones sociales en contextos organizacionales. Obtenido de <https://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/9487/Trabajo%20de%20grado%20Ana%20Maria%20Moyano%20Avila.pdf>
- Rios Quiles, M. (2018). Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación. Obtenido de El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil: [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Tripero, A. (2015). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. E-Innova BUCM. Obtenido de <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Y5SqL3bMK3A>
- Vera Pómez, A. C. (2015). Habilidades sociales y Autoconcepto en hijos únicos y con hermanos, de colegios de Lima Metropolitana. Obtenido de [https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/619096/Tesis%20original.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=Goldstein%20\(1989\)%20ose%20C3%B1ala%20que%20las,b%20C3%A1sicas%20como%20complejas%20e%20instrumentales.](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/619096/Tesis%20original.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=Goldstein%20(1989)%20ose%20C3%B1ala%20que%20las,b%20C3%A1sicas%20como%20complejas%20e%20instrumentales.)



I.E. N° 40202 - YURA AREQUIPA  
 CÓDIGOS MODULAR: INICIAL 1333145- PRIMARIA 0655779- SECUNDARIA 1260942

## CARTA DE ACEPTACIÓN

ASUNTO: CARTA DE ACEPTACIÓN DE INVESTIGACIÓN.

SEÑORES DE LA UNIVERSIDAD JOSE CARLOS MARIATEGUI  
 FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

De mi más sincera consideración :

Me es grato poder dirigirme a usted en mi calidad de director y hacerle llegar un cordial saludo y a su vez informarle que las señoritas Ccallo Cajavilca, Josefina Flor , identificada con DNI 42566241 y Ccallo Cajavilca Lisbeth Eva, identificada con DNI 73036205, estudiantes de Programa de Titulación de la Escuela de Educación Inicial, fueron **ACEPTADAS** por la Institución Educativa N° 40202 "CHARLOTTE" para poder realizar su trabajo de investigación denominado "Juegos Simbólicos y Competencia Social en niños de 5 años" donde aplicarán los instrumentos a los niños de 5 años educación inicial especificados en su muestra de estudio,

Sin otro particular , me despido de usted.

Atentamente,



*[Handwritten Signature]*  
 Sánchez Puga, Francisco Dionicio  
 DNI. 30770357

## ANEXOS

**MATRIZ DE CONSISTENCIA**  
**JUEGOS SIMBÓLICOS Y COMPETENCIA SOCIAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No. 40202**  
**CHARLOTTE DE AREQUIPA, 2022**

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	DIMENSIONES, INDICADORES, ESCALA DE VALORES					
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable 1: Los Juegos Simbólicos					
<p>¿De qué manera los Juegos Simbólicos tienen relación con la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?</p> <p><b>Problemas Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?</li> <li>¿Cómo el juego simbólico tiene relación con las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?</li> <li>¿Cómo el juego simbólico tiene relación con el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?</li> <li>¿Cómo el juego simbólico tiene relación con el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022?</li> </ul>	<p>Determinar de qué manera los Juegos Simbólicos tienen relación con la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Explicar cómo el juego simbólico se relaciona con el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</li> <li>Precisar cómo el juego simbólico tiene relación con las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</li> <li>Determinar cómo el juego simbólico tiene relación con el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</li> <li>Identificar cómo el juego simbólico tiene relación con el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</li> </ul>	<p>Existe una relación significativa entre los Juegos Simbólicos y la Competencia Social en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las habilidades de autoestima en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</li> <li>Existe relación significativa entre el juego simbólico y las habilidades de autonomía en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</li> <li>Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo de las relaciones sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</li> <li>Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje y comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa No. 40202 Charlotte de Arequipa 2022.</li> </ul>	Dimensiones	Indicadores	Escala de Valores			
						<ul style="list-style-type: none"> <li>Descentración</li> <li>Sustitución</li> <li>Integración</li> <li>Planificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplea el juguete elegido.</li> <li>Juguetea interpretando la realidad.</li> <li>Sustituye deliberadamente el elemento existente.</li> <li>Usa el objeto cambiado.</li> <li>Evidencia empeño a la hora de llevar a cabo el juego.</li> <li>Goza del juego.</li> <li>Fabrica un bosquejo con respecto al juego.</li> <li>Propone ocurrencias previamente de llevar a cabo el juego.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Inicio</li> <li>En proceso</li> <li>Logro</li> </ol>
						Variable 2: Competencia Social		
			Dimensiones	Indicadores	Escala de Valores			
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Autoestima</li> <li>Autonomía</li> <li>Relaciones Sociales</li> <li>Lenguaje y Comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exterioriza felicidad en el momento que saluda a sus compañeros.</li> <li>Capta cada vez que es admitido en el grupo de juego.</li> <li>Reúne los elementos que uso durante el juego.</li> <li>Preserva los materiales usados en clase.</li> <li>Cumple con las reglas de los juegos o de las actividades que se efectúa.</li> <li>Procede según las reglas que se han convenido.</li> <li>Contesta de forma adecuada en el momento en que un adulto se dirige a él.</li> <li>Consulta cuando no entiende o desea conocer algo.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Inicio</li> <li>En Proceso</li> <li>Logro</li> </ol>			