

# egrtg

*por* Hector VELASQUEZ CUEVA

---

**Fecha de entrega:** 09-dic-2022 08:24p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 1976905597

**Nombre del archivo:** tesis\_final\_con\_20\_y\_firmada\_entregar\_2022\_-tunitin.docx (188.17K)

**Total de palabras:** 19036

**Total de caracteres:** 101653

**1**  
**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO**  
**BENEDICTO XVI**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS SIMBOLICOS PARA DESARROLLAR LA**  
**SOCIALIZACION EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA**  
**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL DE MANTACOA-**  
**HUÁNUCO-2020**

**1**  
**PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN**  
**EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTOR**

Venancio Ponce, Ana Yudy

**ASESOR**

Velásquez Cueva, Héctor Israel

**LINEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica de áreas curriculares

**1**  
**TRUJILLO-PERU**  
**2022**

## Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Planteamiento del problema

Desde el origen de todo, Dios vio al hombre solo y creo a la mujer del costado de este para que juntos formaran una familia, (Genesis 1:26-31). De aquí, se fundamenta la base de la socialización entre las personas. Se sabe que los seres humanos son seres sociales por forma natural, pues es necesario que se interrelacione para conseguir lo que necesita. Se debe comprender que la destreza de comunicarse se da desde el momento en que venimos al mundo; sin embargo, no todos poseemos la destreza de socializar con los demás, dejando en claro un problema a nivel mundial, el cual se debe erradicar desde edades tempranas.

En el mundo actual, la comunicación entre personas se ha trasladado al ámbito virtual sin negar la idea de que las conversaciones cara a cara brindan comodidad, beneficios y desarrollo. Sin embargo, este cambio también dificulta la socialización que debe tener todo niño, ya que no permite el crecimiento natural de sus habilidades sociales. En cambio, el avance tecnológico afecta negativamente el interés de los estudiantes de educación básica en cooperar con sus compañeros. Como resultado, al eliminar esto de su experiencia educativa, se pierden oportunidades para que los niños desarrollen habilidades de comunicación asertiva. Esto conduce al egocentrismo normal de ciertos alumnos de primer grado. (InteriusPerú, 2017).

A nivel internacional según un informe de PISA, la región de América Latina alberga tres países con altas habilidades sociales: Costa Rica, Chile y Uruguay. Los dos últimos están significativamente más abajo en la lista; sin embargo, todavía obtienen una puntuación más alta que Perú. Aquellos que se desempeñan bien en la escuela pueden tener relaciones positivas con sus compañeros de clase, independientemente de sus bajos puntajes académicos. (Zoido, 2017). Tanto el Perú como sus niños enfrentan problemas importantes. Enfrentan grandes problemas debido a su agresión debido a que los padres o familiares los golpean físicamente. Esto hace que desarrollen habilidades sociales deficientes, lo que conduce a problemas de aprendizaje en múltiples áreas. Además, Perú enfrenta problemas mayores debido a sus crecientes problemas.

A nivel nacional un informe de la Dirección General de Promoción de la Salud sobre los niños encontró que un alto porcentaje de ellos son abusados en su entorno familiar por sus padres. Esto se debe a que muchos adultos encuestados afirmaron que maltrataban verbalmente a sus hijos cuando ignoraban o no cumplían con sus responsabilidades. Además,

un alto porcentaje ha castigado físicamente a sus hermanos por pelear o desobedecer. Estos datos revelan que el comportamiento antisocial de los niños se deriva de fallas en el hogar para desarrollar adecuadamente las habilidades sociales. El problema de las TIC en el país agudiza este problema, ya que dificulta el desarrollo de las competencias académicas y deja de lado la socialización de los niños.

A nivel regional las preocupaciones dan forma a los esfuerzos de Huánuco para mitigar el comportamiento problemático de los estudiantes. Imponer costumbres familiares a los estudiantes genera problemas de comportamiento y tensiones familiares. Esto a su vez aumenta el maltrato infantil, que es lo que más sufren los niños débiles en su desarrollo social. Al negarles oportunidades de desarrollo social, las actitudes negativas fomentan el abuso infantil. Los bebés que crecen en las Tierras Altas se encuentran en una desventaja significativa cuando se trata de aprender habilidades sociales adecuadas. Esto se debe a que sus cuidadores a menudo continúan sus prácticas tradicionales que han sido transmitidas desde muchas generaciones atrás. Estas tradiciones a menudo implican castigar a los niños desobedientes u ofrecer permiso a los padres para disciplinarlos cuando no completan las tareas. Esto lleva a que muchos muestren problemas de conducta y otras complicaciones.

<sup>3</sup> Los estudiantes de la Institución Educativa Inicial de Mantacocha-Huanuco-2020 plantean un problema por su escasa socialización a nivel institucional. Esto les dificulta aprender habilidades académicas básicas y desarrollar actitudes socialmente apropiadas. Esto también genera preocupación entre los educadores porque estos problemas necesitan ser resueltos durante la formación educativa regular de todos los estudiantes. (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2015).

Es importante entender que el ambiente educativo aún incluye padres que disciplinan a sus hijos a través del castigo. Esto crea niños que tienen miedo en clase, tienen nerviosismo y se sienten incómodos. Debido a su edad, este problema podría afectar a la generación futura. Es posible que no comprendan los estados emocionales de otras personas o cómo expresar adecuadamente sus propias emociones. Esto podría hacer que tengan dificultades para participar en clases con actividades grupales y el plan de estudios en general. (UNICEF, 2019).

Por todo lo mencionado se entiende la importancia de una estrategia, técnica o método que desarrolle la capacidad de un niño para adaptarse fácilmente al entorno del salón



de clases y desarrollarse de manera positiva. Esto se debe a que les brinda las herramientas necesarias para comunicarse con sus compañeros de clase, establecer una buena relación con sus maestros, comprender su autoestima y desarrollar habilidades sociales. Estos atributos son vitales porque brindan beneficios que incluyen el desarrollar habilidades de cooperación e interrelación con los demás, la imaginación y creatividad y la expresión de emociones y sentimientos con los demás. Las aplicaciones prácticas de los juegos simbólicos como estrategia educativa ayudan a los niños a dominar estas habilidades. (Tarres, 2015).

14

## 1.2. Formulación del problema

### 1.2.1. Problema general

¿En qué medida los juegos simbólicos desarrollan la socialización en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020?

1

### 1.2.2. Problemas específicos

¿En qué medida los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión autoestima en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco, 2020?

¿En qué medida los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión comportamiento en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco, 2020?

¿En qué medida los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión identificación en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco, 2020?

## 1.3. Formulación de objetivos

### 1.3.1. Objetivo general

Determinar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

### 1.3.2. Objetivos específicos

Verificar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión autoestima en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco, 2020.

Verificar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión comportamiento en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco, 2020.

Verificar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión identificación en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco, 2020.

### 1.4. Justificación de la investigación

La investigación busca mejorar la socialización en los niños y niñas de 5 años mediante distintas estrategias, para estimular el desarrollo humano lo cual permitirá el perfeccionamiento de habilidades que promuevan las dimensiones del autoestima, comportamiento e identificación, a fin de evitar futuros problemas lingüísticos. Lo menciona se fundamenta y justifica de la siguiente manera:

Teórica: El objetivo de este estudio es aumentar las habilidades de socialización entre los niños mediante el uso de títeres en actividades, lecciones y proyectos diarios. Los maestros pueden usar estos datos para crear nuevas formas de incorporar títeres en sus lecciones. Esta estrategia ayudará a los estudiantes de cinco años de una institución educativa de huánuco-2020.

Práctica: La siguiente investigación se realiza en los estudiantes de cinco años de una institución educativa de huánuco-2020, para mejorar su socialización. Esto se hace a través de investigaciones que se enfocan en mejorar los juegos simbólicos que practican y la confianza en sí mismos de los niños. Estos juegos son importantes porque ayudan a los niños que tienen problemas para relacionarse con el maestro, con otros niños de la clase o con los adultos que los rodean. El simbolismo ayuda a los niños a desarrollar la interconexión, la creatividad y la libre expresión. Estos beneficios ayudarán a que los niños más seguros de sí mismos participen en actividades grupales.

Metodológica: El tema de investigación propuesto, es claro que se adhiere al enfoque metodológico adecuado. Porque este estudio utilizará a <sup>34</sup> los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020. Después de observar su desarrollo, podemos entender cómo avanzó el proyecto y finalmente concluyó. Esto nos ayudará a mejorar los resultados futuros.

## 2.1. Antecedentes de la investigación

### 2.1.1. Internacionales

Álvarez (2020) presentó su investigación en la Universidad Tecnológica de Antioquia, Medellín, Colombia. Su tema fue la educación de la primera infancia. El trabajo empleó una metodología explicativa-descriptiva, un estudio cualitativo-cuantitativo y un diseño experimental. Adicionalmente, se utilizó una muestra de 30 niños para la recolección y análisis de datos. El juego generó un aprendizaje significativo porque permitió que cada participante inyecte su imaginación. Tanto los niños como las niñas se involucraron en la actividad cuando descubrieron un interés. Cantaron, dibujaron o se expresaron de otra manera cuando sintieron curiosidad. Esto demostró que el juego era una excelente manera de aprender, ya que fomentaba la expresión emocional durante los momentos de curiosidad.

Chuíza (2019) presentó su investigación, en la Universidad Estatal de Bolívar, Guanujo. Después de aplicar la propuesta, se encontraron menos niños con retraso en el desarrollo de lo esperado. Esto era contrario a la hipótesis alternativa, que fue aceptada después de confirmar los resultados. El uso de juegos simbólicos mejoró la habilidad de relacionarse con su entorno de los niños de 4 a 5 años de educación inicial. Mediante la aplicación de la prueba T-Student, pudimos confirmar nuestra hipótesis de que implementar nuestra propuesta generó menos niños retrasados en comparación con su edad. La hipótesis alternativa fue aceptada y nos lleva a confirmar que los juegos simbólicos mejoran el desarrollo social de los niños de 4 a 5 años.

Carrasco (2017) presentó su investigación, en la Universidad Técnica de Ambato. En su investigación los niños de 3 o 4 años de edad fueron el foco de la investigación. La investigación se basó en un estudio cualitativo-cuantitativo, descriptivo-explicativo, que utilizó una metodología de diseño experimental, con una población de 30 participantes. Además, se implementaron técnicas de observación específicas junto con las escalas de Nelson Ortiz para la recolección de datos. El propósito general era comprender los efectos del juego simbólico en el desarrollo infantil. Los resultados obtenidos a través de la prueba t de Student mostraron que es aceptable asumir la hipótesis alternativa de que los niños de 4 años se desarrollan socialmente como resultado de jugar un juego en particular. Esto llevó a la conclusión de que los diversos tipos de juegos simbólicos aplicados en el estudio tienen

material necesario para influir en los niños y orientar su desarrollo. También tienen una manera de ser más interactivos, sociables y autosuficientes en la vida diaria.

Peláez (2016) presentó su artículo científico, en la revista Innovaciones metodológicas para una educación inclusiva, Barcelona – España. El objetivo del estudio es observar y comprender la socialización de los niños con un síndrome específico. Esto se logra a través del cuestionario, la entrevista y la observación. La metodología utilizada fue un estudio cuantitativo con una población de 25 participantes. Se utilizaron varios otros métodos junto con este proceso, incluido un diseño experimental y una etapa descriptiva-explicativa. Tras la propuesta, todos los alumnos mejoraron en su inteligencia emocional. Sus resultados muestran que casi todos los estudiantes mejoraron su inteligencia emocional en más del 70%. En comparación, solo el 50% de los estudiantes mejoraron en sus competencias relacionadas con el juego. Esto demuestra el valor de continuar usando la propuesta a lo largo de la educación de un estudiante para mejorar las habilidades específicas necesarias para una materia.

Ortega (2016) presentó su artículo científico, en la Universidad Politécnica Salesiana, Quito – Ecuador, cuyo objetivo se centró en evaluar cómo el juego ayudó a los estudiantes de cuarto año de Educación General Básica a interactuar socialmente. Se utilizó un estudio cualitativo-cuantitativo, de nivel descriptivo-explicativo, un diseño experimental y una muestra de 35 niños y 30 docentes. Esta investigación utilizó varias técnicas, instrumentos y formas diferentes de entrevistas y observaciones. Los resultados del estudio sugieren que el 60% del tiempo los niños que juegan un juego se comunican o socializan entre sí. Adicionalmente, el 54% de las veces se determinó que el juego fue una herramienta efectiva con fines educativos. Estos hallazgos llevaron a comprender que el juego es una importante herramienta educativa en la práctica pedagógica. Además, apoyaron la idea de que ayuda a promover las relaciones con los demás estudiantes mejora el desarrollo integral de los estudiantes.

### 2.1.2. Nacionales

Reymundo (2022) que examinó cómo los niños de 5 años interactuaban socialmente entre sí. Esto se hizo examinando su relación con los juegos simbólicos y la interacción en el aula. Esto se hizo como parte de un objetivo de determinar la conexión entre la socialización y los

juegos simbólicos para los niños y niñas de la Institución Educativa Particular Virgen del Carmen Santa Anita Lima. Los datos se recopilaron a través de un enfoque observacional, donde los sujetos fueron 60 niños. 25 niños fueron elegidos para ser una muestra de estudio. Se empleó un enfoque metodológico no experimental con recolección de datos descriptivos. Cada dimensión de medición utilizó 22 ítems determinados por guías de observación. Los resultados significativos implican valores altos de correlación y significación. En este caso, el resultado indicó una correlación de 0,708 con un valor de significancia de 0,693. Además, el resultado mostró una correlación moderada entre los juegos simbólicos y la socialización con un valor de 0,693. De igual forma el resultado indicó una alta correlación entre el desarrollo comunicativo y la comunicación con un valor de 0.708 con resultados significativos.

Meza (2020) Los investigadores descubrieron la correlación entre el juego simbólico y la socialización entre escolares de 5 años. Para lograrlo, realizaron un estudio cuantitativo descriptivo-correlacional en la Institución Educativa Inicial N° 161, Distrito Mi Perú, Callao -2020. Utilizaron un diseño no experimental con relación de socialización y juego simbólico durante 5 años. -Niños y niñas mayores. La clase de investigación incluyó a 20 niños y niñas de 5 años. Para el estudio se creó una muestra poblacional de 20 personas sumando la población de 252 estudiantes. Se utilizó la guía de observación para medir variables como la socialización y el juego simbólico. La correlación entre estas dos variables se midió mediante Rho de Spearman y resultó en una correlación positiva significativa con un valor de 0,632. La investigación concluyó que existe una relación significativa entre el juego simbólico y la socialización tanto en niños como en niñas. Esto se determinó tomando en consideración los siguientes resultados:  $r = 0.63394$ ,  $r = 0.58653$ ,  $r = 0.26756$ . Además de estos resultados, la relación entre el juego simbólico y la socialización también fue aprobada según los hallazgos de los investigadores.

Calcina (2019) presentó su investigación, en la Universidad Nacional Del Altiplano, Niños y niñas de 4 años fueron reclutados para participar en la investigación. Fueron elegidos para representar el grupo de edad en el que los niños suelen estar socialmente aislados dentro de una Institución de Educación Inicial. El objetivo principal de este estudio fue comprobar la efectividad del juego simbólico como estrategia social. Para lograr esto, los investigadores utilizaron un diseño cuasi-experimental junto con un tamaño de muestra de 23 participantes.



Para la observación se utilizó el método de la hoja de observación. Los resultados indican que el 82,6% de los sujetos de prueba se encuentran en las primeras etapas de socialización. Esto se debe a que tienen dificultades para socializar. El 56,5% de los estudiantes del grupo experimental mostraron que han desarrollado las últimas etapas de socialización en virtud de los métodos de aplicación de juegos simbólicos. Esto se debió a una mejor comprensión de la identidad propia y el lenguaje comunal a través de la guía de juegos simbólicos.

Chamorro (2017) presentó su investigación, en la Universidad César Vallejo. El programa Juego Simbólico tuvo como objetivo determinar los efectos de su aplicación en niños de 5 años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao. Como parte de un diseño cuasi-experimental, la metodología del programa involucró una muestra de 49 participantes. El estudio determinó cómo el programa de juegos simbólicos mejoró las habilidades sociales de los niños. Para medir las habilidades del niño en estas áreas de socialización, se realizaron observaciones y se registraron en una hoja de confiabilidad. Esta información se utilizó en el alfa de Cronbach para medir el desarrollo intelectual y emocional de cada niño. Se encontró que el juego simbólico ayudó a desarrollar habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas y habilidades relacionadas con los sentimientos en grupos.

Laura y Arenas (2017) con su investigación presentada en la universidad nacional de Arequipa en donde lo niños de cinco años de la Institución Educativa Alto La Punta de Mollendo, Arequipa participaron en un estudio de socialización. El objetivo para realizar la investigación fue determinar los efectos de los juegos simbólicos en niños en edad preescolar. La metodología utilizada es una explicación de nivel cuantitativo, diseño preexperimental con una población tipo censal. Veinticinco estudiantes participaron en el estudio, que se realizó observándolos y aplicando una guía de observación. Esta investigación encontró que los juegos simbólicos aumentaron la socialización entre los participantes. Después de implementar el juego simbólico, el 62% de los niños lograron una puntuación lo suficientemente alta como para aprobar el proyecto. Esto demostró que el juego simbólico incentivó a los niños a ser más sociables al aumentar el porcentaje de niños que eligieron Sí.

Quispe (2017) presentó su investigación, en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. El objetivo principal de la investigación fue determinar cómo el juego simbólico impacta en su competencia social. Esto se logró mediante el uso de una metodología explicativa cuantitativa, con un diseño preexperimental. En este estudio se

utilizó un total de 58 niños, que se llevó a cabo en las secciones “A” y “B” de las escuelas de aplicación Guamán Poma de Ayala en Huamanga - 2016. La investigación utilizó observación y ficha de observación. Al evaluar sus habilidades sociales, se encontró que el 76% de los niños de 3 a 5 años mostró competencia en siempre, a veces o nunca. Posteriormente, ningún niño permaneció en el último lugar del tótem: solo el 2% nunca fue calificado. También se determinó que el 24 % de los niños dominaba el nivel alto de siempre y el 76 % dominaba la competencia más alta a veces. Estos resultados muestran que el juego simbólico ayuda a desarrollar habilidades sociales.

Matamorros y Corihuacha (2017) presentó su investigación en la Universidad Nacional de Huancavelica. En un centro educativo de Huancavelica denominado Los Rojitos, donde se llevó la investigación que tenía como objetivo principal conocer los efectos del juego simbólico en niños de 5 años. Esto se logró utilizando un enfoque cuantitativo, un diseño explicativo y una fase de prueba para la recopilación preliminar de datos. Se incluyeron en el estudio un total de 142 niños de 5 años de la escuela Los Rojitos. El uso de la observación y la evaluación como herramientas para medir el éxito aumenta la comprensión del niño de la sociedad a pasos agigantados. Del 93,3% de los niños evaluados, la mayoría demostró habilidades sociales casi normales. Se encontró que el 96,7% de los 29 niños evaluados después de completar la prueba posterior tenían buenas habilidades sociales. Esto indica que el juego que utiliza representaciones simbólicas tiene un impacto significativo en el desarrollo infantil.

### 2.1.3. Regionales

Cárdenas (2020) presentó su investigación, en la Universidad de Huánuco donde se realizó en la institución educativa N°108, un estudio con 72 niños de 5 años para examinar la efectividad del juego de roles como herramienta de socialización. Este diseño cuantitativo y preexperimental utilizó una técnica de encuesta y observación para recopilar datos. Una muestra aleatoria de 18 niños del aula solidaria se colocó en el grupo de control, mientras que 27 niños del aula creativa se incluyeron como grupo experimental. Después de una prueba, el 18,1% de los estudiantes todavía tienen dificultades para interactuar con otros compañeros de clase. En promedio, los estudiantes no interactúan entre sí en un 29,9 %. Sin embargo, el 80,1% de los estudiantes interactúa socializando entre sí. Otras pruebas muestran que el 81,9% de los estudiantes mejoran sus habilidades de interacción jugando un juego de rol.



Fonseca (2019) presentó su investigación, en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. La investigación se llevó a cabo en estudiantes de cinco años de edad de la etapa educativa inicial de la Institución Educativa N° 799 de Huánuco para determinar el efecto que tiene el dramatismo en su autoconfianza. El resultado de esta investigación es una comprensión de cómo el teatro aumenta la autoestima de los niños cuando se representa por primera vez. Esto se logró a través de un estudio cuantitativo con un nivel explicativo, que utilizó un diseño preexistente. Antes de participar, la autoestima de los niños y las niñas promedió un aumento de 23,61 %. Una prueba de seguimiento un mes después confirmó que tanto los niños como las niñas experimentaron un impulso en su confianza en sí mismos gracias a este programa. Una prueba posterior reveló que el aumento de la inteligencia fue del 80,14%.

Campos (2019) En la Institución Educativa Inicial N° 001 de Huánuco-Carlos Mostrando Ferrari, fue donde comenzó su investigación pedagógica. Su trabajo tuvo como objetivo aumentar la eficacia de los métodos educativos a través de las interacciones interculturales y el pensamiento crítico. Su investigación implicó el uso de métodos cualitativos que utilizaron un enfoque secuencial para jugar. Los resultados de este proceso llevaron a la creación de un pensamiento simbólico a través de actividades constructivas que cumplieron con todos los requisitos metodológicos del juego libre. A través de la deconstrucción de la práctica pedagógica, se identificó una secuencia metodológica deficiente que dificultaba el desarrollo del pensamiento simbólico. Esto llevó al descubrimiento de que la práctica pedagógica carecía de autorreflexión y provocaba que otras habilidades se desarrollaran incorrectamente a través de una metodología defectuosa. Al comprender esto, los educadores pueden mejorar sus prácticas pedagógicas.

León (2018) presentó su investigación, en la Universidad de Huánuco. En La institución educativa inicial Jesús Sabiduría de Castillo Grande es donde se aplicó este proyecto para determinar los efectos de los juegos estructurados en la interrelación entre niños de 5 años. Esto se logró a través de un estudio de diseño cuantitativo, descriptivo y preexperimental. La muestra tuvo un tamaño para este estudio de 41 participantes, tanto niños como niñas de 5 años. Este proceso utilizó un enfoque que correspondía a un estudio de tipo cuantitativo, con un nivel explicativo. Al observar y analizar una situación particular, se puede lograr un resultado preciso. El resultado es superior al valor crítico, concluyendo

que en la investigación se puede rechazar la hipótesis nula y aceptar las hipótesis alternativas. En consecuencia, la incorporación de juegos estructurados en una metodología de investigación aumenta su eficacia.

## 2.2. Bases teóricas científicas

### Los Juegos Simbólicos

#### El juego

Herbert (1855) afirma que, el juego es un entorno de la alegría donde el infante puede expresar libremente su ser y sentir, en los niños es común a lo largo de su vida y ya en la madurez vivir de tiempos libres donde se da tiempo al juego.

Ministerio de Educación del Perú (2008) asegura, en el Diseño Curricular Nacional que el juego es una forma excelente y natural de aprender, pues es cercano a todos y hace eficiente su aprendizaje de forma secuencial, pues usan una gran cantidad de juego de roles imitando y ganando experiencia física y verbal a través de los recursos.

Freud (1986) expresa que el juego está presente en todo momento en los infantes, y es a través de los juegos que ellos muestran sus vivencias o situaciones ficticias o, por el contrario, moldearan a lo que necesiten o imaginen.

Hall (1904) menciona que, el juego es una conducta morfogenética natural, que incluye el funcionamiento y evolución filogenética de la especie. La variación, en base a este método, rehacen las clases de las especies humanas más primitivas. Un ejemplo claro son los infantes de inicial que disfrutan la elaboración de casitas, esto demuestra lo que hacían los humanos más primitivos, esto se completa siempre cuando tienen una casa donde estén seguros. El juego desde tiempos inmemorables sirvió para imitar a los individuos, pues a través del juego los infantes realizan actividades vivenciadas o ficticias.

Buytendijk (1923) expone que, el juego es un desplazamiento infantil que se presenta en los niños, para este autor la esta variación es causa de diversos elementos, entre ellos, la modestia, la impulsividad, el equívoco de los desarrollos, etc.

Beltran (1991) afirma que, en las diversas etapas de la vida, el juego siempre está presente, ya sea por medio de un juguete o cosa, y estos irán evolucionando con nosotros a

medida que crecemos.

Freud (1932) expone que, el juego es una técnica que ayuda a los individuos a olvidar o dejar de lado los malos momentos, funciona como un medicamento para la felicidad y alegría.

Aizencang (2005) menciona que, los juegos varían según la forma de ver y lo que lo crean, pues puede ser social, físico y cognitivo. Así mismo, también dependerá de la edad del individuo y si es solitario o colectivo.

### **Características del juego**

Naharro (2014) nos dice que el juego es gratuito y obligatorio para la infancia. Permite que un bebé pequeño explore, produzca, investigue, exprese ideas, sienta emociones y se familiarice con el entorno. Hacerlo ayuda al niño a comprender el mundo que lo rodea, darse a conocer a los demás y comprenderse a sí mismo. Contiene múltiples particularidades que lo diferencian, como:

El juego como una tarea agradable, se considera así pues el infante disfruta y siente satisfacción con la actividad realizada.

El juego es una tarea voluntaria, pues el infante juega con ánimos, asimismo no necesita de un espacio planificado.

El juego es desarrollado en un caso ficticio, los infantes son los personajes principales en su contexto imitando lo que observan como jugar a ser mamá y papá, ser bombero, policía, etc., esto posibilidad que el infante elabore sus propias normas para jugar con mayor organización.

El juego propicia el proceso de socialización, pues permite al infante relacionarse e interactuar con sus semejantes, la convivencia es vital porque el infante a través de la ella aprende hábitos, destrezas, normas y actitudes para sentirse aceptado por los demás.

### **41 El juego y su importancia en la niñez**

Gervilla (2015) El juego es esencial para el crecimiento físico y mental de los bebés. También es una parte fundamental de sus vidas, brindándoles entretenimiento y la oportunidad de ejercitar sus mentes en desarrollo. Los bebés aprenden a entender la vida jugando con juguetes, que también son una herramienta vital para la enseñanza.

### **Tipos de juego**

Para Janet (1997) hay tres clases de juego, que detallamos a continuación:

**Juego Simbólico:** Este juego es desarrollado a partir de los dos años por los infantes. A través de él, desarrollan el ensimismamiento, la cual es una característica natural en el ser humano, que a la vez posibilita la imaginación y memoria de sucesos, cosas y acciones ausentes e imperceptibles a sus sentidos. Según Piaget, durante este estadio, la vida infantil está muy influenciada por sus interacciones simbólicas con el medio ambiente. La necesidad de un bebé de jugar es vital para lograr el equilibrio emocional e intelectual. Es imperativo que los bebés jueguen juegos simbólicos, donde la autoaceptación proporciona motivación, como parte de su desarrollo. (Janet, 1997).

**Juego de Construcción:** Este juego está ubicado en el espacio sensoriomotor y preoperacional, cuando el infante tiene aproximadamente 1 año y comienza a poseer ideas de si puede hacerlo y cómo hacerlo, esto crece poco a poco, iniciando con algo simple hasta algo más difícil según su capacidad. Estos juegos fomentan la capacidad del niño para mejorar las habilidades motoras, la coordinación ojo-mano, el razonamiento, la conciencia espacial, el control muscular, la memoria y la paciencia. Incluso pueden aumentar la concentración, la paciencia y el poder para conseguir lo que quieren. Jugar estos juegos ayuda a los niños a comprender mejor las advertencias e instrucciones, así como también aumenta la capacidad de seguir órdenes o instrucciones. (Janet, 1997).

**Juego funcional:** Esta clase de juegos se realizan en infantes hasta 2 años, también son conocidos como juegos de ejercicios particulares del espacio sensoriomotor. Para Piaget, en este proceso el infante usa sus sentidos y habilidades motoras para descubrir y percibir el espacio que lo envuelve. A medida que crecen, los niños comienzan a comprender los conceptos que ayudan a su desarrollo. Estos incluyen comprenderse a sí mismos a través del desarrollo motor y perceptivo, así como desarrollar sus sentidos y explorar el entorno que los rodea. Estos juegos les ayudan a aprender estas cosas de primera mano. (Janet, 1997).

### **Definición de juegos simbólicos**

Piaget (1987) manifiesta que, la peculiaridad más relevante es la capacidad del infante de recordar una cosa o un hecho inexistente, como se ha mencionado con

anterioridad. El objeto imaginario se crea combinando un elemento real y ficticio. El símbolo resultante representa un objeto que no existe.

Blanck (1977) afirma que, los bebés necesitan aprender a comunicarse con símbolos para interactuar, socializar y aprender sobre el mundo. El lenguaje simbólico es la forma en que los bebés reconocen el entorno, participan en la observación, establecen reglas y roles, aprenden juegos, expresan emociones y deseos y desarrollan habilidades de comunicación. Esta es una parte importante del desarrollo y el habla infantil; los bebés deben adquirir estos símbolos para crecer y funcionar en la sociedad.

Duchi (2015) expone que, los juegos simbólicos son distribuciones psicológicas que mezclan acontecimientos reales con hechos ficticios. Es fundamental remarcar que las formas de comunicación, existen y se ubican en diversos juegos.

Rodríguez (2006) menciona que, jugar a ser alguien u otra cosa ayuda a los niños a construir realidades alternativas, explorar mundos diferentes, representar roles simbólicos y aprender a ponerse en el lugar de los demás.

Vygotski (1988) afirma que, el juego simbólico no es un comportamiento caprichoso carente de alguna regla o sentido, por el contrario el juego de roles posee un sentido y posee reglas internas de acción y conocimiento del objeto de representación imaginaria. Asimismo, **el juego simbólico es una actividad donde el** infante va más lejos de lo esperado, más lejos de su edad, adelantándose al desarrollo de su intelecto.

Freud (1986) afirma que, el juego simbólico reina sobre todos los juegos lúdicos del infante, el juego es la expresión neta del placer, también explica que en el juego habitan más cosas que solo proyecciones inconscientes y soluciones simbólicas de sucesos conflictivos, como las experiencias reales que han impactado al infante, y al revivir los sucesos a través del juego el infante domina su angustia inicial producida por dicho suceso. Manejando así los impactos del mundo real deja en ellos, los infantes entonces se convierten en sujetos operantes de sus vivencias, teniendo un poderoso instrumento para dominar los impactos del mundo, el juego.

### **Características de los juegos simbólicos**

Naharro (2014) concluye que los juegos simbólicos que son realizados por los infantes de forma abierta poseen las siguientes peculiaridades:

Juego simbólico de 18 meses a los 3 años

- Hacer la simulación acciones, como hacerse al dormido, hacer que llora.
- Se usan juguetes o cosas, para realizar actividades ficticias, como hacer dormir a peluche.

Juego simbólico colectivo de 3 a 4 años

- Absorción deformada de la realidad, inventar situaciones que no van acorde a la realidad.
- Al inicio del juego de roles no existen papeles definidos ni ordenados o los infantes confunden sus papeles.

### **Elementos del juego simbólico**

Según Guerra (2010) menciona que, existen 3 componentes para el juego simbólico, que detallamos a continuación:

- Componente Motor, el juego favorece al desarrollo motor pues motiva al infante a realizar acciones deseadas, estas acciones lo llevaran a planificar y organizar sus movimientos. Esta componente está enlazada directamente con el periodo sensorio motor, pues en esta fase el infante desarrolla el ejercicio como juego, este juego facilita sus desplazamiento y coordinación.
- Componente Cognitivo, para Piaget el desarrollo de las estructuras mentales nace a partir de dos secuencias consecutivas; El primero es una secuencia de adaptaciones que se dan entre la persona y el entorno donde presentan cambios favorables y el segundo por una secuencia de organización, en el que se van integrando los cambios por medio de la reorganización interna del sistema en conjunto.

### **Etapas del juego simbólico**

Guerra (2010) menciona que, las fases del juego simbólico surgen aproximadamente a los 2 años, en esta etapa los infantes tienen la capacidad de reproducir acontecimientos reales, por ello es relevante explicar las siguientes fases:

- Dibujo Infantil, es visto como el primer idioma de un niño. Al copiar el mundo que los rodea, los bebés se comunican con el mundo a través de sus sentimientos.

- La Imagen Mental, consideradas el equivalente mental de los eventos, estas ideas sin forma forman las creencias de una cultura o el paisaje del mundo natural.
- Asimilación, los esquemas mentales del infante son alterados por nuevas experiencias.
- Acomodación, los cambios en los marcos mentales del infante se relacionan con sus nuevas experiencias y el contexto en el que existen.
- Equilibrio, los bebés descubren un punto de equilibrio mental cuando reconocen la fusión nueva y familiar en un todo cohesivo. Esto marca el comienzo del desarrollo cognitivo.

### **Dimensiones del juego simbólico**

Guerra (2010) menciona que, las dimensiones abordan la estructura, el proceso y el significado de un significante. Deben desarrollarse a diferentes edades debido a su orden temporal. Cada dimensión se enfoca en su propio progreso hacia la madurez. Además, se enfocan en la descentración y planificación infantil:

- Dimensión Integración, la dificultad estructural del juego está indicada por la cantidad de acciones requeridas, así como la secuencia necesaria para realizarlas.
- Dimensión Sustitución, comprende el enlace entre el objeto representado y el símbolo. Al segregarse gradualmente, los elementos esenciales de un tema llegan a una condición representable que puede usarse en un juego para representar un tema no relacionado. Eventualmente esto lleva a reemplazar objetos dispares con representaciones abstractas.
- La descentración, son actos infantiles que son dirigidos por el infante de forma individual, hasta el punto que puede ser realizado por otros individuos. La descentración simbólica es una dimensión enfocada al espacio que hay entre nosotros y el juego simbólico. A los 12 meses, los actos infantiles están orientados al mismo niño, hasta que consecuentemente inicia a ser ejecutada por otros individuos. Estos elementos son considerados inactivos, pero más adelante se convierten en activos.
- La planificación, es una dimensión en la que el infante ha logrado la maduración adecuada para llevar cabo un juego. El nivel de madurez que exhibe un juego se puede medir a través de su planificación. La planificación es evidente en el desarrollo de un

niño alrededor <sup>7</sup> de los 2 años de edad.

### **Juegos simbólicos en los niños del nivel inicial**

Tarres (2015) expone que, Los bebés necesitan juegos que involucren expresión simbólica para ayudarlos a desarrollarse cognitivamente y emocionalmente. Muchos juegos infantiles de simulación y juegos de roles son disfrutados por muchos años.

Según Tarres (2015), Durante el juego simbólico, los bebés desarrollan sus habilidades sociales y de lenguaje, así como sus habilidades motoras, cognitivas y expresivas. Este tipo de juego abierto es accesible para niños de todas las edades. También es importante que los niños en edad preescolar desarrollen habilidades motoras, coordinación y autorregulación. Al jugar de una manera más funcional, como disfrazarse o fingir, pueden practicar habilidades específicas que promueven el desarrollo en todas las áreas. Esto les ayuda a utilizar mejor sus capacidades atencionales, físicas, emocionales y culturales, que son fundamentales para su bienestar general y la formación de sí mismos, todo ello le contribuye en:

- Fomentar la enseñanza de nuevos hábitos.
- Facilitar la creatividad e imaginación en el infante.
- Fomentar la adquisición de nuevas destrezas y aptitudes sociales.
- Posibilitar la adquisición de un nuevo vocabulario.
- Absolver problemas, facilitar expresar su sentir y sus emociones, jugando los infantes pueden expresar miedo, rabia, angustia o tristeza de forma óptima sin miedo a que los riñan.
- Propiciar el autoconocimiento de sus destrezas motoras, manejo del cuerpo y desarrollo psicomotriz.
- Fomentar el reconocimiento del entorno que le rodea, además del reconocimiento del funcionamiento de las cosas.
- Facilitar el crecimiento la autoestima autocontrol, esto le brinda al niño confianza en él.
- Propiciar la curiosidad, que es el eje de los aprendizajes, además que facilita la estructuración del pensamiento.

Tarres (2015) menciona que, un infante que no ha jugado, será un adulto no pensante.



### **La socialización**

Calderón (2015) expresa que, la socialización es una serie de procesos, por el que el individuo asimila los componentes socioculturales de su contexto y a su vez los absorbe haciéndolos parte de él, para ajustarse a la sociedad. En otras palabras, socializar es un proceso en el que el infante, diferencia lo bueno de lo malo en su comportamiento. El proceso de socializar es de suma importancia y debe de fomentarse en los infantes desde muy pequeños.

Rocher (1990) manifiesta que la socialización es una manera en la que el individuo logra alcanzar el conocimiento, las destrezas y estados que le faciliten manifestarse como una porción de la sociedad. No obstante, los individuos que rodean al niño influyen en él, formando sus destrezas y peculiaridades sociales de forma escalonada, estos son elementos externos que posibilitan el crecimiento del infante.

Piaget (1975) menciona que la socialización sucede cuando los bebés juegan de diferentes maneras, imitando a su manera distintas reglas que les enseñan los adultos, estas absorben como parte de él, los factores socioculturales de su entorno, añadiéndolos a su forma de personalidad, experiencia y agentes sociales importantes. a su alcance, de esta manera se adaptarán al entorno social en el que deben vivir.

### **Los procesos dentro de la socialización**

Bartolo (1994) menciona que la socialización es una sucesión de cambios en la persona y el mismo contexto (la escuela, familia y la misma sociedad) propician estos cambios y en donde se desarrollan, obtienen y asimilan conductas, conocimientos, reglas que la propia sociedad transmite.

Bartolo (1994) afirma que, este proceso se da de forma gradual, iniciando con el entorno familiar para luego abarcar el jardín, estos son agentes fundamentales para la socialización, estos son agentes vitales para preparar e integrar al individuo a la sociedad, lo que los lleva a sentirse como parte de esta. Asimismo, la capacidad de establecer y mantener relaciones sociales es parte del desarrollo, y es natural que a lo largo de la evolución del ser humano hayan prevalecido comportamientos propicios para la construcción de relaciones y la colaboración con los individuos del entorno. Lo anterior significa que el hombre no se desarrolla solo, necesita de una sociedad en la que se sienta apoyado y colaborador. Todo esto se llama el proceso de socialización, y comienza en el

nacimiento.

El **desarrollo social** es un proceso de adaptación constante, es más fácil hacer y mantener amigos en un ambiente colaborativo, por lo que este proceso pasa a través de instituciones que son parte de la sociedad, la familia primero y la escuela, lo que garantiza el dominio de la ideología más fuerte. A lo largo del proceso, el compromiso cultural es crucial, a través del cual las diferentes generaciones comparten tradiciones, comportamientos específicos, costumbres y percepciones. Así, el proceso de formación infantil no se limita a **la influencia de la escuela**, sino que **el nacimiento del niño** ancla el proceso educativo en el mismo núcleo familiar y continúa en su comunidad. Desde esta perspectiva, las escuelas solo cubren una pequeña parte de la infancia de un infante. Desde el momento que nace, el bebé está asociado a creencias, hábitos y estilos de vida que se enfocan en patrones culturales. La vida social se explica en una misma cultura de familia, comunidad y escuela a través de la orientación de los principios morales, valores y sentimientos de la nueva generación. Las comparaciones entre épocas nos enseñan lecciones importantes sobre el proceso de formación infantil.

### **La socialización y sus características**

Según Narvaez (2002) expone que, socializar es la destreza que poseen los individuos para interactuar con los demás, el ser humano es un ser social, que no logrará realizarse si no se relaciona con los demás individuos, sino existiría esta, el hombre no se humanizaría.

Según Arango de Narvaez (2002), la socialización es convivir con los demás sujetos, sin esta convivencia el hombre se aislaría de decaería y estará privado de las satisfacciones base para un buen equilibrio mental. Es asimilación de reglas, valores, costumbres y pautas, gracias a esa asimilación el sujeto domina la capacidad de comportarse humanamente.

### **Procesos de la socialización**

Borges (2007) menciona que, el proceso de socialización es la relación entre el individuo en sociedad y el medio en el que trabaja. Comienza en el hogar acompañado de los padres y se desarrolla de acuerdo a la estimulación prenatal y al mismo ambiente asociado a ella. En el proceso, el sujeto absorbe elementos socioculturales del entorno y los agrega a su existencia para adaptarse a la sociedad. La educación cumple la función

de agregar un componente de estudios sociales a través de modelos de comportamiento recurrentes que no se pueden adquirir fácilmente. El objetivo de la sociedad es traer a los participantes a su imagen y semejanza, porque el sujeto es un producto de la sociedad. La internalización es un proceso en el que un sujeto aprende los aspectos más relevantes de un pequeño conjunto de entornos y, por lo tanto, se convierte en parte de la misma sociedad.

### **La socialización y sus agentes**

Borges (2007) sostiene que podemos definir a los agentes sociales como grupos que nos enseñan a socializar. Desde el momento en que nacemos, estos grupos nos inculcan y aceptan estos comportamientos culturales típicos. Dos de estos grupos son fundamentales: la familia y la escuela, ambos motores fundamentales de la socialización. Pero la escuela y la familia no son todos medios de socialización infantil, ya que los grupos de amigos, compañeros juegan un papel fundamental e intervienen en las etapas posteriores del proceso de socialización, y las redes sociales son consideradas el tercer medio esencial de socialización infantil.

Borges (2007) afirma que los agentes de socialización totales la misma sociedad y que cada individuo con el que se esté en interacción en cierto grado son agentes de socialización. Existen múltiples conjuntos diminutos de agentes de socialización entre el individuo y la sociedad y esos conjuntos son los principales agentes de socialización.

### **La socialización en la familia**

Dewey (2005) manifiesta que la familia es el primer lugar en donde el niño se siente parte de un grupo social y adquiere una serie de influencias decisivas que pueden o no permitirle desarrollarse de manera óptima en términos de socialización. En este grupo, el infante inicia su primera experiencia social, donde aprende a identificarse y adquiere coincidencia moral y motivación para comportarse.

Dewey (2005) afirma que La familia es más socializadora que la clase social a la que pertenecen los padres, por lo que la forma en que se asimilan y aprenden las normas y valores sociales dependerá directamente del nivel socio-profesional, socioeconómico y sociocultural de la familia.

Algunos teóricos han sugerido <sup>59</sup> que los cambios sociales provocados por la industrialización y la modernización han hecho que la familia sea menos importante para el sistema educativo al igual que los amigos. Sin embargo, la importancia de la familia sigue siendo el primer agente en el tiempo, que es efectivamente un <sup>3</sup> monopolio de la socialización, y muchas veces durante la infancia, la familia filtra otras instituciones de socialización, como la escuela a la que irá el bebé, elige a tus amigos, controlar el tiempo de uso del televisor, etc. De esta manera, la familia es el medio socializador más importante para el sujeto y la sociedad. (Dewey, 2005).

Toda la familia es responsable de socializar al bebé de acuerdo a su estilo de vida, el cual está relacionado con las realidades sociales, económicas e históricas de la misma sociedad. Algunos teóricos mencionaron que existen ciertas diferencias de clase social en el proceso de socialización. (Dewey, 2005).

### **La escuela en la socialización de los niños**

Dewey (2005) afirma que las escuelas entran en el proceso de socialización cuando los infantes tienen una serie de comportamientos interiorizados, asimilados a sus propios comportamientos, y tienen como base un grado de orientación personal. La relevancia de la escuela en el desarrollo social es fundamental porque en la escuela es el lugar idóneo en donde el estudiante forja conocimientos, capacidades y habilidades, se imparten valores, normas y costumbres, y cuando un infante cumple con las expectativas del sistema educativo, será favorecido o favorecida. Pero lamentablemente, en muchos casos, estas expectativas exigen conformismo, pasividad infantil, que reproduce relaciones de poder que los docentes utilizan como poder dado.

Dewey (2005) plantea que con respecto con el contacto profesor-alumno fuera de las aulas, se ha evidenciado que tiene un impacto positivo, pues ayuda a conocer al docente fuera de su papel. En esta relación maestro-alumno se da una atención individualizada, lo que se refleja en la tutoría, la asistencia y el interés por el crecimiento de los estudiantes. Esto crea una ruta fluida y productiva hacia la socialización y el logro académico.

### **La socialización en la escuela**

Dewey (2005) sostiene que el medio, es un entorno físico. Lo que es exclusivo de los seres humanos es el entorno social por encima del entorno físico. Durante la infancia y la deambulaci3n, el beb3 se compone principalmente por su familia, especialmente por su madre, al cabo de unos a1os la familia ser3 el principal referente, y cuando ingrese al jard3n de infancia se encontrar3 con un grupo social m3s amplio que 3l. Aprende de forma gradual y apropiada para tu sociedad. Las experiencias que un infante adquiere con amigos desde los 2 a1os hasta la adolescencia contribuir3n a su desarrollo social, ya que son elementos esenciales del proceso de autodescubrimiento como disciplina. Por lo tanto, desde una perspectiva emocional y de autoconcepto, las experiencias de los beb3s con sus pares son relevantes. Compartir ideas, tomar decisiones y compartir opiniones son recursos importantes en el proceso de socializaci3n a medida que los beb3s se desarrollan con sus compa1eros.

Linguido (2014) menciona que, el adaptarse a la primaria, exige adem3s del intelecto, la madurez y estas de las vivencias cotidianas del infante. Para un infante que no ha podido socializar a trav3s de convivir, jugar, re1ir, competir, ponerse de acuerdo y colaborar con sus contempor3neos para alcanzar un objetivo. Lo que pasa normalmente es que el infante, sea retra3do, o por el contrario que espere un trato especial, si en la casa al infante se le acostumbra a un trato especial, lo m3s probable es que no se adapte bien a la escuela.

### **Dimensiones de la socializaci3n**

Castillo (2007) dimensiona a la socializaci3n en tres componentes fundamentales y necesarios: autoestima, comportamiento e identificaci3n.

#### **Autoestima**

Castillo (2007) sostiene que la autoestima consiste en ser ego3sta sin serlo, pues se trata de apreciarse y quererse a s3 mismo, se trata de sentir una admiraci3n de manera personal y positiva, lo cual una vez logrado conducir3 al segundo paso que consiste en aprender a apreciar y querer a otros.

Yagosesky (1999) menciona que es una forma de amarse uno mismo sin condici3n alguna y confiar en lo que uno se siente capaz de lograr y para lo que estamos dispuestos.

La autoestima es la que mezcla las virtudes y defectos personales de una forma armónica con la intención de que se muestra un yo afirmativo y positivo dentro de los procesos de socialización personales. En conclusión, la autoestima se considera como un valor, el cual perfecciona la socialización, pues es la aptitud que permite al ser humano conocer sus defectos y habilidades, con las cuales llegan a formar su personalidad carga de actitudes positivas dentro de un grupo social. Es considerado el primer punto de partida para desarrollar el proceso socializador en la persona.

### **Comportamiento**

Castillo (2007) sostiene que se trata de toda la acción que se realiza en el entorno, de manera consciente e inconsciente, de forma pública o privada. En el nivel inicial se comienza a desarrollar la conciencia y la adopción de normas conductuales, valores y actitudes, que al ser interiorizadas en la persona forma el autocontrol, en otras palabras, se dan cuenta de lo está bien y mal. Otro factor conductual que desarrolla la conciencia es la honestidad, obediencia de reglas, veracidad, no robar, y la no agresión a sus semejantes. El no cumplir dichas reglas o normas generan en los niños el atributo de la culpa, ansia y en muchas ocasiones conductas de autocastigo.

### **Identificación**

Castillo (2007) plantea que la persona en su proceso de socialización, conceptualiza y ubica una posición dentro de la sociedad, haciendo de él un agente activo, el cual deberá adaptarse a los patrones conductuales y a la forma en cómo actuar dentro de la sociedad para ser parte de ella.

Roger (1975) sostiene que esto solo puede ser logrado a partir de los ejemplos, puesto que nuestra conciencia interna social se adaptará a los comportamientos que observará, hallará aquellos comportamientos que van acorde con su yo interno e ignorará los que no se acomodan a su prototipo, para formar una persona positiva e ideal.

## **Enfoques teóricos de la investigación**

### **Enfoque del juego del Jean Piaget**

Piaget (1986) Refiriéndose a su teoría evolutiva de que los infantes tienen la capacidad de jugar porque es la única forma en que pueden relacionarse con la realidad,

considera que el juego llega a ser muy importante en el desarrollo cognitivo, especialmente en la niñez, ya que ayuda a fortalecer la estructura intelectual, la cual permitirá al infante socializar con sus compañeros y el entorno.

Según Piaget existen tres clases de juegos, el juego del ejercicio (0 a 2 años) se desarrolla en la etapa sensoriomotor, el juego simbólico (2 a 6 años) en esta fase se presentan diversos simbolismos como lenguaje, imitación, dibujo y la imagen mental que permite al niño recrear sus vivencias y a través de ellas expresar sus pensar y sentir, y por último el juego reglado (4 años a más) se desarrolla en base a una organización y reglas (Piaget, 1986)

19

### **Teoría del aprendizaje social o vicario de Bandura**

Bandura (1997) En su libro “Psicología Educativa”, garantiza que todo se puede aprender directamente por observación, observando otras disciplinas para adquirir nuevos hábitos, lo que se denomina aprendizaje por observación o imitación. Al igual que Vygotsky, Bandura también se enfoca en el aprendizaje que se logra a través de la interacción del estudiante y el mundo que lo rodea.

### **Teorías de la socialización de Marcia**

Marcia (1976) menciona que, es posible afirmar que la socialización, intenta exponer el proceso cognitivo y emotivo de los sujetos, esto es debido a la sinergia que posee para relacionarse con los demás. Algunas teorías que están relacionadas al proceso de socialización son, la teoría Psicoanalítica, la teoría Cognoscitiva, <sup>63</sup> la teoría Social-Cognitiva y la teoría del Interaccionismo Simbólico.

### **Enfoque emotivo-psicoanalítico de Marcia**

Marcia (1976) expone que, a partir de la inspiración de Piaget, al intentar revisar el carácter de las técnicas que emplean los infantes para resolver sus problemas de diálogo.

El dolor del razonamiento lo llevó a pensar que los bebés experimentan cosas cuantificables y predecibles a lo largo de su vida. Los bebés maduros no solo pueden entender la dirección, sino también organizarla y hacerlo de una manera especial.

Piaget (1969) manifiesta que, el proceso desde la concepción es análogo al



desarrollo de los factores culturales representado por Vygotsky y, de manera similar, es fundamentalmente una carrera evolutiva hacia el equilibrio. Esta regulación es el cambio de motivación del infante que le hará pasar por incoherencia y trashumancia relativas, desde sus ensimismamientos infantiles incluyendo la consecuente imparcialidad adulta.

Piaget (1987) menciona que, existen cinco etapas del desarrollo, que remarcan el nacimiento de estructuras continuamente construidas:

- La arena de los reflejos, conocida por los impulsos instintivos, las alimentaciones y las primeras huellas.
- Ejercicios de gimnasia o prelenguaje de la cabeza sensoriomotora, encargada de regular el funcionamiento emocional y la fijación interna de los primeros apéndices.
- El Palenque de la inteligencia intuitiva, espontánea intraindividual y sensata coacción social que obedece a ambas. (7 años)
- El pabellón de las operaciones inmatereales concretas es una sombra de la lógica de la cooperación y del sentimentalismo moral y social. (de siete a once y doce años).
- Un pabellón de operaciones inmatereales abstractas, columnas de visibilidad e inserciones emocionales e intelectuales en sesiones de avezados y adolescentes.

### **2.3. Definición de términos básicos**

#### **Juegos simbólicos**

Rodríguez (2006) menciona que, el juego simbólico es un acontecimiento fundamental en la niñez que facilita transformar, hacer otros mundos, vivir otras realidades, jugar a ser otras personas, y a aprenden a ponerse en el lugar de otros.

#### **Dimensiones de los juegos simbólicos**

Guerra (2010) menciona que, Existen 4 dimensiones en orden cronológico porque requieren diferentes niveles de madurez cognitiva, estas dimensiones se enfocan en estructura, despegue de significativo y significado, planificación y descentralización infantil:



- Dimensión Integración, se refiere a la dificultad estructural del juego, desde elegir acciones hasta combinaciones secuenciales.
- Dimensión de Sustitución, incluye vínculos entre los objetos de representación y los símbolos. Inicialmente confieren similitudes y las separan gradualmente, así como el desarrollo representacional, de manera que una cosa puede ser utilizada en el juego para representar a otra hasta que llegue al punto en que se reemplazarán los objetos no relacionados.
- La descentración, son actos infantiles que son dirigidos por el infante de forma individual, hasta el punto que puede ser realizado por otros individuos. La descentración simbólica es una dimensión enfocada al espacio que hay entre nosotros y el juego simbólico. A los 12 meses, los actos infantiles están orientados al mismo niño, hasta que consecuentemente inicia a ser ejecutada por otros individuos. Estos elementos son considerados inactivos, pero más adelante se convierten en activos.
- El plan es que el bebé haya alcanzado una dimensión de madurez apropiada para jugar. La planificación es la dimensión que más claramente muestra la madurez del juego, e incluye la preparación para el juego. Alrededor de los 2 años, los primeros signos de preparación son evidentes.

### **Socialización**

Calderón (2015) expresa que, la socialización es la serie de procesos a través de los cuales el individuo absorbe los componentes socioculturales de su entorno y a su vez los absorbe, haciéndolos parte de él para encajar en la sociedad. En otras palabras, la socialización es el proceso por el cual los bebés diferencian entre lo bueno y lo malo en su comportamiento. El proceso social es primordial y se debe alentar a los bebés desde una edad temprana.

### **Dimensiones de la socialización**

#### **Autoestima**

Castillo (2007) sostiene que la autoestima consiste en ser egoísta sin serlo, pues se

trata de apreciarse y querer a sí mismo, se trata de sentir una admiración de manera personal y positiva, lo cual una vez logrado conducirá al segundo paso que consiste en aprender a apreciar y querer a otros.

### **Comportamiento**

Castillo (2007) sostiene que se trata de toda la acción que se realiza en el entorno, de manera consciente e inconsciente, de forma pública o privada. En el nivel inicial se comienza a desarrollar la conciencia y la adopción de normas conductuales, valores y actitudes, que al ser interiorizadas en la persona forma el autocontrol, en otras palabras, se dan cuenta de lo está bien y mal. Otro factor conductual que desarrolla la conciencia es la honestidad, obediencia de reglas, veracidad, no robar, y la no agresión a sus semejantes. El no cumplir dichas reglas o normas generan en los niños el atributo de la culpa, ansia y en muchas ocasiones conductas de autocastigo.

### **Identificación**

Castillo (2007) plantea que la persona en su proceso de socialización, conceptualiza y ubica una posición dentro de la sociedad, haciendo de él un agente activo, el cual deberá adaptarse a los patrones conductuales y a la forma en cómo actuar dentro de la sociedad para ser parte de ella.

## **2.4. Formulación de hipótesis**

### **2.4.1. Hipótesis general**

**H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

**H<sub>1</sub>:** Existe influencia significativa en el desarrollo de la socialización con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

3

### 2.4.2. Hipótesis específicas

- H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión autoestima con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.
- H<sub>1</sub>:** Si existe una influencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión autoestima con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.
- H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión comportamiento con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.
- H<sub>1</sub>:** Si existe una influencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión comportamiento con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.
- H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión juego con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.
- H<sub>1</sub>:** Si existe una influencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión juego con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.
- H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión identificación con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.
- H<sub>1</sub>:** Si existe una influencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión identificación con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

3

### 2.5. Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO, MEDIDA Y NIVELES TÉCNICA:	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente: Juegos simbólicos	Según Piaget, (1987) Cuando el niño se encuentra en esta etapa, el conjunto de representaciones simbólicas es: la imitación, el lenguaje, el dibujo y la imaginaria mental. El juego simbólico se considera esencial e importante en la vida de los niños y niñas, ya que les permite adaptarse al mundo social que les rodea y lograr equilibrio emocional e intelectuales, es importante que realicen una actividad motivada por la asimilación de lo real con lo propio.	Guerra (2010) menciona que, Existen 4 dimensiones en orden cronológico ya que requieren diferentes niveles de madurez cognitiva, estas dimensiones se enfocan en estructura, despegue y significado del significado, planificación descentralización infantil.	Integración	Se refiere a la parte estructural que todo juego posee, así como la complejidad de este. Abarca empezando de acciones aisladas dentro del juego hasta llegar a la combinación de secuencias.		Observación  <b>INSTRUMENTO:</b> Guía de observación	Escala de medición ordinal -muy insatisfecho -insatisfecho -satisfecho -muy satisfecho
			Sustitución	Contiene representaciones de relaciones entre objetos y símbolos. (Este significativo y significado), de modo que un objeto puede usarse para representar otro objeto en el juego			
			Descentración	Son movimientos infantiles dirigidos individualmente por niños y niñas hasta que poco a poco comienzan a realizarse entre otros participantes.			
			Planificación	Incluye la preparación del juego antes de ser "jugado"			

<p>Variable dependiente: Socialización</p>	<p>Calderón (2015) expresa que, la socialización es una serie de procesos, por el que el individuo asimila los componentes socioculturales de su contexto y a su vez los absorbe haciéndolos parte de él, para ajustarse a la sociedad. En otras palabras, socializar es un proceso en el que el infante, diferencia lo bueno de lo malo en su comportamiento. El proceso de socializar es de suma importancia y debe de fomentarse en los infantes desde muy pequeños.</p>	<p>Castillo (2007) dimensiona la socialización en tres componentes fundamentales y necesarios: autoestima, comportamiento e identificación.</p>	<p>Autoestima</p> <p>Comportamiento</p> <p>Identificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce</li> <li>- Respeta</li> <li>- Siente</li> <li>- Integra</li> <li>- Practica</li> <li>- Pide</li> <li>- Practica</li> <li>- Ayuda</li> <li>- Respeta</li> <li>- Agradece</li> <li>- Reconoce</li> <li>- Expresa</li> <li>- Colabora</li> </ul>	<p>Se reconoce a sí mismo</p> <p>Se respeta a sí mismo</p> <p>Se siente capaz de realizar diversas actividades</p> <p>Se integra fácilmente al grupo</p> <p>Se siente a gusto trabajando en grupo</p> <p>Practica normas de convivencia</p> <p>Pide las cosas usando la palabra "por favor"</p> <p>Pide disculpas si comete una mala acción</p> <p>Comparte sus cosas con sus compañeros</p> <p>Se ofrece ayudar a quien lo pueda necesitar</p> <p>Es respetuoso frente a sus compañeros</p> <p>Sabe agradecer cuando es necesario</p> <p>Sabe reconocer cuando ha cometido errores</p> <p>Sabe expresarse de manera positiva frente al grupo</p> <p>Colabora en actividades del grupo</p>
--	---	---	---	---	--

## Capítulo III: METODOLOGÍA

### 3.1. Tipo de investigación

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) La investigación de tipo cuantitativa usa encuestas ya que los datos se obtienen a través de cuestionarios, censos, pruebas estandarizadas, etc. Basado en mediciones numéricas y análisis estadístico, es decir, los resultados se demuestran a través de la ciencia estadística.

De acuerdo a Hernández, Fernández y Baptista (2014) refieren que se determina que el nivel es exploratorio cuando pretende profundizar en un tema poco conocido o completamente desconocido y también explicativo porque pretenden determinar la causa del hecho o fenómeno que estudian.

Se eligió este tipo de investigación porque se espera encontrar la influencia entre el desarrollo social y los juegos simbólicos y solo mediante el análisis de datos en aplicativos estadísticos podemos encontrar la respuesta.

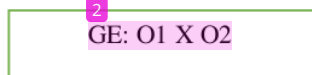
### 3.2. Método de investigación

La investigación hace uso del método científico cuya base fundamental es la crítica, racionalidad crítica, que no debe consistir en mostrar si un enunciado responde a hechos empíricos, otorgándole así la categoría de conocimiento científico, sino una crítica que lleva a la ciencia a prever una forma de conocer. (Bernal, 2010)

### 3.3. Diseño de investigación

Es de diseño experimental porque el investigador manipula algunas variables para cambiar la naturaleza de los hechos mismos; es decir, el investigador interviene para cambiar algunas de las variables de investigación. Además, se refiere a que en un diseño preexperimental los sujetos no se asignan de manera aleatoria en grupos o parejas, sino que estos grupos se forman antes del experimento: son grupos completos. Hernández et al. (2014) menciona que los estudios están diseñados longitudinalmente porque “recolectan datos en diferentes momentos o periodos para hacer inferencias sobre el cambio, sus determinantes y consecuencias”.

## Diagrama



Donde:

**GE:** Grupo experimental

**O<sub>1</sub>:** Medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia didáctica.

**X:** Estrategia didáctica de intervención (Juegos simbólicos).

**O<sub>2</sub>:** Medición a través del post test, después del uso de la estrategia didáctica.

## 3.4. Población, muestra y muestreo

### 3.4.1. Población

De acuerdo a Ríos (2012) afirma que Una población es un grupo o conjunto de personas que al ser observadas tienen características comunes, y las características que se quieren estudiar representan todos los elementos de un estudio en particular. La población estuvo constituida por todo los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa de Mantacocha-Huánuco-2020.

**Tabla 1**

*Población de estudiantes*

Edad	Varón	Mujer	Total
3 años	10	11	21
4 años	8	11	19
5 años	8	7	15
Total	26	33	59

*Nota: Nómima de matrícula. 10-08-2020.*

16

### 3.4.2. Muestra

Según Ríos (2012) plantea que una muestra "es un subconjunto de una población que debe ser representativo o no, tomado (no manipulado o adulterado) del conjunto de la población correspondiente".

La muestra estuvo conformada por 15 niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa Inicial de Mantacocha.

**Tabla 2**

***Selección de muestra de estudiantes***

Edad	Sección	Varón	Mujer	Total
5 años	Única	8	7	15
Total				15

*Nota: Nómina de matrícula. 10-08-2020.*

<sup>2</sup>  
**3.4.3. Muestreo**

El muestreo será no probabilístico, de tipo por conveniencia, considerando los siguientes criterios.

***Criterios de inclusión.***

- Todo estudiante matriculado en el año académico 2020.
- Todo estudiante debe constar con la autorización de sus padres.

<sup>1</sup>  
**3.5. Técnicas e instrumentos de recojo de datos**

**3.5.1. Técnica**

Segun Rojas (2010) Se considera una técnica como "un conjunto de recursos, procedimientos y reglas que orientan la creación, elaboración y dirección de herramientas para la recopilación de información y su posterior análisis".

La técnica que se aplicará será la observación, se va a construir una relación concreta y cercana entre el investigador y los hechos sociales o actores sociales, obteniendo datos de ellos, y luego sintetizando estos datos para realizar investigaciones. (Fabbri, 2020).



### 3.5.2. Instrumento

Según Cortés y Iglesias (2004): “Es lo que permite la recolección y procesamiento de la información, obtenida a través de las tecnologías utilizadas, ejemplos: guías de observación, guías de entrevista, cuestionarios”.

La Guía de Observación se caracteriza porque los observadores de situaciones de enseñanza pueden ser aprendices, capacitadores, docentes involucrados en experiencias de enseñanza, investigadores, inspectores. Las condiciones psicológicas variarán de acuerdo con el estado o rol de los participantes en la situación que se observa. Puede ser una participación real que introduce cambios estructurales en el comportamiento, o una presencia reactiva que enriquece ciertos fenómenos habituales sin alterarlos por completo (Fabbri, 2020), la resolución de problemas se medirá según lo que los investigadores consideren parámetros de capacidad cuantitativa para formular proyectos que estén debidamente validados a través del juicio de expertos y sean estadísticamente confiables.

En la presente investigación, las herramientas utilizadas fueron un currículo de estudio para el desarrollo de la intervención y una guía de observación que permitió la evaluación de pre y post pruebas, a continuación, se detalla cada variable:

- Variable 1: Juegos simbólicos

Se desarrolla en 12 sesiones de aprendizaje.

- Variable 2: Socialización

Compuesta de 15 ítems que medirán las tres dimensiones que son: autoestima, comportamiento e identificación

Para efectos de este estudio, el instrumento pasó por dos procesos: primero, fue validado por tres expertos, quienes brindaron comentarios y sugerencias sobre el diseño, contenido y manejo del instrumento, y fue aprobado. El segundo procedimiento se refiere a su fiabilidad, para lo cual se realizó una prueba piloto en un grupo de 10 alumnos de similares características.

#### Medición de la variable

Para cada dimensión de la investigación: autoestima, comportamiento y identificación, se ha designado el siguiente puntaje:

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Puntaje
Socialización	Autoestima	Reconoce	Se reconoce a sí mismo	15

		Respeto	Se respeta a sí mismo	
		Siente	Se siente capaz de realizar diversas actividades	
		Integra	Se integra fácilmente al grupo	
	Comportamiento	Practica	Practica normas de convivencia	15
		Pide	Pide las cosas usando la palabra "por favor"	
			Pide disculpas si comete una mala acción	
		Practica	Puede y reconoce la importancia de compartir.	
	Ayuda	Se ofrece ayudar a quien lo pueda necesitar		
	Identificación	Respeto	Es respetuoso frente a sus compañeros	15
		Agradece	Sabe agradecer cuando es necesario	
		Reconoce	Sabe reconocer cuando ha cometido errores	
		Expresa	Sabe expresarse de manera positiva frente al grupo	
		Colabora	Colabora en actividades del grupo	

**Tabla 3**

*Medición variable socialización*

	<b>Nivel de logro</b>	<b>Rango</b>	<b>Descripción</b>
<b>2</b>			
(A)	Logro previsto	35 - 45	Logro esperado
(B)	En proceso	25 - 34	Parcialmente inadecuado
(C)	En inicio	15 - 24	Inadecuado

*Nota:* Extraído de MINEDU, 2018.

**Tabla 4**

*Medición dimensión autoestima*

	<b>Nivel de logro</b>	<b>Rango</b>	<b>Descripción</b>
<b>2</b>			
(A)	Logro previsto	13 - 15	Logro esperado
(B)	En proceso	9 - 12	Parcialmente inadecuado
(C)	En inicio	5 - 8	Inadecuado

*Nota:* Extraído del Minedu, 2018.

**Tabla 5**

### *Medición dimensión comportamiento*

<b>2</b>	<b>Nivel de logro</b>	<b>Rango</b>	<b>Descripción</b>
(A)	Logro previsto	13 - 15	Logro esperado
(B)	En proceso	9 - 12	Parcialmente inadecuado
(C)	En inicio	5 - 8	Inadecuado

*Nota:* Extraído del Minedu, 2018.

**Tabla 6**

### *Medición dimensión identificación*

<b>2</b>	<b>Nivel de competencia</b>	<b>Rango</b>	<b>Descripción</b>
(A)	Logro previsto	13 - 15	Logro esperado
(B)	En proceso	9 - 12	Parcialmente inadecuado
(C)	En inicio	5 - 8	Inadecuado

*Nota:* Extraído del Minedu, 2018.

## **Confiabilidad del instrumento**

### **Descripción del instrumento**

El presente instrumento pretende medir y **15** describir el nivel de socialización de los **estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Mantacocha-Huánuco-2020**, mediante una lista de cotejo aplicado como pretest y postest. Considerando que, para describir el nivel de la socialización, el instrumento consiste en una lista de cotejo con indicadores e ítems por dimensiones, cuya prueba consta de 15 ítems repartidos en las tres dimensiones presentes en la variable.

### **Norma de aplicación**

Para la aplicación del instrumento se solicita responder a cada pregunta marcado una sola alternativa.

### **Norma de puntuación**

La elección de la estructura se basa a las características del instrumento de medición, el cual está constituido por 15 ítems los cuales se separan según a las dimensiones de las variables. Todo esto según a los indicadores de la operacionalización de variables. La

valoración es según <sup>47</sup> el nivel de logro en que se encuentra el estudiante abarcando los valores desde 1 hasta 3.

<sup>2</sup> La validación del instrumento se hizo a través del juicio de expertos, se alcanzó los instrumentos usados y se dieron las indicaciones debidas y terminando con la aprobación para su posterior aplicación.

Nº	Grado Académico	Nombres y apellidos	Veredicto

Esta validez da a conocer lo apropiado que es el instrumento para su aplicación.

### Confiabilidad de prueba

La prueba se aplica en <sup>3</sup> una muestra de 15 estudiantes de 5 años, divididos en 8 varones y 7 mujeres <sup>51</sup> de la Institución Educativa Inicial de Mantacocha-Huánuco-2020, con el propósito de hallar la confiabilidad del grado de consistencia interna del instrumento. Se usó el programa IBM SPSS Statistics 26 (la última versión del programa), hallándose el alfa de Cronbach igual a 0,760, evidenciando así la confiabilidad.

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,760	15

	Autoestima	Comportamiento	Juego
ITEM1	0,727		
ITEM2	0,818		
ITEM3	0,773		
ITEM4	0,682		
ITEM5	0,773		
ITEM6		0,727	
ITEM7		0,727	
ITEM8		0,636	

ITEM9		0,636	
ITEM10		0,727	
ITEM11			0,727
ITEM12			0,591
ITEM13			0,727
ITEM14			0,636
ITEM15			0,818

### 13 3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento de la información es el procesamiento de la información de los datos obtenidos, pre- y post testeo de las muestras seleccionadas mediante la aplicación de herramientas (guías de observación) para obtener información y explicar la socialización en una etapa posterior Desarrollo para utilizar juegos simbólicos que cumplan con todos los principios éticos. De igual manera, dependiendo del nivel de cumplimiento implementado por el MINEDU, es posible comprender los datos, medir e interpretar variables y dimensiones de manera eficiente, permitiendo así procesar la medición de la encuesta y la descripción de los números. Para comparar la confiabilidad de la escala con las hipótesis, se utiliza el programa IBM SPSS Statistics 26, y luego del análisis de resultados se extraen las variables de comprensión lectora y sus dimensiones, de manera de extraer la significación de la investigación.

### 3.7. Ética investigativa

El desarrollo de esta investigación tiene en cuenta los principios éticos de aceptar el funcionamiento del trabajo con respeto a las normas éticas y profesionales, ya que desarrollar el bienestar profesional en un ambiente educativo requiere una base ética.

23 Por lo tanto, el desarrollo de este proyecto de investigación tuvo en cuenta la siguiente ética:

- Proteger a las personas: Este principio implica que toda persona que es voluntaria a participar en una investigación de cualquier tipo sea siempre informada, para que no sea sorprendida y así se puedan respetar los derechos que toda persona posee y que implican el vulnerar su privacidad.

- Libre participación y derecho a saber: Cada sujeto tiene derecho a conocer el verdadero propósito de un proyecto de investigación en el que participa. También tiene derecho a optar por participar o no. Esto se debe a que la participación es voluntaria y nadie puede ser obligado a participar.
- Beneficioso en lugar de dañino: Se debe asegurar el bienestar de los involucrados en todo proceso de investigación. Todo investigador debe tener como regla primordial el respetar la integridad de los sujetos a investigar: No se les debe hacer daño, informar sobre posibles efectos adversos a los sujetos investigados y dar a conocer también lo beneficioso de la investigación.
- Integridad Científica: La integridad o integridad debe regir no sólo las actividades científicas de los investigadores sino también extenderse a su práctica docente y profesional.

### <sup>3</sup> 3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Las estadísticas inferenciales utilizan resultados hipotéticos para analizar datos de investigación y determinar conclusiones. Las estadísticas descriptivas muestran los resultados de la investigación de forma visual.

Por tanto, la información se recogió a usando de la técnica de la observación, cuyos datos se almacenaron en una guía de observación la cual cumplió el rol de instrumento aplicadas en dos momentos de la investigación (antes y después de aplicar las estrategias de canciones infantiles). Posteriormente la aplicación Microsoft Excel 2019 se utiliza para organizar la información recopilada a través de la aplicación en una base de datos. Después de esto, se crean tablas y gráficos a partir de los datos utilizando el software IBM SPSS Statistics 26. Estos productos finales luego se analizan utilizando el programa Microsoft Office Excel 2010. A esto le sigue IBM SPSS Statistics 26 que se utiliza para la prueba de hipótesis y la aplicación de prueba de rango con signo de Wilcoxon. Adicionalmente, se implementan tablas de inferencia en respuesta a las hipótesis que se están probando con IBM SPSS Statistics 26.

### <sup>3</sup> 3.7. Ética investigativa

La investigación se desarrolló respetando los principios éticos que aceptan la ejecución de los trabajos teniendo en cuenta los códigos morales y profesionales, pues es el fundamento moral de todo investigador para la búsqueda del bienestar profesional en el ámbito educativo.

La ejecución de esta investigación se enmarca en los siguientes códigos de ética:

- Protección de la persona: Este principio se aplica a la conducta y disposición voluntaria de los sujetos de investigación, teniendo en cuenta un respeto total a los derechos universales que toda persona posee, muy especialmente a aquellos que se encuentran en situación de vulnerabilidad.
- Libre Participación y Derecho a Saber: Cada sujeto tiene derecho a conocer el verdadero propósito de un proyecto de investigación en el que participa. También tiene derecho a optar por participar o no. Esto se debe a que la participación es voluntaria y nadie puede ser obligado a participar.
- Bien, no mal: se debe asegurar el bienestar de los involucrados en la investigación. Los investigadores deben comportarse teniendo pleno conocimiento de la integridad de toda persona, para esto debe de informar a los sujetos de la investigación toda posible reacción adversa y también lo beneficioso de la investigación.
- Integridad científica: Además de su investigación, práctica profesional y enseñanza en el aula, todos requieren honestidad e integridad.



## Capítulo IV: Resultados

En este capítulo se presentan los resultados sobre el desarrollo de la socialización obtenidos mediante la recolección de datos pre y post tratamiento sobre la estrategia del juego simbólico en estudiantes de una Institución de Educación de Huánuco-2020. Cabe mencionar que la muestra fue seleccionada mediante muestreo y recolección de datos no probabilísticos o intencionales, con lineamientos observacionales aplicados en dos momentos como pre y post test, y su valor encontrado fue clasificado de acuerdo a tres niveles de logro implementado por el MINEDU.

### 4.1. Presentación y análisis de resultados

#### Resultados comparativos del nivel de socialización

Tabla 7

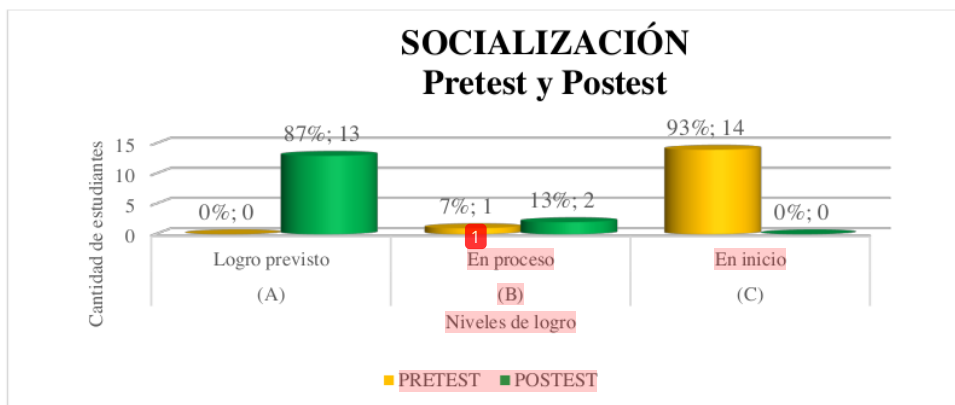
Nivel de la variable socialización en el pretest y postest

Nivel de logro	Rango	Pretest		Postest	
		Cantidad	%	Cantidad	%
(A) Logro previsto	35 - 45	0	0%	13	87%
(B) En proceso	25 - 34	1	7%	2	13%
(C) En inicio	15 - 24	14	93%	0	0%
<b>Total</b>		15	100%	15	100%

Nota: En base a datos de la guía de observación. 10-12-20.

**Figura 1**

Gráfico comparativo del nivel de socialización



Nota: Resultados de la tabla estadística 3. 13-12-20.

Los resultados comparativos obtenidos en el pretest y postest, los cuales se revelan en la tabla 3 y figura 1 en la variable socialización, dan a conocer que a partir toda la muestra de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial de Mantacocha-Huanuco-2020, en el nivel “en inicio” los porcentajes variaron significativamente reduciéndose de un 93% (14 niños) a un 0% (0 niños); en el nivel “en proceso” los porcentajes tuvieron un cambio minucioso aumentando de un 7% (1 niños) a un 13% (2 niños) y; por último en el nivel “logro previsto”, hubo un incremento significativo pues aumentó de un 0% (0 niños) a un 87% (13 niños), dejando en claro que los juegos simbólicos si desarrollan significativamente la socialización.

### Resultados comparativos del nivel de la dimensión autoestima

**Tabla 8**

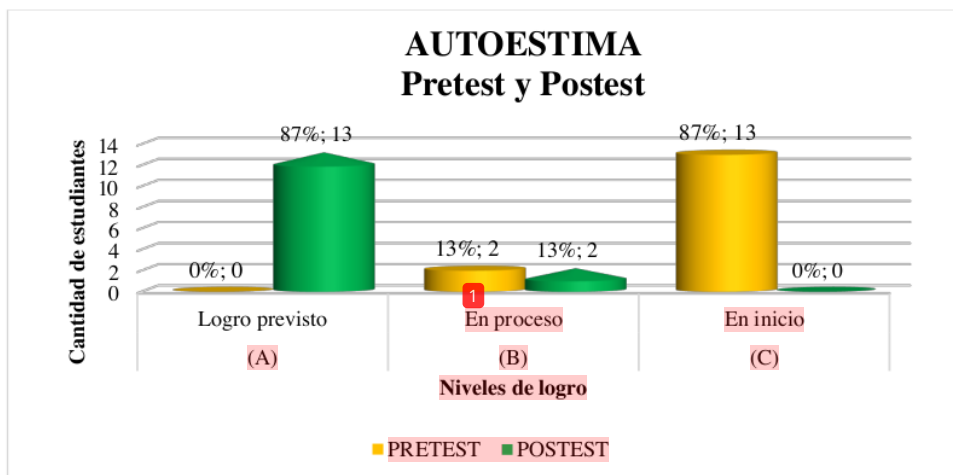
Nivel de la dimensión autoestima en el pretest y postest

Nivel de logro	Rango	Pretest		Postest	
		Cantidad	%	Cantidad	%
(A) Logro previsto	12 - 15	0	0%	13	87%
(B) En proceso	8 - 11	2	13%	2	13%
(C) En inicio	5 - 7	13	87%	0	0%
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

Nota: En base a datos de la guía de observación. 10-12-20.

**Figura 2**

Gráfico comparativo de la dimensión autoestima



Nota: En base a resultados de la tabla estadística 4. 13-12-20.

Los resultados comparativos obtenidos en el pretest y postest, los cuales se revelan en la tabla 4 y figura 2 en la variable socialización, dan a conocer que a partir toda la muestra de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial de Mantacocha-Huánuco-2020, en el nivel “en inicio” los porcentajes variaron significativamente reduciéndose de un 87% (13 niños) a un 0% (0 niños); en el nivel “en proceso” los porcentajes se mantuvieron estables en un 13% (2 niños) y; por último en el nivel “logro previsto”, hubo un incremento significativo pues aumentó de un 0% (0 niños) a un 87% (13 niños), dejando en claro que los juegos simbólicos si desarrollan significativamente la dimensión autoestima de la socialización.

**Resultados comparativos del nivel de la dimensión comportamiento**

**Tabla 9**

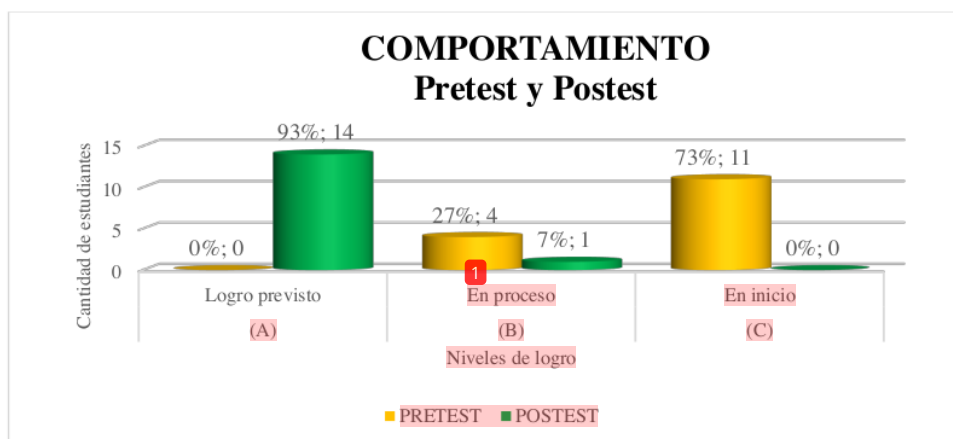
Nivel de la dimensión comportamiento en el pretest y postest

Nivel de logro	Rango	Pretest		Postest	
		Cantidad	%	Cantidad	%
(A) Logro previsto	12 - 15	0	0%	14	93%
(B) En proceso	8 - 11	4	27%	1	7%
(C) En inicio	5 - 7	11	73%	0	0%
<b>Total</b>		15	100%	15	100%

Nota: Guía de observación. 10-12-20.

**Figura 3**

Gráfico comparativo de la dimensión comportamiento



Nota: Resultados de la tabla estadística 5. 13-12-20.

Los resultados comparativos obtenidos en el pretest y postest, los cuales se revelan en la tabla 5 y figura 3 en la variable socialización, dan a conocer que a partir toda la muestra de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial de Mantacocha-Huanuco-2020, en el nivel “en inicio” los porcentajes variaron significativamente reduciéndose de un 73% (11 niños) a un 0% (0 niños); en el nivel “en proceso” los porcentajes tuvieron un cambio minucioso reduciéndose de un 27% (4 niños) a un 7% (1 niño) y; por último en el nivel “logro previsto”, hubo un incremento significativo pues aumentó de un 0% (0 niños) a un 93% (14 niños), dejando en claro que los juegos simbólicos si desarrollan significativamente la dimensión comportamiento de la socialización.

### Resultados comparativos del nivel de la dimensión identificación

**Tabla 10**

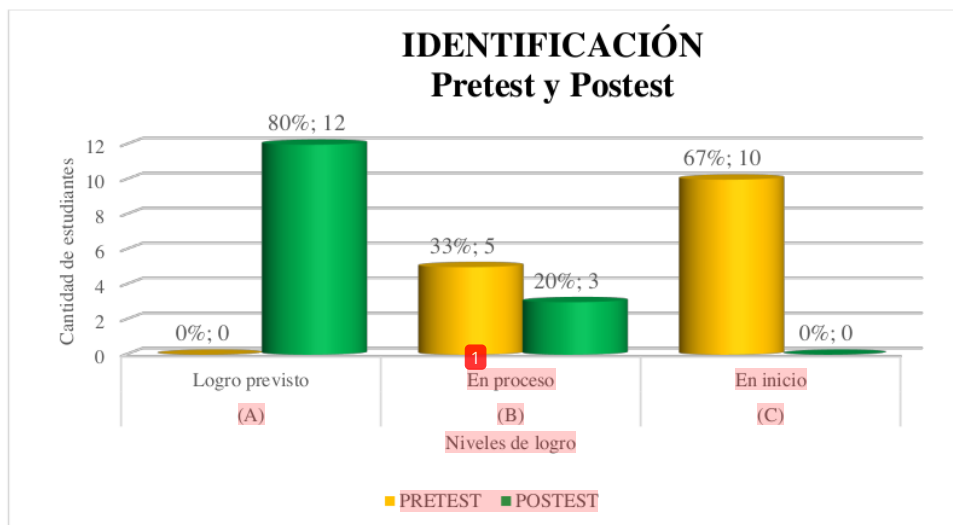
Nivel de la dimensión identificación en el pretest y postest

Nivel de logro	Rango	Pretest		Postest	
		Cantidad	%	Cantidad	%
(A) Logro previsto	12 - 15	0	0%	12	80%
(B) En proceso	8 - 11	5	33%	3	20%
(C) En inicio	5 - 7	10	67%	0	0%
<b>Total</b>		15	100%	15	100%

Nota: En base a datos de la guía de la observación. 10-12-20.

**Figura 4**

Gráfico comparativo de la dimensión identificación



Fuente: Resultados de la tabla estadística 6. 13-12-20.

Los resultados comparativos obtenidos en el pretest y postest, los cuales se revelan en la tabla 6 y figura 4 en la variable socialización, dan a conocer que a partir toda la muestra de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial de Mantacocha-Huánuco-2020, en el nivel “en inicio” los porcentajes variaron significativamente reduciéndose de un 67% (10 niños) a un 0% (0 niños); en el nivel “en proceso” los porcentajes tuvieron una variación diminuta reduciéndose de un 33% (5 niños) a un 20% (3 niños) y; por último en el nivel “logro previsto”, hubo un incremento significativo pues aumentó de un 0% (0 niños) a un 80% (12 niños), dejando en claro que los juegos simbólicos si desarrollan significativamente la dimensión identificación de la socialización.

## 4.2. Prueba de hipótesis

### 4.2.1. Prueba de normalidad

La prueba de normalidad determina que los datos obtenidos son paramétricos o no paramétricos. Esto se hizo mediante el uso de un programa IBM SPSS Statistics 26 que utilizó la estadística de Shapiro-Wilk para menos de 50 tamaños de muestra.

**Tabla 11**

*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Suma_pretest	0,269	15	0,005	0,829	15	0,009
Suma_postest	0,280	15	0,003	0,848	15	0,016

Nota: Ordenador SPSS 26

Con 0.009 para el pre-test y 0.016 para el post-test, podemos decir que el tamaño de la muestra es inferior a 30, estos datos no son paramétricos y la solicitud debe rechazarse. Esto significa que la prueba t de Student y la prueba de rango con signo de Wilcoxon confirman la distribución anómala de los datos.

**Contrastación de hipótesis por medio de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

**Prueba de hipótesis para la variable socialización**

**H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

**H<sub>1</sub>:** Existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

**Decisiones para seleccionar la prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

- **VI:** Juegos simbólicos
- **2 grupos relacionados** (desarrollo de la socialización antes y después de la aplicación de los juegos simbólicos).
- **VD:** Socialización
- **Nivel de medición de la variable dependiente:** ordinal
- **Ho:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

- **Prueba estadística:** Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- **Regla de decisión:** Si  $p \leq 0,05$  se rechaza  $H_0$

**Calcular el valor estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon**

La prueba estadística con signos de Wilcoxon es el método estadístico más confiable para realizar un análisis descriptivo. Utiliza dos muestras relacionadas: una prueba previa y una prueba posterior. En cada muestra se utilizan quince participantes, y la prueba determina si existe una diferencia significativa entre sus resultados si se implementa o no la aplicación del postest.

Se utiliza una prueba de rango con signo de Wilcoxon como una prueba no paramétrica entre dos muestras de los resultados de la prueba previa y posterior., se obtiene la siguiente tabla:

**Tabla 12**

*Rangos de la variable socialización*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Suma_postest	Rangos negativos	0	0,00	0,00
Suma_pretest	Rangos positivos	15	8,00	120,00
	Empates	0		
	Total	15		

Fuente: Ordenador SPSS 26

En la Tabla 8 se muestran datos adicionales. Esto incluye el número total de rangos, así como el número de rangos considerados positivos y negativos. La estadística de prueba que determina si acepta o rechaza la hipótesis nula se incluye a continuación.



**Tabla 13**

*Estadístico de prueba de la variable socialización*

	Suma_postest - Suma_pretest
Z	-3,411
Sig. Asintótica (bilateral)	,001

Nota: Ordenador SPSS 26

De acuerdo con la Tabla 9, la prueba estadística de rango con signo de Wilcoxon demostró un valor de Z que indica la importancia de los resultados. El nivel de significación bilateral es 0,001.

Observamos que  $Z = -3,411$ ,  $p = 0,001$

- Si  $p > 0,05 \rightarrow$  se acepta la  $H_0$ , la diferencia no es significativa o se mantiene igual, no difiere.
- Si  $p \leq 0,05 \rightarrow$  rechazamos la  $H_0$ , si difiere, la diferencia es significativa.

En  $p (0.001) < 0.05$ , se puede decir que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) a un nivel de significancia del 5%, sugiriendo que si existe una diferencia significativa en el desarrollo de la Socialización con juegos simbólicos en estudiantes de una institución de educación de Huánuco-2020.

### Prueba de hipótesis para la dimensión autoestima

**H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión autoestima con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

**H<sub>1</sub>:** Existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión autoestima con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

Para la prueba de hipótesis se decide estimar el nivel de significancia al 5%, con una muestra de 18 estudiantes, por lo tanto:  $\alpha = 5\% = 0,05$

### Calcular el valor estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon

La prueba estadística con signos de Wilcoxon es el método estadístico más confiable para realizar un análisis descriptivo. Utiliza dos muestras relacionadas: una prueba previa y una prueba posterior. En cada muestra se utilizan quince participantes, y la prueba determina si existe una diferencia significativa entre sus resultados si se implementa o no la aplicación del postest en la dimensión autoestima.

La prueba de rango con signo de Wilcoxon compara los resultados de dos muestras, pero no requiere parámetros específicos. Por lo tanto, la siguiente tabla lo usa como una prueba no paramétrica.

**Tabla 14**

*Rangos de la dimensión autoestima*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D1_SUMA_PRETEST	Rangos negativos	0	0,00	0,00
D1_SUMA_POSTEST	Rangos positivos	15	8,00	120,00
	Empates	0		
	Total	15		

*Nota:* Ordenador SPSS 25

En la tabla 10 se detalla el empate y el ranking positivo-negativo, así como la autoestima. El estadístico de prueba para una hipótesis se enumera después del total general de ambas clasificaciones. Después de eso, la tabla describe la relación entre los tres elementos.

**Tabla 15**

*Estadístico de prueba de la dimensión autoestima*

	Suma_postest - Suma_pretest
Z	-3,436
Sig. asintótica(bilateral)	,001

*Nota:* Ordenador SPSS 26

La Tabla 11 muestra los resultados de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, la significación de la prueba y el valor de Z. Los resultados de la prueba revelan que el nivel de significación bilateral asintótica es 0,001.

Observamos que  $Z = -3,436$ ;  $p = 0,001$

- Si  $p > 0,05 \rightarrow$  se acepta la  $H_0$ , la diferencia no es significativa o se mantiene igual, no difiere.

- Si  $p \leq 0,05 \rightarrow$  rechazamos la  $H_0$ , si difiere, la diferencia es significativa.

Con  $p (0,001) < 0,05$ , se puede decir que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) con un nivel de significación del 5%, por lo que se concluye que si existe una diferencia significativa en el desarrollo de socialización en su dimensión autoestima con el uso de juegos simbólicos en niños de cinco años del centro de formación inicial de Mantacocha-Huánuco-2020.

#### Prueba de hipótesis para la dimensioe comportamiento

**H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión comportamiento con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

**H<sub>1</sub>:** Existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión comportamiento con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

Para la prueba de hipótesis se decide estimar el nivel de significancia al 5%, con una muestra de 18 estudiantes, por lo tanto:  $\alpha = 5\% = 0,05$

#### Calcular el valor estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon

La prueba estadística con signos de Wilcoxon es el método estadístico más confiable para realizar un análisis descriptivo. Utiliza dos muestras relacionadas: una prueba previa y una prueba posterior. En cada muestra se utilizan quince participantes, y la prueba determina si existe una diferencia significativa entre sus resultados si se implementa o no la aplicación del postest en la dimensión conductual.

Como prueba <sup>6</sup> no paramétrica, una prueba de rango con signo de Wilcoxon <sup>52</sup> compara los resultados de dos muestras. El resultado es una tabla que resume las diferencias entre los resultados previos y posteriores a la prueba.:

**Tabla 16**

<sup>1</sup> Rangos de la dimensión comportamiento

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D2_SUMA_PRETEST	Rangos negativos	0	0,00	0,00
-	Rangos positivos	15	8,00	120,00
D2_SUMA_POSTEST	Empates	0		
	Total	15		

Nota: Ordenador SPSS 26

Los resultados de la tabla 12 provienen de la suma no significativa de los rangos en todas las dimensiones. Otra forma de ver estos datos es ver cuántos rangos positivos y negativos tiene cada dimensión. En la tabla 12, puede ver que ambas dimensiones tienen rangos iguales y números positivos y negativos también. El estadístico de prueba a utilizar al rechazar o aceptar la hipótesis nula se enumera a continuación.

**Tabla 17**

<sup>1</sup> Estadístico de prueba de la dimensión comportamiento

	Suma_postest - Suma_pretest
Z	-3,420
Sig. asintótica(bilateral)	,001

Nota: Ordenador SPSS 26

La Tabla 13 nos muestra los resultados de <sup>1</sup> la prueba estadística de rango con signo de Wilcoxon, Z, y <sup>4</sup> el valor p de la prueba. La conclusión <sup>1</sup> de esta prueba es que tanto el nivel de significación asintótico (bilateral) como son <sup>1</sup> 0,001..

Observamos que  $Z = -3,420$ ;  $p = 0,001$

- Si  $p > 0,05 \rightarrow$  se acepta la  $H_0$ , la diferencia no es significativa o se mantiene igual, no difiere.
- Si  $p \leq 0,05 \rightarrow$  rechazamos la  $H_0$ , si difiere, la diferencia es significativa.

Con una  $p(0.001) < 0.05$ , se puede decir que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) con un nivel de significación del 5%, por lo que se concluye que si existe una diferencia significativa en el desarrollo de socialización en su dimensión conductual con el uso de juegos simbólicos en niños de cinco años de la institución de educación inicial de Mantacocha-Umari-Pachitea-Huánuco-2020.

### Prueba de hipótesis para la dimensión identificación

**H<sub>0</sub>:** No existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión identificación con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

**H<sub>1</sub>:** Existe una influencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión identificación con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco-2020.

Para la prueba de hipótesis se decide estimar el nivel de significancia al 5%, con una muestra de 15 estudiantes, por lo tanto:  $\alpha = 5\% = 0,05$

### Calcular el valor estadístico de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon

La prueba estadística con signos de Wilcoxon es el método estadístico más confiable para realizar un análisis descriptivo. Utiliza dos muestras relacionadas: una prueba previa y una prueba posterior. En cada muestra se utilizan quince participantes, y la prueba determina si existe una diferencia significativa entre sus resultados si se implementa o no la aplicación del postest de la dimensión identificación.

Para determinar la importancia de un resultado previo y posterior a la prueba, se realiza una prueba de rango con signo de Wilcoxon que utiliza dos muestras.:

**Tabla 18**

**1**  
*Rangos de la dimensión identificación*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
D2_SUMA_PRETEST	Rangos negativos	0	0,00	0,00
	Rangos positivos	15	8,00	120,00
D2_SUMA_POSTEST	Empates	0		
	Total	15		

*Nota:* Ordenador SPSS 26

La Tabla 14 revela **1** la suma agregada de los rangos positivos y negativos para cada dimensión, así como sus respectivos rangos. Esta tabla también muestra la estadística de prueba utilizada para determinar si aceptar **1** o rechazar la hipótesis nula.

**Tabla 19**

*Estadístico de prueba de la dimensión identificación*

	Suma_postest - Suma_pretest
Z	-3,417
Sig. asintótica(bilateral)	,001

*Nota:* Ordenador SPSS 26

**1**  
La tabla 15 nos muestra la prueba estadística de los rangos con signo de Wilcoxon, el valor de Z en esta situación y el nivel de significación de la prueba. En este caso, se observa que el nivel de significancia asintótico (bilateral) obtenido es 0,001.

Observamos que  $Z = -3,417$ ;  $p = 0,001$

- Si  $p > 0,05 \rightarrow$  se acepta la  $H_0$ , la diferencia no es significativa o se mantiene igual, no difiere.
- Si  $p \leq 0,05 \rightarrow$  rechazamos la  $H_0$ , si difiere, la diferencia es significativa.

Con  $p(0.001) < 0.05$ , se puede decir que se rechaza la hipótesis nula ( $H_0$ ) y se acepta la hipótesis alternativa ( $H_1$ ) con un nivel de significación del 5%, por lo que se concluye que si existe una diferencia significativa en el desarrollo de socialización en su dimensión identificativa con el uso de juegos simbólicos en niños de cinco años de la Institución de Educación Inicial de Mantacocha-Huánuco-2020.

#### 4.3. Discusión de resultados

**Determinar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 32628 – Mantacocha – Umari – Pachitea – Huánuco, 2020.**

Concordando con los estudios centrados en: los juegos simbólicos para desarrollar la socialización, se realizó un análisis descriptivo e inferencial para los datos obtenidos en los resultados. Dichos hallazgos obtenidos en la presente investigación en base al objetivo general, revelan lo siguiente:

Se reportó de acuerdo a los resultados más relevantes o significativos comparando pre y post test, como se puede observar en la Tabla 7 y Figura 1, que los porcentajes en el nivel “inicial” variaron significativamente y disminuyeron del 93% (14 niños) hacia arriba hasta 0% (0 niño); En el nivel de avance, los porcentajes cambiaron levemente, pasando del 7% (1 niño) al 13% (2 niños) y; Finalmente, hubo un aumento significativo en el nivel de logro esperado ya que pasó de 0% (0 niños) a 87% (13 niños), nuevamente por la prueba de Wilcoxon, un  $Z=-3.411$  y un valor de  $p=0.001$  que es ilustrativo y concluyente aclara que en los niños de 5 años del centro de formación inicial de Mantacocha existe una diferencia significativa en el desarrollo de la socialización al utilizar juegos simbólicos. Huánuco, 2020.

La información presentada a partir de la investigación sobre el desarrollo de la socialización mediante juegos de símbolos se relaciona con los hallazgos de Carrasco (2017), quien concluyó que los diferentes tipos de juegos de símbolos que se utilizaron mejoraron el desarrollo social de los niños de 47 años o más afectan significativamente % a 90 % en desarrollo social. También lo apoyan Álvarez et al. (2020) mediante el análisis de los resultados de los niños y las niñas, se determinó que el juego ofrece una de las mejores formas de aprender. Los resultados mostraron que ambos géneros encontraron formas de



practicar sus nuevas habilidades a través del arte, la danza, la emoción a través de canciones o dibujos. Esto los llevó a imaginar las posibilidades que querían. Por otro lado, tenemos a Chuiza (2019), quien encontró menos niños con retraso en comparación con su edad mediante el Post-Test Student t-test, y concluyó que el uso de juegos simbólicos mejora el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Formación inicial de 4 a 5 años. Finalmente, en su investigación, Ortega (2016) mostró que el juego se establece como una herramienta de socialización por parte del 54% de los docentes, sugiriendo que uno de los factores fundamentales del bajo desarrollo de la socialización tiene sus raíces en el desconocimiento de las estrategias aplicables. por parte del profesor.

Tanto los resultados de la investigación, como la información relevante de los antecedentes, se dan por la baja atención al desarrollo de la socialización en los niños lo que conlleva a una dificultad de interacción entre los integrantes de la comunidad educativa. A respecto, los juegos simbólicos ayudaron a mejorar tal inconveniente pues como menciona Blanck (1977), el nacimiento de los símbolos parte del desarrollo social y el habla, pues el infante debe de socializar, relacionarse y comunicarse con los demás individuos que usan e intercambian los símbolos ya adquiridos y por adquirir. Por medio del lenguaje simbólico, el infante aprende a reconocer el ambiente que lo envuelve y analiza esa realidad, reproduciendo conductas observadas, asumiendo roles, aprendiendo y estableciendo reglas en los juegos, asimismo la manifestación de sus emociones y deseos. Su importancia, según Gervilla (2015) radica en la necesidad de trabajar los juegos en los niños, pues es un elemento fundamental en la vida de los infantes, además que les resulta divertido, y es necesario para su crecimiento. Los infantes requieren estar activos para lograr el crecimiento de sus habilidades, es relevante para la enseñanza y el crecimiento integral de los infantes, pues aprenden a conocer la vida por medio del juego. Recordemos que los procesos de socialización necesitan ser tomados en consideración para llevar a cabo un buen tratamiento, pues como menciona Bartolo (1994), la socialización, es una toda una sucesión de cambios en la persona y el mismo contexto (la escuela, familia y la misma sociedad) propician estos cambios y en donde se desarrollan, obtienen y asimilan conductas, conocimientos, reglas que la propia sociedad transmite. este proceso se da de forma gradual, iniciando con el entorno familiar para luego abarcar el jardín, estos son agentes fundamentales para la socialización, estos son agentes vitales para preparar e integrar al individuo a la sociedad, lo que los lleva a sentirse parte de esta.

Piaget (1986) menciona en su teoría del desarrollo que los infantes poseen la habilidad de jugar, pues es la única forma en la que se relacionan con la realidad, considera al juego como un factor importantísimo para el desarrollo cognitivo, enfáticamente en la niñez, pues ayuda a fortalecer las estructuras mentales, las cuales permitirán al infante socializar con sus iguales y el ambiente. A su vez, Marcia (1976) menciona que, es posible afirmar que la socialización, intenta exponer el proceso cognitivo y emotivo de los sujetos, esto es debido a la sinergia que posee para relacionarse con los demás.

Este análisis es de gran relevancia para el desarrollo metodológico de la investigación, pues permite comparar, fundamentar y registrar los resultados e ideas en cuanto al marco teórico y las experiencias, y así poder presentar posibles conclusiones. El desarrollo de la socialización que se dio dentro de la investigación mostró que el problema no solo se da a nivel de la Institución Educativa, sino que también a nivel nacional e internacional. Por tal motivo, nos corresponde como docentes, buscar alternativas que promuevan el desarrollo de la socialización para contar una mejor convivencia escolar.

#### **Verificar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión autoestima en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 32628 – Mantacocha – Umari – Pachitea – Huánuco, 2020**

De acuerdo con los estudios enfocados en Los resultados de este estudio fueron utilizados como insumo para un análisis descriptivo e inferencial de los datos. Esto se hizo para desarrollar habilidades de socialización en el área de autoestima a través de la creación de juegos simbólicos. Un objetivo específico de este proyecto es el número uno que era averiguar cómo los participantes interpretaban y entendían sus datos., revelan lo siguiente:

En el caso del estudio de verificar el desarrollo de la socialización en la dimensión autoestima con el uso de los juegos simbólicos en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco, 2020, se dio a conocer, según los resultados más relevantes o significativos comparando el pre y post test, como se muestra en la Tabla 8 y Figura 2, los porcentajes en el nivel “inicial” variaron significativamente, cayendo del 87% (13 niños). hasta 0% (0 niños); en el nivel “en proceso” los porcentajes se mantuvieron estables en 13% (2 niños) y; Finalmente, hubo un marcado aumento en el “rendimiento esperado” ya que este aumentó de 0% (0 niños) a 87% (13 niños), nuevamente por la prueba de Wilcoxon un Z=

3.436 y un valor de  $p=0.001$ , lo que hace que se aclara de manera descriptiva e inferencial que si existe una diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en la dimensión autoestima con el uso de juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 32628 – Mantacocha – Umari – Pachitea – Huánuco, 2020.

La información mencionada de la investigación sobre el desarrollo de socialización en base al uso de los juegos simbólicos, se relaciona con los resultados obtenidos por Álvarez et al. (2020) quien dio a conocer que, para el postest, el 80% valora las características corporales y el 90% manifiesta comentarios positivos de sí mismos, dejando en claro la función positiva que tiene el juego simbólico en la autoestima. También Peláez (2016), quien mostró en su investigación que, en la dimensión habilidades emocionales, de un 13% a un 71%, demostrando una mejora en las emociones personales que concuerdan con la autoestima. A su vez, tenemos a Calcina (2019), quien por sus resultados llegó a la conclusión de que luego de la aplicación del juego simbólico como estrategia mejoró el desarrollo de la dimensión de la autoestima en la socialización de los niños de la etapa inicial del grupo experimental. (1.26) a (2.48) porque han aprendido a definir quiénes son y cómo son. Finalmente mencionamos a Fonseca (2019) quien demostró que los niños lograron un desarrollo promedio de 23,61% antes de aplicar el programa y 80,14% en el post test, por lo que concluyó que la dramatización el crecimiento de la autoestima.

Tanto los resultados de la investigación como los antecedentes relevantes se transmiten gracias a los aportes de los juegos simbólicos, cuyos atributos son el sustento de los resultados del postest, ya que, según Tarres (2015), los juegos simbólicos son importantes para el desarrollo cognitivo y desarrollo emocional de los infantes en el período preescolar. Los juegos como la mímica, los juegos de rol y los juegos de simulación son los juegos favoritos de la infancia. Son ellos los que dominan gran parte de sus juegos en los primeros años de vida. Es importante considerar a la familia como base para el desarrollo de la autoestima porque, según Dewey (2015), la familia tiene funciones socializadoras originales que dependen de la clase, la clase social a la que pertenecen los padres, es decir, los modos de la asimilación y el aprendizaje de las normas y valores de la sociedad depende directamente del nivel socioprofesional, socioeconómico y sociocultural de la familia, y forma y promueve la autoestima del niño. Bueno, para tener un concepto claro, el niño debe amarse a sí mismo incondicionalmente y tener fe en lo que puede pagar y en lo que está dispuesto a hacer (Yagosesky, 1999).

Este análisis es importante para el desarrollo metodológico de la investigación, ya que ha permitido comparar, sustentar y registrar los resultados e ideas en relación al marco teórico y las experiencias, pudiendo así presentar posibles conclusiones. El desarrollo de la socialización en la dimensión autoestima dentro de esta investigación nos da conocer que este problema viene acabando con la interrelación entre los estudiantes desde los primeros inicios de sus estudios, pues no se desarrolla apropiadamente. Es por ello, que debemos aplicar estrategias o recursos que nos ayuden a erradicar tal problemática.

### **Verificar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión comportamiento en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco, 2020**

El objetivo 2 de esta investigación es analizar los resultados de juegos simbólicos específicos destinados a enseñar a los niños a interactuar socialmente. Esto se logró a través del análisis inferencial y descriptivo de los datos de estudios anteriores. Como resultado, estos hallazgos respaldan otros estudios que se centraron en este tema:

En el caso del estudio de verificar el desarrollo de la socialización en la dimensión comportamiento con el uso de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 32628 – Mantacocha – Umari – Pachitea – Huánuco, 2020, de acuerdo a los resultados más relevantes o significativos comparando el pre y post test, como se muestra en la Tabla 9 y la Figura 3, se encontró que los porcentajes en el nivel de iniciación varían significativamente, cayendo del 73% (11 niños). hasta 0% (0 niños); En el nivel 'en curso', los porcentajes cambiaron levemente, pasando del 27% (4 niños) al 7% (1 niño); Finalmente, hubo un marcado aumento en el “rendimiento esperado” ya que este aumentó de 0% (0 niños) a 93% (14 niños), nuevamente por la prueba de Wilcoxon un  $Z=-3.420$  y un valor de  $p=0.001$ , lo que hace se aclara de manera descriptiva e inferencial que si existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en la dimensión conductual con el uso de juegos simbólicos en los estudiantes de una institución de Huánuco, 2020.

La información mencionada de la investigación sobre el desarrollo de la comprensión lectora con el uso de la lectura de imágenes, se relaciona con los resultados obtenidos por Laura y Arenas (2017) quienes demostraron que en la dimensión de procesos conductuales relacionada con la dimensión comportamiento, los porcentajes en el logro alto variaron de un 28% a un 92%, concluyendo que los juegos simbólicos influyen significativa en los

procesos conductuales. También, tenemos a Quispe (2017) quien demostró que, en dimensión conductual relacionada con la dimensión comportamiento, subió de un 17% a un 72% los estudiantes que siempre practican acciones de conducta positiva con los demás, concluyendo que el juego simbólico influye en el desarrollo conductual.

Tanto los resultados de la investigación, como la información relevante de los antecedentes, concuerdan con los sustentos teóricos fundamentados por Janet (1997) quien sostiene que a través del juego simbólico, los niños desarrollan el ensimismamiento, la cual es una característica natural en el ser humano, que a la vez posibilita la imaginación y memoria de sucesos, cosas y acciones ausentes e imperceptibles a sus sentidos; se estima que el juego simbólico es relevante en la vida del niño. Es por ello, que los resultados mejoraron después del tratamiento, pues los juegos simbólicos aportaron sus atributos positivos en la construcción del comportamiento de los niños poniéndose en el lugar de los otros (Rodríguez, 2006). Recordemos que el comportamiento, según Castillo (2007) se trata de toda la acción que se realiza en el entorno, de manera consciente e inconsciente, de forma pública o privada. Al respecto, Bandura (1997) asegura que todo puede aprenderse de forma directa y a través de la observación, se obtiene nuevos hábitos observando a otros sujetos, a ello se le conoce como aprendizaje por observación o imitación. Al igual que Vygotsky, también Bandura se enfoca en los procesos de aprendizaje a través de la interacción de aprendiz y el medio social.

Este análisis es de gran importancia para el desarrollo metodológico de la investigación, ya que ha permitido comparar, sustentar y registrar los resultados e ideas en relación al marco teórico y las experiencias, pudiendo así presentar posibles conclusiones. El desarrollo del comportamiento es un factor social que ayuda mucho a los niños a relacionar con los demás y a llevar una buena convivencia. Por ello, es fundamental tratarlo y no dejar que se convierta en un problema institucional el cual podría generar dificultades en el desarrollo del aprendizaje colectivo e individual.

#### **Verificar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión identificación en los estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco, 2020.**

La presente investigación se centró en el objetivo específico 3, que es un análisis de los datos recolectados a través de juegos simbólicos para comprender mejor su desarrollo de



socialización. Esto se llevó a cabo junto con una explicación detallada e inferencial de los resultados. Los siguientes estudios se enfocaron en el desarrollo de juegos simbólicos a través del objetivo específico 3:

En el caso del estudio de verificar el desarrollo de la socialización en la dimensión identificación con el uso de los juegos simbólicos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 32628 – Mantacocha – Umari – Pachitea – Huánuco, 2020, de acuerdo a los resultados más relevantes o significativos al comparar el pretest y el posttest, como se muestra en la Tabla 10 y la Figura 4, se encontró que los porcentajes en el nivel de iniciación varían significativamente, yendo desde 67% (10 niños) hasta 0 % (0 niños); en el nivel “en proceso”, los porcentajes fluctuaron levemente, bajando del 33% (5 hijos) al 20% (3 niños); Finalmente, en el nivel de desempeño esperado, hubo un aumento significativo ya que este pasó de 0% (0 niños) a 80% (12 niños), nuevamente por la prueba de Wilcoxon, un  $Z=-3.417$  y un valor de  $p=0.001$ , el cual de manera descriptiva y concluyente aclara que con diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en la dimensión identificación con el uso de juegos simbólicos en niños de 5 años de la institución de educación inicial No. 32628 - Mantacocha - Umari - Pachitea - Huánuco, 2020.

La información mencionada de la investigación sobre el desarrollo de la identificación con el uso de los juegos simbólicos, se relaciona con los resultados obtenidos por Matamorros y Corihuacha (2017) quienes dieron a conocer que, en un inicio el 93% se ubicaba en el nivel regular y para el posttest el 96,7% se ubicó en el nivel bueno, concluyendo que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de la identificación. También tenemos a Quispe (2017) quien demostró en sus resultados que, en la dimensión intrapersonal relacionada con dimensión identificación, los porcentajes variaron de un 24% a un 76% mejorando de esta manera el desarrollo intrapersonal, concluyendo que los juegos simbólicos influyen significativamente en la dimensión intrapersonal. Por último, dando soporte a los resultados, tenemos a Chamorro (2017) quien demostró que en la dimensión habilidades sociales relacionadas con los sentimientos, la cual guarda mucha relación con la identificación, que comparando los dos momentos se subió de un 0% a un 76% los niños en el nivel “logro” concluyendo de esta forma, que los juegos simbólicos influyen significativamente en las habilidades sociales relacionada con los sentimientos.

Tanto los resultados de la investigación, como la información relevante de los antecedentes, concuerdan con los sustentos teóricos fundamentados por Vygotski (1988) quien afirma que, el juego simbólico es una actividad donde el infante va más lejos de lo

esperado, más lejos de su edad, adelantándose al desarrollo de su intelecto; de esta forma, logra mejorar su identificación. A su vez, Tarres (2015) manifiesta que, el juego simbólico beneficia a todos los grupos de crecimiento infantil, desde la psicomotricidad hasta la manifestación de emociones, motiva y estimula toda una gama de capacidades propias y colectivas de los niños al tiempo que mejora la capacidad lingüística; también favorece el crecimiento de las funciones físicas, mentales, afectivas y sociales **en los niños en edad preescolar**. Recordemos que, para **un** buen desarrollo **de** la identificación, la persona, en su proceso de socialización, debe conceptualizar y ubicar una posición dentro de la sociedad, convirtiéndolo en un actor activo que debe adaptarse a los patrones de comportamiento y forma en que debe actuar dentro de la sociedad.

Este análisis es importante para el desarrollo metodológico de la investigación, ya que ha permitido comparar, sustentar y registrar los resultados e ideas en relación al marco teórico y las experiencias, pudiendo así presentar posibles conclusiones. El desarrollo de la identificación es relevante en el niño, pues le ayuda a tomar conciencia de su rol como individuo integrante de una sociedad y poco a poco se va formando y teniendo más claro su papel como agente social. Por ello, es necesario que los docentes promuevan el desarrollo de la identificación.



### 5.1. Conclusiones

En base a los resultados y la contrastación de hipótesis se llegaron a las siguientes conclusiones:

Con base en el objetivo general, se pudo determinar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización, ya que los resultados más relevantes mostraron que el número de estudiantes en el nivel "Inicio" se redujo de 93% a 0% y se incrementó de 0% a 87%. el estudiante en el nivel de "logro previsto". Luego de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se rechaza la hipótesis nula con  $z = -3411$  y  $p(0.001) < 0.05$  y se concluye que si existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización con el uso de juegos simbólicos en estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco, 2020.

Con base en el objetivo específico 1, se pudo verificar cómo los juegos simbólicos desarrollan la socialización en su dimensión de autoestima, pues los resultados más relevantes mostraron que el número de estudiantes en el nivel "Inicio" se redujo del 87% al 0% del número de alumnos en el nivel de desempeño "logro previsto" pasó de 0% a 87%. De acuerdo con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se rechaza la hipótesis nula con  $z = -3436$  y  $p(0.001) < 0.05$ , concluyéndose que si existe una diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión autoestima con el uso de Juegos simbólicos a estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco, 2020.

En base al objetivo específico 2, se pudo verificar cómo los juegos de símbolos desarrollan la socialización en su dimensión conductual, pues los resultados más relevantes mostraron que el número de estudiantes en el nivel "Inicio" se redujo del 73% al 0% y aumentó del 0% al 93% del número estudiante en el nivel de "logro previsto". Luego de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, a su vez, con  $z = -3420$  y  $p(0.001) < 0.05$ , se rechaza la hipótesis nula y se concluye que existe una diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión conductual con el consumo de Juego simbólico estudiantes de una Institución Educativa de Huánuco, 2020.

En base al objetivo específico 3, Se pudo comprobar cómo los juegos de símbolos desarrollan la socialización en su dimensión de identificación, ya que los resultados más

relevantes mostraron que el número de estudiantes en el nivel “Inicio” disminuyó del 67% al 0% y aumentó del 0% al 80% del número. el estudiante en el nivel de “logro previsto”.  
Luego de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, se rechaza la hipótesis nula con  $z = -3417$  y  $p(0.001) < 0.05$  y se concluye que si existe diferencia significativa en el desarrollo de la socialización en su dimensión de identificación con el consumo de juegos simbólicos en niños de 5 años del centro de formación inicial de Mantacocha - Huánuco, 2020.

20%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	9%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1%
6	dokumen.pub Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	

<1 %

10

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

11

discovery.researcher.life

Fuente de Internet

<1 %

12

issuu.com

Fuente de Internet

<1 %

13

tesis.pucp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

14

1library.co

Fuente de Internet

<1 %

15

Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola

Trabajo del estudiante

<1 %

16

repositorio.udaff.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

17

www.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

18

repositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

19

www.coursehero.com

Fuente de Internet

<1 %

20

archive.org

Fuente de Internet

<1 %

21

[repositorio.espe.edu.ec](http://repositorio.espe.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

22

[documentop.com](http://documentop.com)

Fuente de Internet

<1 %

23

[repositorio.uta.edu.ec](http://repositorio.uta.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

24

[prezi.com](http://prezi.com)

Fuente de Internet

<1 %

25

[redi.unjbg.edu.pe](http://redi.unjbg.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

26

[repositorio.udh.edu.pe](http://repositorio.udh.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

27

[repositorio.unjfsc.edu.pe](http://repositorio.unjfsc.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

28

[repositorio.unsa.edu.pe](http://repositorio.unsa.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

29

[www.dspace.uce.edu.ec](http://www.dspace.uce.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

30

[rraae.cedia.edu.ec](http://rraae.cedia.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

31

Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón

<1 %

32 [doaj.org](http://doaj.org)  
Fuente de Internet <1 %

---

33 [prhsj.rcm.upr.edu](http://prhsj.rcm.upr.edu)  
Fuente de Internet <1 %

---

34 [renati.sunedu.gob.pe](http://renati.sunedu.gob.pe)  
Fuente de Internet <1 %

---

35 [www.en.gewuerzmuehle-berching.de](http://www.en.gewuerzmuehle-berching.de)  
Fuente de Internet <1 %

---

36 [www.minsa.gob.pe](http://www.minsa.gob.pe)  
Fuente de Internet <1 %

---

37 [biblioteca.usac.edu.gt](http://biblioteca.usac.edu.gt)  
Fuente de Internet <1 %

---

38 [dspace.ups.edu.ec](http://dspace.ups.edu.ec)  
Fuente de Internet <1 %

---

39 [idoc.pub](http://idoc.pub)  
Fuente de Internet <1 %

---

40 [metrounitedway.org](http://metrounitedway.org)  
Fuente de Internet <1 %

---

41 [profdiegoeducacionfisica.blogspot.com](http://profdiegoeducacionfisica.blogspot.com)  
Fuente de Internet <1 %

---

42 [repositorio.uncp.edu.pe](http://repositorio.uncp.edu.pe)  
Fuente de Internet <1 %

---

43 [repositorio.uwiener.edu.pe](http://repositorio.uwiener.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

44

[trid.trb.org](http://trid.trb.org)

Fuente de Internet

<1 %

45

[www.elindependent.org](http://www.elindependent.org)

Fuente de Internet

<1 %

46

[www.enrolados.com](http://www.enrolados.com)

Fuente de Internet

<1 %

47

[www.rededucativajamli.com](http://www.rededucativajamli.com)

Fuente de Internet

<1 %

48

[www.svmh.com](http://www.svmh.com)

Fuente de Internet

<1 %

49

[www.takey.com](http://www.takey.com)

Fuente de Internet

<1 %

50

[www.theibfr.com](http://www.theibfr.com)

Fuente de Internet

<1 %

51

[46.210.197.104.bc.googleusercontent.com](http://46.210.197.104.bc.googleusercontent.com)

Fuente de Internet

<1 %

52

Mehmet Söyler. "Examination of the effects of reactive agility and planned change of direction skills on Self Defense techniques in private security and protection program students", Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, 2022

<1 %

---

53	<a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
54	<a href="http://livrosdeamor.com.br">livrosdeamor.com.br</a> Fuente de Internet	<1 %
55	<a href="http://qdoc.tips">qdoc.tips</a> Fuente de Internet	<1 %
56	<a href="http://repositorio.tec.mx">repositorio.tec.mx</a> Fuente de Internet	<1 %
57	<a href="http://repositorio.usmp.edu.pe">repositorio.usmp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
58	<a href="http://www.campusvirtualesp.org">www.campusvirtualesp.org</a> Fuente de Internet	<1 %
59	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
60	<a href="http://distancia.udh.edu.pe">distancia.udh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
61	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
62	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	<1 %
63	<a href="http://onlinelibrary.wiley.com">onlinelibrary.wiley.com</a> Fuente de Internet	<1 %
64	<a href="http://repositorio.untrm.edu.pe">repositorio.untrm.edu.pe</a>	

---



Fuente de Internet

<1 %

65

[repositorio.upp.edu.pe](http://repositorio.upp.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

66

[www.redactoresprofesionales.com](http://www.redactoresprofesionales.com)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado