

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A
DISTANCIA



T E S I S

**El juego simbólico para mejorar la socialización de los estudiantes
de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales
Bermúdez” nivel – inicial del distrito Puerto Bermúdez – Oxapampa-
Pasco**

**Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación
Con Mención: Inicial - Primaria**

Autores:

Bach. Janet TELLO FUNDEZ

Bach. Janeth ZARATE BERNALDO

Asesor:

Dr. Raúl GRANADOS VILLEGAS

Cerro de Pasco – Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A
DISTANCIA



T E S I S

**El juego simbólico para mejorar la socialización de los estudiantes
de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 Remigio Morales
Bermúdez nivel – inicial del distrito Puerto Bermúdez – Oxapampa-
Pasco**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Raúl GONZALES ALVAREZ
PRESIDENTE

Mg. Elsa Carmen MUÑOZ ROMERO
MIEMBRO

Mg. Josué CHACÓN LEANDRO
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 075 - 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

ZARATE BERNALDO, Janeth y TELLO FUNDEZ, Janet

Escuela de Formación Profesional:

Educación a Distancia

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

El juego simbólico para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa No 34618 Remigio Morales Bermúdez nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa- Pasco

Asesor:

GRANADOS VILLEGAS, Raúl

Índice de Similitud:

17%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe, según los datos del trabajo y/o resolución recepcionado, y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



DEDICATORIA

*Para mi querida madre
Bilma por su apoyo incondicional y
ser ejemplo de vida.*

Janeth

*A mi madre amada Alicia
por su amor infinito,
a mi padre Maximiliano
Por su apoyo y sacrificio
Por verme como profesional
Janet.*

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión nuestra alma mater.

A nuestras familias por su apoyo incondicional y ser compañeros de nuestra lucha
diaria.

A mis colegas por compartir parte de sus experiencias en el tiempo de estudio que
será un recuerdo imperecedero.

A los niños de la institución educativa N° 34618 de Puerto Bermúdez del nivel inicial.

RESUMEN

El objetivo es: determinar la influencia de la aplicación del juego simbólico en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa; el tipo de investigación es aplicada, el nivel explicativo; el diseño cuasi experimental con pre test y post test con un solo grupo; muestra no probabilístico intencionado, conformado por 21 estudiantes; el estudio se inició con la revisión de la literatura respectiva, el trabajo de campo parte de la aplicación de la prueba piloto y el pre test para establecer la línea base, luego se realizó la intervención con las sesiones de aprendizaje y luego se aplicó el post test, la intervención se realizó a través del juego simbólico. Los resultados se presentan en tablas y figuras son descritas y analizadas, con lo cual el proceso análisis descriptivo se realiza de manera literal; los cálculos estadísticos de la estadística descriptiva muestran los valores de acuerdo a la escala establecida en el baremo del instrumento. La estadística inferencial, se realizó para la prueba de hipótesis y establecer las diferencias de medias a través de la prueba de t de student para muestras relacionadas, las diferencias muestran mejores resultados en el post test, por lo tanto, se confirma que la aplicación de la estrategia es positiva para la socialización y se aprueba la hipótesis alterna. Conclusión, el juego simbólico influye estadísticamente significativamente en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa.

Palabras clave: Juego simbólico, socialización, juego

ABSTRACT

The objective is: to determine the influence of the application of symbolic play on the socialization of 5-year-old students of Educational Institution No. 34618 "Remigio Morales Bermúdez" initial level of the district of Puerto Bermúdez - Oxapampa; the type of research is applied, the explanatory level; the quasi-experimental design with pre-test and post-test with a single group; intentional non-probabilistic sample, made up of 21 students; The study began with the review of the respective literature, the field work began with the application of the pilot test and the pre-test to establish the baseline, then the intervention was carried out with the learning sessions and then the post-test was applied. test, the intervention was carried out through symbolic play. The results are presented in tables and figures, described and analyzed, with which the descriptive analysis process is carried out literally; The statistical calculations of descriptive statistics show the values according to the scale established in the scale of the instrument. The inferential statistics were carried out to test the hypothesis and establish the differences in means through the student's t test for related samples. The differences show better results in the post test, therefore, it is confirmed that the application of The strategy is positive for socialization and the alternative hypothesis is approved. Conclusion, symbolic play statistically significantly influences the socialization of 5-year-old students of Educational Institution No. 34618 "Remigio Morales Bermúdez" initial level of the district of Puerto Bermúdez – Oxapampa.

Keywords: Symbolic play, socialization, game

INTRODUCCION

Señores Miembros del Jurado:

La tesis elaborada cuyo título **El juego simbólico para mejorar la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel – inicial del distrito Puerto Bermúdez – Oxapampa- Pasco**, tienen el objetivo de lograr optar el Título Profesional de Licenciado en Educación mención: Inicial - Primaria.

La socialización como proceso de interacción del ser humano, se desarrolla de manera progresiva, partiendo del seno familiar, para posteriormente hacerlo en la sociedad. La educación juega un papel importante en formar a seres humanos con habilidades que le permita involucrarse en las actividades propias de los niños como del adulto, situación que no se logra sin un adecuado proceso de incorporación en el seno social. El ser humano por su naturaleza social, siempre cumple una serie de actividades con los cuales se integra a un grupo humano. La socialización como proceso de integración no pasa de momento a otro o mucho menos es una situación circunstancial, como solía pensarse, puesto que para la integración existe una serie de habilidades que se van desarrollando de manera progresiva, la autoestima se promueve siempre y cuando se sienta seguro de hacer algo frente al resto igualmente el cumplimiento de reglas de conducta en un determinado contexto es menester considerar como forma de respeto y de práctica habitual, un aspecto inherente al ser humano el juego se aprende en las actividades cotidianas. La educación inicial es la encargada de formar la base social del ser humano, situación que nos permitió desarrollar la investigación y comprender la importancia que en la etapa de la niñez se oriente y se busque la manera mas adecuada pedagógicamente hablando como integrar a los niños a la vida social.

La socialización, como aspecto fundamental de formación de la convivencia del niño en la institución educativa se encuentra establecida de manera transversal en el sistema educativo peruano, sin embargo, el área curricular personal social en la

competencia conviven y participa democráticamente en la búsqueda del bien común considera entre los desempeños el proceso de socialización. Los cuales son el lineamiento de trabajo que se debe tener en cuenta para el trabajo de formación social. El juego simbólico como una forma de trabajo se desarrolló en la investigación, lo cual permitió presentar una propuesta de trabajo.

Desarrollar la socialización a través del juego simbólico se incorporó en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes bajo las pautas establecidas por el ministerio de educación, con los procesos pedagógicos y didácticos, basado en la planificación, ejecución y evaluación curricular. La intervención se verifico a través de la guía de observación con el cual se logró verificar el nivel de desarrollo progresivo de la socialización.

La investigación logró el objetivo propuesto de verificar la influencia del juego simbólico en la socialización en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del nivel inicial del distrito Puerto Bermúdez, dado que la institución educativa es integrada. Los resultados obtenidos muestran que la intervención permitió mejorar el nivel de socialización, situación que se comprueba con los resultados del pre test en comparación con el post test. Las diferencias entre las dos pruebas son la evidencia que con un trabajo basado en la actividad participativa de los estudiantes repercute en su formación social.

Los participantes del estudio, tanto docente, estudiantes y directivos de la institución educativa, en el escenario del estudio fueron la parte mas importante y su contribución se verá reflejada en la mejora de las actitudes y un mejor nivel de convivencia, además de reflejar la preocupación de brindar un servicio acorde a las necesidades de la sociedad.

La tesis se presenta en base a lo estipulado en el reglamento: Capítulo I, referido al problema de investigación y que se pretende lograr. Capítulo II, marco teórico, que son el sustento del estudio. Capítulo III, referido a los aspectos metodológicos y el capítulo IV los resultados que permiten formular las conclusiones y recomendaciones.

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCION	
ÍNDICE	

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema	1
1.2. Delimitación de la investigación	4
1.3. Formulación del problema.....	4
1.3.1. Problema general	4
1.3.2. Problemas específicos.....	4
1.4. Formulación de objetivos	5
1.4.1. Objetivo general.....	5
1.4.2. Objetivos específicos	5
1.5. Justificación de la investigación	6
1.6. Limitaciones de la investigación.....	6

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio	8
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	8
2.1.2. Antecedentes Nacionales	9
2.2. Bases teóricas – científicas.....	10
2.2.1. Juego simbólico:.....	10
2.2.2. Socialización.....	15
2.3. Definición de términos básicos	19
2.4. Formulación de hipótesis	20

2.4.1. Hipótesis general.....	20
2.4.2. Hipótesis específica.....	20
2.5. Identificación de variables.....	21
2.6. Definición operacional de variables e indicadores.....	21

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE LA INVESTIGACION

3.1. Tipo de Investigación.....	24
3.2. Nivel de investigación.....	24
3.3. Métodos de investigación.....	24
3.4. Diseño de investigación.....	24
3.5. Población y muestra.....	25
3.5.1. Población:.....	25
3.5.2. Muestra:.....	25
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.6.1. Técnicas.....	25
3.6.2. Instrumentos.....	25
3.7. Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación.....	26
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	27
3.9. Tratamiento estadístico.....	27
3.10. Orientación ética filosófica y epistémica.....	28

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo.....	29
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados:.....	30
4.2.1. Resultados de pre test.....	30
4.2.2. Resultados de post test.....	48
4.3. Prueba de hipótesis.....	77
4.4. Discusión de los resultados.....	86

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Estudiantes de 5 años de la Población Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez	25
Tabla 2: Resumen de procesamiento de casos.....	26
Tabla 3: Validación del instrumento.....	27
Tabla 4: Resultados del nivel de socialización – pre test.....	30
Tabla 5: Socialización pre test.....	31
Tabla 6: Estadísticos descriptivos del pre test - socialización	32
Tabla 7: Se integra al grupo con facilidad.....	33
Tabla 8: Se siente capaz de realizar diversas actividades.....	33
Tabla 9: Cuando habla con alguien lo mira a los ojos.....	34
Tabla 10: Pide disculpas ante una mala acción.....	35
Tabla 11: Practica normas de convivencia	36
Tabla 12: Comparte sus cosas con sus compañeros.	37
Tabla 13: Ofrece ayuda a quien lo necesita.....	38
Tabla 14: Participa en los diversos juegos.....	39
Tabla 15: Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros	40
Tabla 16: Juega amistosamente con sus compañeros	41
Tabla 17: Disfruta de los juegos grupales.....	42
Tabla 18: Pide las cosas con amabilidad.....	43
Tabla 19: Demuestra respeto hacia sus compañeros.....	44
Tabla 20: Agradece cuando es necesario.....	45
Tabla 21: Colabora en actividades de grupo	46
Tabla 22: Colabora en actividades de grupo	48
Tabla 23: Total Socialización post test	48
Tabla 24: Estadísticos descriptivos del pos test de socialización.....	50
Tabla 25: Se integra al grupo con facilidad.....	50
Tabla 26: Se siente capaz de realizar diversas actividades.....	51

Tabla 27: Cuando habla con alguien lo mira a los ojos.....	52
Tabla 28: Pide disculpas ante una mala acción.....	53
Tabla 29: Practica normas de convivencia	54
Tabla 30: Comparte sus cosas con sus compañeros.	54
Tabla 31: Ofrece ayuda a quien lo necesita.....	55
Tabla 32: Participa en los diversos juegos.....	56
Tabla 33: Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.	57
Tabla 34: Juega amistosamente con sus compañeros.	58
Tabla 35: Disfruta de los juegos grupales.....	59
Tabla 36: Pide las cosas con amabilidad.....	60
Tabla 37: Demuestra respeto hacia sus compañeros.....	61
Tabla 38: Agradece cuando es necesario	62
Tabla 39: Colabora en actividades de grupo.	63
Tabla 40: Estadísticos descriptivos comparativos del pre test y post test de socialización	64
Tabla 41: Autoestima Pre test	65
Tabla 42: Comportamiento pre test	66
Tabla 43: Juego pre test.....	67
Tabla 44: Identidad pre test.....	68
Tabla 45: Autoestima post test	70
Tabla 46: Comportamiento post test.....	71
Tabla 47: Juego post test	72
Tabla 48: Identidad post test	73
Tabla 49: Comparación de estadísticos descriptivos pre test y post test Dimensión Autoestima.....	74
Tabla 50: Comparación de estadísticos descriptivos pre test y post test Dimensión Comportamiento	75
Tabla 51: Comparación de estadísticos descriptivos pre test y post test Dimensión	

Juego.....	76
Tabla 52: Comparación de estadísticos descriptivos pre test y post test Dimensión Identidad.....	77
Tabla 53: Prueba de normalidad de la muestra	78
Tabla 54: Prueba de muestras emparejadas	80
Tabla 55: Prueba de muestras emparejadas	81
Tabla 56: Prueba de muestras emparejadas	83
Tabla 57: Prueba de muestras emparejadas	84
Tabla 58: Prueba de muestras emparejadas	86

INDICE DE FIGURAS

Figura 1	31
Figura 2	33
Figura 3	34
Figura 4	35
Figura 5	36
Figura 6	37
Figura 7	38
Figura 8	39
Figura 9	40
Figura 10	41
Figura 11	42
Figura 12	43
Figura 13	44
Figura 14	45
Figura 15	46
Figura 16	47
Figura 17	49
Figura 18	50
Figura 19	51
Figura 20	52
Figura 21	53
Figura 22	54
Figura 23	55
Figura 24	56
Figura 25	57
Figura 26	58
Figura 27	59

Figura 28	60
Figura 29	61
Figura 30	62
Figura 31	62
Figura 32	64
Figura 33	65
Figura 34	66
Figura 35	67
Figura 36	69
Figura 37	70
Figura 38	71
Figura 39	72
Figura 40	73
Figura 41	78

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

Una de las definiciones más citada por la literatura, Rocher (1990, citado en Suriá, 2010), al referirse a la socialización, describe el proceso mediante el cual una persona adquiere y asimila a lo largo de su vida los aspectos socioculturales de su entorno, los incorpora a su identidad, influenciado por sus vivencias y por individuos significativos en su vida. De esta manera, logra adaptarse al contexto social en el que se desenvuelve

El desarrollo del ser humano se manifiesta desde los primeros años, el proceso que permite que se relacione y se integre es la socialización, entendida como proceso que permite relacionarse con las personas con quien comparte un ambiente además de características comunes en aspectos culturales, sociales y educativos.

La etapa de la primera infancia representa un período de intensa socialización, marcado por una óptima capacidad de aprendizaje en los seres humanos. Desde el momento del nacimiento, el proceso de adquisición de conocimientos comienza y perdura a lo largo de toda la vida. De la misma manera en que no todos los niños alcanzan etapas como gatear, caminar o hablar al mismo tiempo, tampoco existe una edad fija para el aprendizaje. Los

niños varían en términos de su ritmo de desarrollo, lo que subraya la importancia de proporcionar estímulos, experiencias y recursos que respalden el aprendizaje, siendo los propios niños quienes llevan a cabo este proceso (Calderón, 2014, p. 1).

Tuz (2017) menciona “La socialización es el proceso mediante el cual individuos o personas se relacionan entre sí con el fin de fomentar buenas relaciones entre ellos y así fungir como miembros de una sociedad activa y estable” (p. 21)

Nava (2009, citado en Tuz, 2017) menciona que:

La socialización es el proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento, se espera que los niños aprendan por ejemplo que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos (p. 21)

De esta manera, los agentes de socialización, son aquellas personas o instituciones responsables de facilitar la asimilación de las normas y dinámicas sociales, comienzan a diversificarse a medida que se amplían los entornos sociales en los que el individuo se desenvuelve. Se transita desde una dependencia exclusiva de la familia hacia la influencia de otros agentes externos. Aunque la familia sigue desempeñando un papel central en la vida social del niño, este empieza temprano a mostrar interés por individuos que no forman parte de su entorno familiar, y destaca el grupo de sus iguales, el cual adquiere una importancia máxima durante la etapa de la adolescencia. Este proceso implica la transición del niño a un papel activo en la construcción de su propio entorno social, donde se reflejan "las características más notables del mundo adulto en el que se desenvuelven" (Sánchez y Goudena, 1996).

La socialización en las instituciones no es considerada como una prioridad, se le considera como un espacio de trabajo rutinario y que

complementa las actividades de aprendizajes, situación que se observa cotidianamente en madres, padres, hermanos o incluso abuelos que permanecen en los ambientes de las instituciones educativas porque los niños no se desprenden del seno familiar, esto se evidencia mucho mas al momento de que los niños no logran integrar equipos de trabajo o no realizan trabajos colectivos en el educación primaria, secundaria incluso en la educación superior.

Por la situación planteada en nuestro entorno, se hace imprescindible la aplicación estrategias para revertir esta situación, o esta se mantendrá y seguirá como un círculo vicioso que acrecentará el individualismo y una actitud apática a una convivencia en cualquier espacio. La estrategia que se propone en el estudio es el juego simbólico entendiendo no solo en la dimensión que expresa la teoría o se profile como una forma de trabajo didáctico, sino como cumplimiento a ciertas pautas metodológicas flexibles y contextualizadas, por consiguiente se evita que sea solo un proceso que se simule situaciones, objetos y personales que no están presentes en el momento del juego, sino, es lograr en los niños que comprendan y desarrollen de manera progresiva el nivel de integración y se convierta en un motivo de aprendizaje, por lo que los niños logran planificar el juego, improvisar soluciones a los problemas que se presenten, o acuerden las reglas. Busca que refleje el conocimiento de la realidad que le rodea y que cuanto mas variable sea sus argumentos sean en mayor proporción reales y concretos, para integrarse y asumir las responsabilidades y asuman los retos como una situación natural de desarrollo de la persona en el nivel inicial, de manera específica los estudiantes del jardín de niños del distrito de Puerto Bermúdez, provincia de Oxapampa, región Pasco. La aplicación de los juegos simbólicos es para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes y permita mejorar los aprendizajes propuestos en nuestro sistema educativo y asuman las exigencias del mundo como una persona social y activa.

1.2. Delimitación de la investigación

Delimitación espacial.

El estudio se realizó en la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez Provincia de Oxapampa región de Pasco.

Delimitación temporal.

Inició en marzo de 2022 y culminó en julio de 2023 con 1 año con 4 meses de duración aproximadamente, por dificultades por la emergencia sanitaria y los cambios de las normas en campo educativo.

Delimitación de conocimiento.

La investigación se basó en mejorar el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años para lo cual se desarrolló el juego simbólico como una forma de trabajo pedagógico.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿En qué medida influye la aplicación del juego simbólico en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿De qué manera influye la aplicación del juego simbólico en la autoestima de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa?
- b) ¿De qué manera influye la aplicación del juego simbólico en el comportamiento de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa?

- c) ¿De qué manera influye la aplicación del juego simbólico en el juego de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa?
- d) ¿De qué manera influye la aplicación del juego simbólico en la identificación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación del juego simbólico en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Establecer la influencia de la aplicación del juego simbólico en la autoestima de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa
- b) Establecer la influencia de la aplicación del juego simbólico en el comportamiento de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa
- c) Establecer la influencia de la aplicación del juego simbólico en el juego de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa.
- d) Establecer la influencia de la aplicación del juego simbólico en la

identificación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa

1.5. Justificación de la investigación

Relevancia Teórica. Es de gran relevancia promover la socialización de los niños en la educación inicial, comprendiendo y empleando formas de trabajo dinámicos y creativos. Por ellos nuestra propuesta se basó en una forma de trabajo que atiende la manera de desarrollar el proceso de integración consciente y activo, por tanto, sentirse parte de un grupo humano y permita asumir que, el ser humano es un ser social por ende la construcción del conocimiento de la socialización de los niños se asume como un proceso de alta relevancia en la educación inicial.

Relevancia Metodológica. El trabajo en las docentes de educación inicial, se enmarca en procesos metodológicos que permitieron integrar a los niños a un nuevo grupo humano con los cuales se relacionan de manera interna y externa, es decir, no solo es estar presente sino es compartir los intereses y necesidades individuales como del grupo, por lo que nuestra investigación es un aporte al trabajo pedagógico de integración de los niños y niñas y se encuentren relacionadas a la planificación curricular.

Relevancia Práctica. La actividad diaria a proponer es la búsqueda de revertir los trabajos rutinarios o de actividades programadas si no, es comprender y realizar un trabajo que es responsabilidad de la educación inicial, la socialización partiendo de la actividad lúdica al ser aplicado en las diferentes instituciones educativas del nivel inicial

1.6. Limitaciones de la investigación.

Los trabajos programados a cumplir rutinas y actividades que no permiten asumir por parte de los docentes del nivel a la verdadera tarea de

integración a un grupo humano diferente que la familia, por lo que se tiene que sensibilizar e informar en los talleres de trabajo pedagógico.

Los obstáculos que se presentan en nuestra investigación los presentamos de la siguiente manera:

Trabajo programados y recargados de repetición, memorismo y de lecto escritura desarrollada por las docentes.

Dosificación del tiempo para incorporar los procesos de la propuesta que se presenta en la investigación, basada en la actividad lúdica.

Incertidumbre de parte de las docentes en los resultados de la propuesta.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Muñoz, L. (2012) en la tesis *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. [Tesis de titulación, grado en educación infantil]. Valladolid – España. Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Magisterio

Un objetivo de la investigación plantea, promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social, como metodología se basa en el uso del juego simbólico como herramienta principal, se desarrolla el programa de actividades y como consideraciones finales plantea: el juego y el simple hecho de romper con la rutina con actividades poco frecuentes, genera mayor interés y participación y una asimilación e interiorización de los conocimientos y aspectos trabajados de una manera más realista. Se corrobora las teorías referidas al juego simbólico y como espacios de trabajo metodológico.

Jaime, Y. y Pedraza, A. (2019) en el proyecto de titulación *Caracterización de los procesos de socialización a través de los juegos simbólicos en la clase de educación física del grado transición y primero de la*

institución educativa Vista Bella sede C [Proyecto de grado de licenciatura, Universidad Libre, Bogotá]

Para la investigación se plantea el objetivo, Caracterizar los procesos de socialización a partir de los juegos simbólicos en la base de educación física del grado de transición y primero, metodología cualitativas y cuantitativas, enfoque de una investigación-acción, muestra se compone de 58 estudiantes, el análisis de resultados por categorías y que permite formular las conclusiones: los niños y niñas poco a poco transformaron algunos comportamientos, usan la comunicación para la resolución de conflictos, del mismo modo la socialización en los niños de 4 a 7 años se favorece el desarrollo de los grupos para ser sociables, el niño y niña comprende y asimilan su entorno y aprendieron a identificar sus roles sociales.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Espeza, M. y Mallqui, L. (2014) en la tesis El juego simbólico en la socialización de los niños de la institución educativa inicial N° 142 de Santa Ana Huancavelica. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]

El objetivo de la investigación se plantea en los siguientes términos: Determinar cómo influye el juego simbólico en la socialización, la investigación es tipo aplicada, nivel explicativo, muestra no probabilístico, diseño cuasi experimental con dos grupos, experimental y control, se concluye que existe influencia significativamente de los juegos simbólicos en la socialización de los niños, los juegos simbólicos tienen un efecto significativo para la vida diaria y adulta que tendrá el niño y así integrarse en su grupo social.

Calcina, M. (2019) en la tesis El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 40 de Azángaro, 2017. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano]

Se planteó el objetivo, demostrar la eficacia del juego simbólico como estrategia en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de

la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017, corresponde al enfoque cuantitativo, tipo experimental, el diseño cuasi-experimental, el muestreo es intencional conformado por 23 niños y niñas matriculados. Asume: el juego simbólico es eficaz para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, en la prueba de salida se obtuvo mejores resultados lo que significa que los niños y niñas se encuentran en la categoría del logro.

Laura, C. y Arenas, G. (2018) en la tesis Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa - 2017. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar los efectos de la aplicación de los juegos simbólicos para estimular la sociabilización en niños de cinco años, la investigación empírico deductivo, experimental, diseño pre experimental, población tipo censal conformada por 20 niños de 5 años, se aplica la prueba t de Student. El resultado, los juegos simbólicos ha estimulado la socialización, al aplicar el programa todos los niños llegaron a nivel deseado con un puntaje de $t=12.720$

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Juego simbólico:

El movimiento o la forma de actuar en un determinado espacio da lugar a realizar algo inherente, el juego:

Actividad intrínseca al ser humano y se manifiesta en todos los niños, aunque su naturaleza pueda verse influida por las diferentes influencias culturales ejercidas por diversos grupos sociales. El juego no se limita exclusivamente a la niñez, sino que trasciende esta etapa y persiste a lo largo de toda la vida. (Benítez, 2009, p. 7).

La actividad innata que va en toda la existencia del ser humano obviamente es el juego, la actividad de mayor arraigo o de mejor medio de socialización está basada en el movimiento, es decir, la actividad lúdica es sin duda una razón de cada persona para desarrollar sus actividades cotidianas.

Respecto al juego simbólico que representa un tema de estudio valioso por derecho propio, y al mismo tiempo, sirve como una herramienta excepcional para evaluar otros aspectos del desarrollo. Dado que el juego simbólico es una actividad que resulta placentera para el niño, se convierte en un recurso valioso, ya que en una actividad planificada por un adulto terapeuta se pueden introducir tareas adicionales. (Guerra (2010, citado en Dantas y Ayala, 2018, p. 9).

El considerar dentro del campo educativo al juego va en responsabilidad de ambas partes educando – educador, por lo tanto, es menester estudiar no como una actividad sin sentido, por el contrario, es considerar la verdadera valía en el campo educativo.

Según Saunders (2005, citado en Calle, 2018), nos dice que:

El juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura (p. 17)

En la etapa de mayor tiempo de dedicación y sin reglas o parámetros es la infancia, el juego es una representación de las actividades que realizamos en nuestra vida cotidiana como integrante de un grupo familiar.

Gutiérrez y Huamani (2020) menciona sobre el juego “es un medio de enseñanza centrado en la sistematicidad y su carácter agradable hace que tanto el abordaje como el proceso de enseñanza sean potencialmente más fáciles” (p.

41). El juego como medio de trabajo didáctico no es una improvisación menos una casualidad, es decir, el docente debe preparar y orientar el proceso de aprendizaje.

El juego simbólico ha formado parte en todo el mundo desde la antigüedad, este está relacionado con el comportamiento humano y con la diversidad de culturas que la constituyen. Desde los inicios de la historia universal, los niños ya llevaban a la práctica los juegos simbólicos de manera natural. Es importante destacar que dependiendo de la cultura en la que uno se sitúe, los juegos simbólicos van a ser distintos puestos que se utilizan diferentes mezclas (Quispe, 2016).

El juego se caracteriza por ser una actividad libre y, sobre todo, gratificante, sin ser impuesta o controlada desde fuentes externas. De forma natural, brinda a los niños la capacidad de tomar decisiones, desempeñar roles, establecer normativas y negociar de acuerdo a las diversas circunstancias. A través del juego, los niños movilizan y desarrollan una amplia gama de habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas. (Minedu, 2016, p. 13).

Fundamentos Teóricos del Juego Simbólico

El juego infantil se caracteriza por la abundancia de significados simbólicos. Al mencionar el uso de símbolos en el juego, nos referimos inmediatamente al juego simbólico, en el que los objetos adquieren la capacidad de representar a otros que no se encuentran físicamente presentes, y las situaciones creadas por los niños transitan de lo real a lo imaginario. (Muñoz C. (2008, p. 8).

De acuerdo a Bañeres (2008): “a través del juego simbólico, podemos descubrir cómo el pensamiento infantil se desplaza entre la realidad lógica y la irrealidad de la fantasía, y cómo el juego simbólico tiene puentes entre ambas formas de pensamiento” (p. 15).

Según Prieto y Medina (2005), se definió: "El juego simbólico comprende un ámbito que sólo puede determinarse en esa absorción personal, recreativa y gozosa de cada actividad que esté lleva a cabo en una permanente asimilación del mundo en que vive inmerso" (p. 7).

Dimensiones del juego simbólico

De acuerdo a las diferentes facetas del juego simbólico, se han organizado cuatro dimensiones que se presentan en un orden cronológico, ya que cada una de ellas depende de un nivel distinto de desarrollo cognitivo. Estas cuatro dimensiones se centran en la estructura, la transición entre el aspecto simbólico y el significado, la planificación y la capacidad de ponerse en el lugar del otro en el contexto infantil. (Guerra, 2010, p. 23).

a) Integración

Se refiere a la estructura compleja del juego, que abarca desde acciones individuales hasta la combinación de estas en secuencias. Al mismo tiempo, a medida que el niño se desarrolla, adquiere la capacidad gradual de realizar acciones simbólicas, lo que le permite adoptar perspectivas diferentes a la suya. Navarro y Clemente (1989) describen esta integración como "la complejidad estructural de las acciones, es decir, la habilidad para organizar y coordinar estas acciones en secuencias" (p. 142).

b) Sustitución

Se refiere a las conexiones que se establecen entre el objeto que se representa en el juego y su correspondiente simbolismo, es decir, entre lo que el objeto representa y su significado. Inicialmente, existe una coincidencia entre ellos, pero a medida que se avanza en el desarrollo de la representación, estas dos dimensiones se separan gradualmente. Esto permite que un objeto sea utilizado en el juego para representar a otro objeto, e incluso llega a un punto en el que los objetos pueden ser sustituidos por otros que no tienen relación aparente.

La sustitución está vinculada a la descontextualización, es decir, a la habilidad de utilizar los objetos de manera independiente de su función original, como si fueran objetos completamente diferentes, asignándoles nuevos significados basados en los intereses del niño. Esta dimensión representa el elemento central del juego simbólico (Augusto y Martínez de Antoñana, 1998, p. 207).

c) Descentración

Esta dimensión del juego se refiere a la distancia que existe entre las acciones simbólicas y el individuo que las realiza. A partir de los 12 meses, las acciones del niño son dirigidas por él mismo, pero con el tiempo, empiezan a involucrar a otros participantes. Inicialmente, estos otros participantes se consideran pasivos, pero más adelante son vistos como elementos activos en el juego. Según la definición de Marchesi (1987), la dimensión de descentración se caracteriza por ser "una capacidad de relación y coordinación de roles que preludia el habla protagonizada y el juego de roles sociales" (p. 47).

Es la dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos otros agentes son tratados como pasivos al principio, pero posteriormente serán considerados elementos activos. Marchesi (1987), definió a la dimensión desconcentración como: "Una capacidad de relación y de coordinación de roles que preludia el habla protagonizada y el juego de roles sociales" (p. 47).

También Augusto y Martínez de Antoñana (1998) señalan: "[Que] Aluden a un componente social inherente de la descentración, ya que las conductas simbolizadas han sido aprendidas durante la observación o interacción con otras personas" (p. 207).

d) Planificación

Esta dimensión es un indicador evidente del desarrollo del juego y se refiere a la planificación previa del mismo. Alrededor de los 2 años, comienzan a surgir signos que indican la preparación anticipada del juego antes de su inicio.

El niño puede prever la situación de juego de manera que tome decisiones sobre qué materiales utilizar, lo que añade coherencia al juego. En este contexto, de manera similar a la sustitución, se requiere la habilidad de manejar mentalmente los símbolos sin depender de una percepción directa del objeto al que hacen referencia. (Augusto y Martínez, 1998, p. 207).

2.2.2. Socialización.

Definición.

Para iniciar la comprensión de la socialización partimos de planteamientos teóricos como es: “el proceso por el cual los individuos en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad” (Vander Zanden 1977, citado en Ballesteros, s.f, p. 83) Igualmente, al referirse a la socialización como el proceso psicosocial mediante el cual un individuo se forma a lo largo de su historia como persona y como integrante de una sociedad se resalta el como el aspecto que contribuye al desarrollo tanto de la identidad personal como de la identidad social del individuo. (Marrish, 1998, citado en Vasquez, 2018, p. 21).

Del mismo modo, opina que la socialización es un proceso continuo en el cual las personas adquieren la capacidad de integrarse como miembros de un grupo social. En este proceso, las personas adquieren conocimientos específicos, desarrollan sus capacidades y habilidades necesarias para participar eficazmente en la vida social, y se ajustan a las normas de conducta organizada que son característicos de la sociedad. (Papalia (1992, citado en Vásquez, 2018, p. 22).

En la misma línea de pensamiento que el concepto de socialización, sugiere que se trata de la forma en que las personas interactúan entre sí, preparándose para asumir un rol en la sociedad. Cuando decimos que un niño se está socializando, estamos haciendo referencia a su proceso de asimilación de los valores, normas, costumbres, roles, conocimientos y comportamientos que la sociedad le transmite y demanda. Estos elementos provienen de distintos agentes, como la familia, amigos, la escuela, los medios de comunicación (especialmente la televisión) y otros medios, como libros, actividades de entretenimiento o juguetes. (Bergan Dunntames, 1996, citado en Vásquez, 2018, p. 22).

Considerando las referencias, la socialización es un proceso por medio del cual las personas interactuamos de manera distinta y cada vínculo es de acuerdo a los intereses que se generan o las necesidades de cada integrante del grupo, las reglas o normas que se establecen son aprobadas y cumplidas dependiendo de las condiciones.

Características del Desarrollo de la Socialización en los niños de 5 años

Hurlock (2000, citado en Vasquez, 2018), menciona características de la socialización de los niños de 5 años:

- Saluda y se despide, al entrar y salir del aula.
- Pide “por favor” y da las “gracias”.
- Posee más independencia y seguridad en sí mismo.
- Pasa más tiempo con su grupo de amigos.
- Aparecen terrores irracionales.
- Mas independiente.
- Realiza las actividades que le encomiendan
- Cuida a los más pequeños.
- Vivencia emociones escolares, ya que o está muy alegre o está muy triste.

- Prefiere jugar en grupo a jugar solo.
- Diferencia entre los juegos de niños y niñas.
- Relata cuentos imaginativos.
- Es capaz de nombrar monedas de uno, cinco, diez, cincuenta y cien nuevos soles.
- Pregunta acerca del significado de las palabras.

Dimensiones de la socialización.

a. Autoestima.

De acuerdo a Massó (1997), la autoestima se puede entender como "el amor y aprecio hacia uno mismo" en su significado más literal, y no debe ser malinterpretado como egoísmo ni como un estado patológico; es un sentimiento esencial. Es importante resaltar que tener amor propio implica la capacidad de aceptarse tal como uno es, reconociendo tanto las virtudes como las imperfecciones de uno mismo.

Para Yagosesky (1999), autoestima es "Amarnos incondicionalmente y confiar en nosotros para lograr objetivos, independientemente de las limitaciones físicas o emocionales que podamos tener".

La autoestima es la fuerza natural que motiva al individuo a vivir plenamente, a llevar a cabo todas sus funciones de manera armoniosa y a crecer. Cuando uno se valora positivamente y es consciente de sus capacidades, puede establecer metas claras. El nivel de autoconocimiento se relaciona estrechamente con el amor propio, ya que proporciona orientación sobre las propias cualidades, habilidades y destrezas, así como las deficiencias y descontentos en forma de defectos y limitaciones. En este sentido, al reconocer tanto las virtudes como las áreas de mejora, es posible convertir debilidades en fortalezas. (Yagosesky, 1999, citado en Vasquez, 2018, p. 33)

b. Comportamiento.

Cobo (2003) al referirse acerca del comportamiento humano menciona lo siguiente:

El comportamiento humano, de acuerdo a la Psicología, son todas las actividades expresadas físicamente por el ser humano y todos sus procesos mentales manifestados por medio de expresiones orales como los sentimientos y los pensamientos, que un individuo manifiesta cuando se encuentra en una situación social en particular (p. 116)

Toda actividad es expresada de manera particular, cada reacción o respuesta a los estímulos, espacio y personas con quienes comparte una experiencia o cualquier actividad cotidiana exterioriza su aceptación, rechazo, duda o cualquier forma de manifestar.

Vásquez (2018) referido al comportamiento plantea lo siguiente:

Todo lo que un organismo realiza en relación con su entorno, pudiendo ser consciente o inconsciente, público u oculto o involuntario. Así tenemos que en los años preescolares se inicia el desarrollo de la conciencia o adopción de los valores, actitudes y normas de conducta paternas, a que al ser internalizadas por el niño forman su autocontrol, es decir en esta etapa aprenden lo que está "bien" y lo que está "mal" (p. 43)

c. Juego.

Dentro del marco del enfoque constructivista y específicamente en la perspectiva de Vygotsky (1988), el juego se reconoce como una de las estrategias excepcionales que ejercen una influencia fundamental en el desarrollo infantil. No solo porque facilita la internalización y construcción de procesos psicológicos más avanzados, sino también porque libera al niño de las restricciones impuestas por la formación de reglas y contenidos, permitiéndole recuperar el auténtico significado de la palabra "escucha".

Piaget, Jean (1982), señala: “Que el juego básicamente es una relación entre el niño y su entorno un modo de conocerlo, de aceptarlo incluso de modificarlo y construirlo”.

Queyrat (1981), el juego se trata de una actividad de libre elección, que, desde una perspectiva psicológica, es impulsada por su práctica y que otorga una cualidad de felicidad y placer a la experiencia humana. Además, el juego representa la manifestación más avanzada del crecimiento de un niño, ya que solo a través del juego se permite que el alma infantil se exprese de manera libre

d. Identificación.

La socialización de los individuos comprende la asimilación a través de la identificación, que es un proceso mental que permite que una persona adopte los comportamientos de otros. Este proceso lleva a la incorporación interna de los sentimientos, actitudes, patrones y valores del grupo social al que pertenece el individuo. (Vasquez, 2018, p. 24)

La socialización del ser humano abarca el aprendizaje por identificación que es un proceso psíquico que hace posible que un sujeto adopte los comportamientos de otros. Su efecto es la interiorización de sentimientos, actitudes, pautas y valores del grupo social que pertenece el sujeto.

A través del proceso de identificación, los seres humanos encuentran su espacio en su entorno social y aprenden a ajustar su conducta de acuerdo con este entorno. En este proceso, es fundamental que los niños asimilen las reglas, los límites de comportamiento, comprendan sus obligaciones y derechos, y, sobre todo, adquieran la responsabilidad de enfrentar las consecuencias de sus acciones y palabras

2.3. Definición de términos básicos

Juego simbólico. Constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y

habilidades útiles para la vida, (Saunders, 2005).

Juego. Agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. (Gros)

Socialización, Supone la capacidad de relacionarse, ya que el ser humano no se desarrolla en solitario sino en la convivencia con otros individuos. Feroso (1994)

Aprendizaje, Proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia (Feldman, 2005).

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Ha. El juego simbólico influye significativamente en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa.

2.4.2. Hipótesis específica

- a) El juego simbólico influye favorablemente en la autoestima de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa
- b) El juego simbólico influye favorablemente en el comportamiento de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa
- c) El juego simbólico influye favorablemente en el juego de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa.
- d) El juego simbólico influye favorablemente en la identificación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio

2.5. Identificación de variables

2.5.1. Variable independiente:

El juego simbólico

2.5.2. Variable dependiente

Socialización.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES/ INDICADORES
VI Juego simbólico	Actividad intrínseca al ser humano y se manifiesta en todos los niños, aunque su naturaleza pueda verse influida por las diferentes influencias culturales ejercidas por diversos grupos sociales. (Benítez, 2009).	Verificar las acciones que realizan los niños para evidenciar la forma progresiva de incorporarse a un grupo humano.	<p>Integración</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar secuencias de acciones ordenadas • Interpreta acciones, siguiendo una combinación de secuencias. • Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. • Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción. • Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros <p>Sustitución</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias • Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara). • Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine. • Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta <p>Descentración</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.

			<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa • Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente • Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado. • Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego. • Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros. • Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego.
VD Socialización	Proceso en el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad Zanden, 1977, citado en Ballesteros s.f.	Verificación de aspectos que evidencian el proceso de socialización en la interacción con otros en un determinado contexto	<p>Autoestima</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se integra fácilmente al grupo. • Se siente capaz de realizar diversas actividades. • Cuando habla con alguien lo mira a los ojos. <p>Comportamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pide disculpas ante una mala acción • Práctica normas de Convivencia • Comparte sus cosas con sus compañeros • Se ofrece a ayudar a quien lo pueda necesitan <p>Juego</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en los diversos juegos junto a sus compañeros • Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros • Juega amistosamente con sus compañeros. • Disfruta de los juegos grupales • Pide las cosas por favor <p>Identificación</p>

			<ul style="list-style-type: none">• Manifiesta una actitud de respeto hacia sus compañeros• Agradece cuando es necesario• Colabora en actividades de grupo
--	--	--	--

CAPITULO III

METODOLOGIA Y TECNICAS DE LA INVESTIGACION

3.1. Tipo de Investigación

Es una investigación aplicada, dado que se plantea intervenir en la historia natural del evento.

3.2. Nivel de investigación.

Arias (2012) "El nivel de investigación se refiere al grado de profundidad con que se aborda un fenómeno u objeto de estudio" (p. 23), de acuerdo al autor y la intención de la investigación el nivel es explicativo.

3.3. Métodos de investigación

Método: Científico y los métodos lógicos: inductivo-deductivo, sintético-analítico y vivencial.

3.4. Diseño de investigación

El diseño que emplearemos corresponde al diseño cuasi experimental, con un grupo experimental. Evaluaremos al grupo, para luego ejecutar el tratamiento para concluir con la evaluación de salida.

El diseño es cuasi experimental, Pre test – Post Test, con un solo grupo.

DISEÑO

O₁ X O₂

Donde:

O₁ Aplicación de la prueba de entrada.

X aplicación del juego simbólico.

O₂ Aplicación de la prueba de salida

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población:

Lo conforman los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez provincia de Oxapampa región de Pasco.

Tabla 1:

Estudiantes de 5 años de la Población Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez

Aula	Edad	Cantidad de estudiantes
Leones	5 años	21
Ositos	5 años	21
Total		42

3.5.2. Muestra:

Es no probabilístico intencionado, por decisión de las investigadoras, se selecciona al aula los Leones que cuenta con 21 estudiantes de 5 años.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Arias (2006) define la técnica como: “El procedimiento o forma particular de obtener datos o información” (p. 67), para investigación se considera:

- Análisis de documento
- Observación

3.6.2. Instrumentos

Guía de observación de socialización

La técnica de información bibliografía; se utilizará lo referido a las variables y dimensiones y permitirá recoger información para el marco teórico de diferentes textos y medios informáticos.

El fichaje; Se utilizará al construir los resúmenes y anotaciones de los diferentes contenidos relacionados al tema de investigación.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de instrumentos de investigación

En base a la operacionalización de la variable dependiente y el objetivo de la investigación, la guía de observación se elaboró en base a Vásquez (2018) y Meza (2021), la guía de observación consta de 15 ítems, la dimensión autoestima 3 ítems, dimensión comportamiento 4 ítems, la dimensión juego 5 ítems y la dimensión identidad 3 ítems, se realizó una ponderación de la escala: 3 siempre, 2 a veces y 1 nunca, con un baremo: 1 a 11 = deficiente; 12 a 23 = regular; 24 a 35 = bueno y 36 a 45 = excelente. La confiabilidad se realizó a través de una prueba piloto y la prueba confiabilidad de cronbach con el siguiente resultado:

Tabla 2:
Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	8	100,0
	Excluidoa	0	,0
	Total	8	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
.744	15

De acuerdo a la teoría .7 es un resultado aceptable al obtenerse un coeficiente de .744 se encuentra como aceptable.

Los instrumentos pasaron por la prueba a través del juicio de expertos de 3 profesionales con experiencia en el campo académico.

Tabla 3:

Validación del instrumento

	Opinión	Observación	Decisión
Experto 1	Aplicable	Ninguna	Aplicable
Experto 2	Aplicable	Ninguna	Aplicable
Experto 3	Aplicable	Ninguna	Aplicable

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Recojo de información:

Se realizó a través del pre test y post test al grupo muestral.

Selección: clasificación de datos obtenidos.

Tabulación: conteo y organización de datos.

Análisis: estadístico de los datos obtenidos.

Empleo de programa Excel para la organización de los datos.

Procesamiento electrónico.

Se empleó el programa Excel y el paquete estadístico SPSS que permitió dar el tratamiento estadístico y elaborar las representaciones gráficas.

Técnicas estadísticas.

Se aplicó la estadística descriptiva con las medidas de tendencia central y dispersión y finalmente la estadística inferencial para la prueba de hipótesis.

3.9. Tratamiento estadístico

Se realizó con el software Excel y el programa estadístico SPSS versión 25 que permitió dar el tratamiento los resultados obtenidos de los instrumentos, se realizó el tratamiento estadístico de medidas de tendencia central y posteriormente se aplicó la estadística inferencial que ayudo a la prueba de hipótesis con la prueba "t" student.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

El código de ética fue el instrumento para el desarrollo de la investigación, la identidad de los participantes se tiene en reserva, los materiales y referencias son consignados por los autores como respeto a la autoría y considerando los protocolos institucionales y de instituciones reconocidas.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

La investigación se desarrolló inicialmente con el trabajo de gabinete para la elaboración del marco teórico, la ejecución se realizó de acuerdo al objetivo planteado y la hipótesis como elemento de contraste de la investigación, la elaboración de instrumentos se elaboró de acuerdo a la operacionalización de las variables, y se empleó la guía de observación el cual se constituye como instrumento de investigación para evaluar la variable dependiente antes y después de la intervención, el trabajo de campo se realizó a través de sesiones de aprendizaje,

La experiencia se realizó en un aula de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez provincia de Oxapampa región de Pasco

Experiencia de campo

La experiencia se trabajó en el aula de 5 años Los Ositos de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez, se realizó las coordinaciones con la docente de aula y se solicitó la respectiva autorización a la dirección de la institución educativa, se hizo la presentación con los niños y se hizo la aplicación de la prueba piloto para la

prueba de confiabilidad del instrumento que arrojo un coeficiente de .744 el cual es aceptable.

La intervención a través de las sesiones de aprendizaje se inició con la planificación para luego la ejecución y evaluación curricular respectiva, las sesiones se realizaron los días miércoles y viernes durante 3 semanas en los cuales se ejecutó 5 sesiones. Inicialmente en la primera intervención, se parte de la aplicación de la prueba de entrada o pre test, luego se interviene con el juego simbólico y el proceso que corresponde; el trabajo se realizó en concordancia con el planteamiento del ministerio de educación en sus procesos a los cuales se adaptó la propuesta de intervención, con los procesos pedagógicos y didácticos se aplicó el juego simbólico, se inició con las selección de la competencia, capacidades e indicadores que se encuentran consignados en el programa curricular de educación inicial.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados:

4.2.1. Resultados de pre test.

Tabla 4:

Resultados del nivel de socialización – pre test

Autoestima			Comportamiento					Juego					Identidad						
Se integra al grupo con facilidad.	Se siente capaz de realizar diversas actividades.	Cuando habla con alguien lo mira a los ojos.	SB Autoestima Pre test	Pide disculpas ante una mala acción	Practica normas de convivencia	Comparte sus cosas con sus compañeros.	Ofrece ayuda a quien lo necesita	SB Comportamiento pre test	Participa en los diversos juegos.	Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.	Juega amistosamente con sus compañeros.	Disfruta de los juegos grupales	Pide las cosas con amabilidad.	SB Juego pre test	Demuestra respeto hacia sus compañeros.	Agradece cuando es necesario.	Colabora en actividades de grupo.	SB Identidad pre test	Total Socialización pre test
1	2	2	5	1	1	1	1	4	2	1	1	1	1	6	1	1	1	3	18
1	2	2	5	1	1	1	2	5	3	1	2	1	1	8	2	1	2	5	23
2	1	2	5	1	1	1	2	5	2	1	2	1	1	7	1	1	1	3	20
1	1	2	4	1	1	2	2	6	2	1	2	1	1	7	2	2	1	5	22
2	1	2	5	1	2	1	2	6	2	1	2	1	1	7	1	1	1	3	21
2	1	2	5	1	2	1	3	7	2	1	2	1	1	7	2	1	1	4	23
1	2	2	5	1	2	1	3	7	2	1	2	1	1	7	2	1	1	4	23
1	2	2	5	1	2	1	2	6	2	2	1	1	1	7	1	1	1	3	21

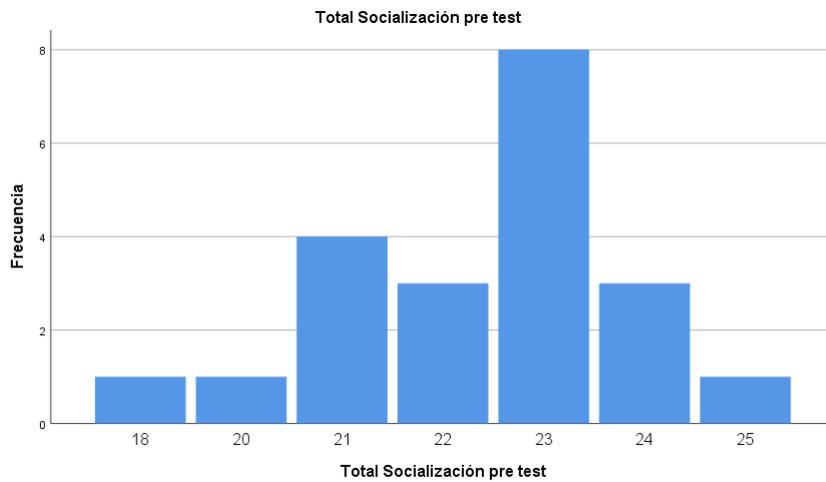
1	1	1	3	1	1	2	2	6	2	2	2	2	1	9	2	1	2	5	23
1	2	2	5	1	1	1	2	5	3	1	2	2	1	9	1	1	2	4	23
1	1	2	4	1	1	1	2	5	3	2	3	2	2	12	1	1	1	3	24
1	1	1	3	1	1	1	2	5	3	2	3	2	2	12	1	1	2	4	24
1	2	1	4	1	2	2	2	7	3	1	2	2	2	10	2	1	1	4	25
1	2	1	4	1	1	2	2	6	2	1	2	1	2	8	1	1	1	3	21
1	1	1	3	1	1	2	1	5	2	1	1	2	2	8	2	2	2	6	22
1	2	2	5	1	2	1	1	5	2	2	2	2	2	10	1	2	1	4	24
1	2	2	5	1	2	1	2	6	2	1	2	1	2	8	2	1	1	4	23
2	1	1	4	1	1	2	2	6	2	1	2	1	1	7	1	2	1	4	21
2	2	1	5	1	2	1	2	6	2	1	2	1	2	8	1	1	2	4	23
2	1	1	4	1	1	2	2	6	2	1	1	2	2	8	1	1	2	4	22
1	2	1	4	1	1	2	2	6	2	1	2	1	2	8	1	2	2	5	23

Fuente: instrumento de investigación

Tabla 5:
Socialización pre test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	18	1	4,8	4,8	4,8
	20	1	4,8	4,8	9,5
	21	4	19,0	19,0	28,6
	22	3	14,3	14,3	42,9
	23	8	38,1	38,1	81,0
	24	3	14,3	14,3	95,2
	25	1	4,8	4,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 1



Interpretación

Las tablas 04, 05 y figura 01, presentan 21 estudiantes como 100 % como muestra, de ellos 1 estudiante que es 4.8% obtiene un puntaje de 18, igualmente, 1 estudiante como el 4.8% obtiene un puntaje de 20, asimismo, 4 estudiantes representan 19% obtienen un puntaje de 21; de la misma manera 3 estudiantes que representa el 14.3% obtienen un puntaje de 22; luego 8 estudiantes que representan el 38.1% obtienen un puntaje de 23, también, 3 estudiantes que representan el 14.3% obtienen un puntaje de 24 y finalmente 1 estudiante que representa el 4.8% obtiene un puntaje de 25.

En la información presentada se observa que el 42.9% acumulado, se encuentran en un nivel regular en la socialización y el 57.1% se encuentran en un nivel de bueno en la socialización. De lo que inferimos que el nivel de socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 "Remigio Morales Bermúdez" del distrito de Puerto Bermúdez, no es el adecuado, antes de la intervención.

Tabla 6:

Estadísticos descriptivos del pre test - socialización

Socialización pre test		
N	Válido	21
	Perdidos	0
Media		22,33
Mediana		23,00
Desviación		1,592
Varianza		2,533
Mínimo		18
Máximo		25

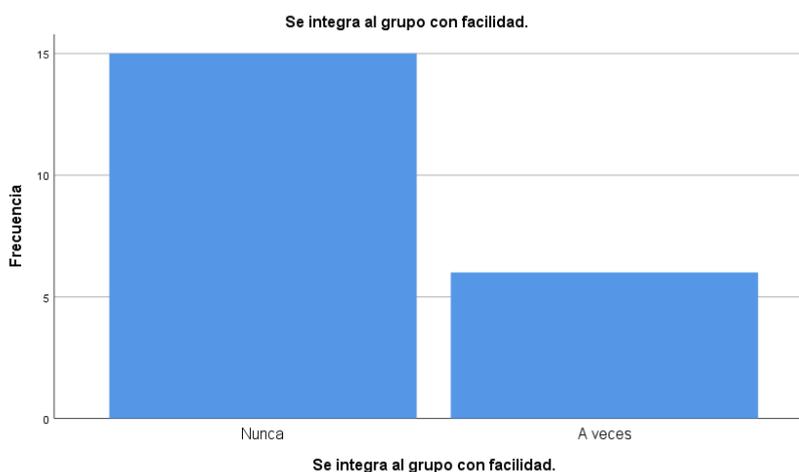
En la tabla 06 los resultados estadísticos descriptivos muestran la media y mediana valores poco adecuados de acuerdo al puntaje total establecido por el baremo del instrumento de la misma manera en las medidas de dispersión la desviación y varianza muestran valores variados, antes de la intervención.

Tabla 7:

Se integra al grupo con facilidad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	15	71.4	71.4	71.4
	A veces	6	28.6	28.6	100,0
	Total	21	100.0	100.0	

Figura 2



La tabla 07 y figura 02 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos 15 estudiantes que representan el 71.4%, nunca se integran al grupo con facilidad y 6 estudiantes que representan el 28.6% a veces se integran al grupo con facilidad.

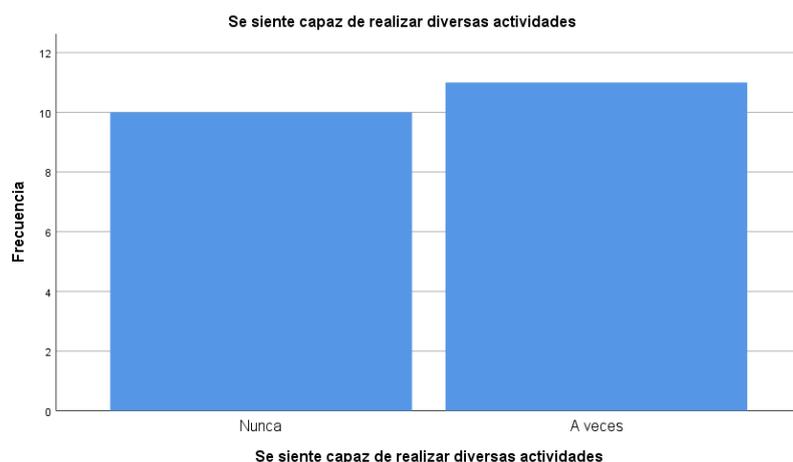
La información que antecede muestra que el porcentaje total de estudiantes tienen dificultades de integración al grupo, antes de la experiencia.

Tabla 8:

Se siente capaz de realizar diversas actividades

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	10	47,6	47,6	47,6
	A veces	11	52,4	52,4	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 3



La tabla 08 y figura 03 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos 10 estudiantes que representan el 47.6%, nunca se siente capaz de realizar diversas actividades y 11 estudiantes que representan el 52.4% a veces se sienten capaz de realizar diversas actividades.

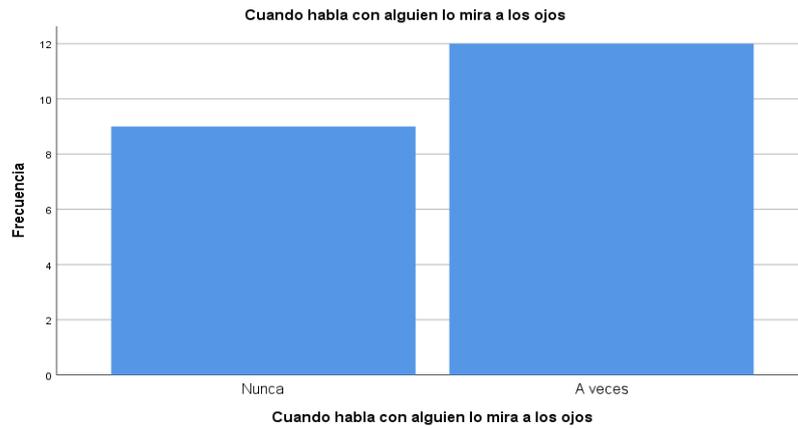
La información que antecede muestra que un porcentaje alto de estudiantes muestra dificultades para realizar diversas actividades por no sentirse capaces y un porcentaje considerable de estudiantes muestran limitaciones para realizar actividades por no sentirse capaz de hacerlo, antes de la experiencia.

Tabla 9:

Cuando habla con alguien lo mira a los ojos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	9	42,9	42,9	42,9
	A veces	12	57,1	57,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 4



La tabla 09 y figura 04 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos 9 estudiantes que representan el 42.9%, nunca mira a los ojos cuando habla con alguien y 12 estudiantes que representan el 57.1% de estudiantes a veces miran a los ojos cuando habla con alguien.

La información que antecede muestra que un porcentaje considerable de estudiantes tienen dificultades para mirar a los ojos de sus interlocutores y un porcentaje mayor de estudiantes a veces mira a los ojos de los interlocutores, lo que demuestra miradas evasivas, antes de la experiencia

Tabla 10:

Pide disculpas ante una mala acción

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Nunca	21	100.0	100.0	100.0

Figura 5



La tabla 10 y figura 05 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos los 21 estudiantes que representan el 100%, nunca piden disculpas ante una mala acción de su parte.

La información anterior muestra que el total de estudiantes no pide disculpas ante una mala acción, lo que indica que no asumen una acción reparadora, antes de la experiencia.

Tabla 11:

Practica normas de convivencia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	61,9	61,9	61,9
	A veces	8	38,1	38,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 6



La tabla 11 y figura 06 muestra 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos los 13 estudiantes que representan el 61.9%, nunca practican las normas de convivencia y 8 estudiantes que representan el 38.1% a veces practican las normas de convivencia.

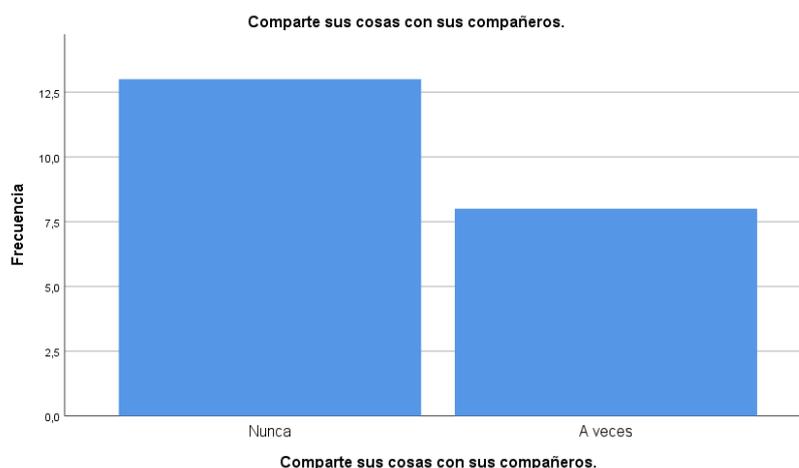
La información anterior muestra que los estudiantes no practican las normas de convivencia por lo que se infiere que no asumen normas sociales, antes de la experiencia.

Tabla 12:

Comparte sus cosas con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	61,9	61,9	61,9
	A veces	8	38,1	38,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 7



La tabla 12 y figura 07 muestra 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos los 13 estudiantes que representan el 61.9%, nunca comparten sus cosas con sus compañeros y 8 estudiantes que representan el 38.1% a veces comparten sus cosas con sus compañeros.

La información anterior muestra que los estudiantes no comparten de manera permanente sus cosas con sus compañeros de lo que deduce que no demuestran colaboración con sus compañeros de clases, antes de la experiencia.

Tabla 13:

Ofrece ayuda a quien lo necesita

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	3	14,3	14,3	14,3
	A veces	16	76,2	76,2	90,5
	Siempre	2	9,5	9,5	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 8



La tabla 13 y figura 08 muestra 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 3 estudiantes que representan el 14.3%, nunca ofrecen ayuda a quien lo necesita, 16 estudiantes que representan el 76.2% a veces ofrece ayuda a quien lo necesita y 2 estudiantes que representan el 9.5% siempre ofrecen ayuda a quien lo necesita.

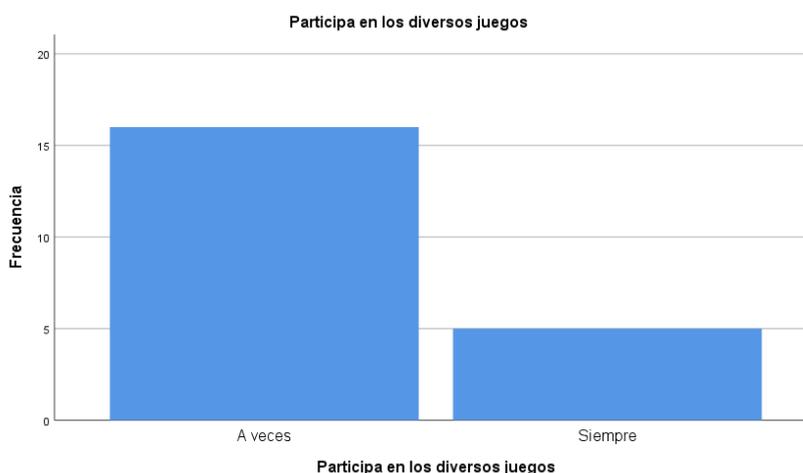
La información que se presenta muestra que los estudiantes en el mayor porcentaje ocasionalmente ofrecen ayuda y un porcentaje mínimo siempre ofrece ayuda a quien lo necesita, lo que indica que los estudiantes no asisten a sus compañeros que lo necesitan, antes de la experiencia.

Tabla 14:

Participa en los diversos juegos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	16	76,2	76,2	76,2
	Siempre	5	23,8	23,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 9



La tabla 14 y figura 09 muestra 21 que representa el 100% de la muestra, de los cuales 16 estudiantes que representan el 76.9% a veces participan en los diversos juegos y 5 estudiantes que representan el 23.8% siempre participan en los diversos juegos.

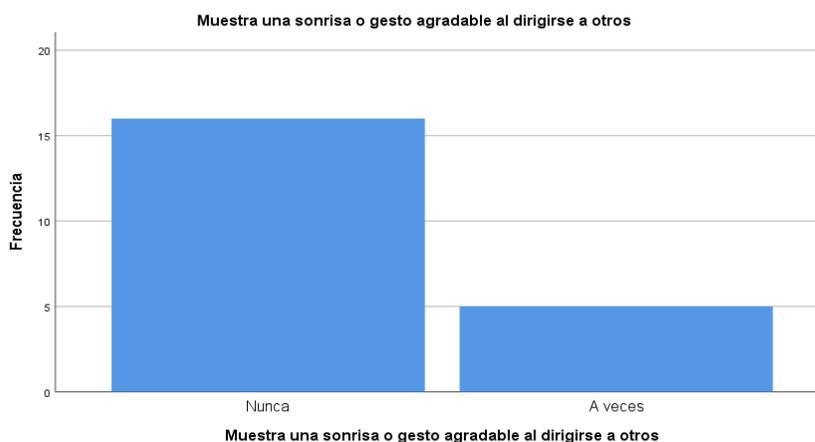
La información que se presenta muestra que los estudiantes en un mayor porcentaje esporádicamente participan en los diversos juegos y muy pocos estudiantes siempre participan en los juegos de lo que deduce que los estudiantes se limitan a participar en los diversos juegos, antes de la experiencia

Tabla 15:

Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	16	76,2	76,2	76,2
	A veces	5	23,8	23,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 10



La tabla 15 y figura 10 muestra 21 que representa el 100% de la muestra, de los cuales 16 estudiantes que representan el 76.9% nunca muestran sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros y 5 estudiantes que representan el 23.8% a veces muestran una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.

La información que se presenta muestra que los estudiantes en el mayor porcentaje de estudiantes no muestran gestos agradables al dirigirse a otros de lo que infiere que los estudiantes no son muy expresivos, antes de la experiencia

Tabla 16:

Juega amistosamente con sus compañeros

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	4	19,0	19,0	19,0
	A veces	15	71,4	71,4	90,5
	Siempre	2	9,5	9,5	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 11



La tabla 16 y figura 11 muestra 21 que representa el 100% de la muestra, de los cuales 4 estudiantes que representan el 19% nunca juegan amistosamente con sus compañeros, luego 15 estudiantes que representan 71.4% a veces juegan amistosamente con sus compañeros y 2 estudiantes que representan 9.5% siempre juegan amistosamente con sus compañeros.

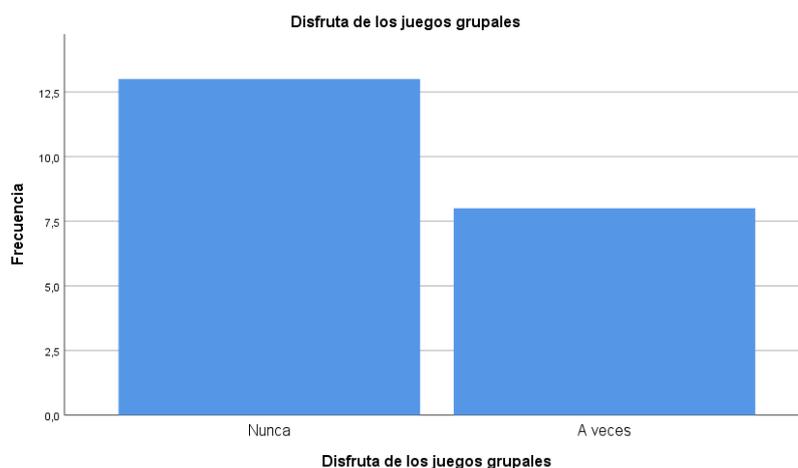
La información presentada muestra que los estudiantes en el mayor porcentaje ocasionalmente demuestran amistad al momento de jugar por lo se deduce que se muestra actitud amical al momento de jugar, antes de la experiencia.

Tabla 17:

Disfruta de los juegos grupales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	61,9	61,9	61,9
	A veces	8	38,1	38,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 12



La tabla 17 y figura 12 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos 13 estudiantes que representan el 61.9% nunca disfrutan de los juegos grupales y 8 estudiantes que representan el 38.1% a veces disfrutan de los juegos grupales.

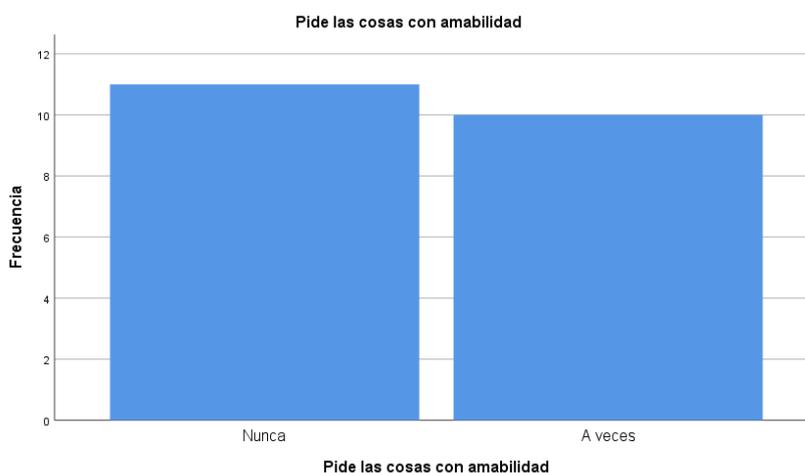
La información que antecede muestra que el mayor porcentaje de estudiantes no disfrutan de los juegos grupales y un porcentaje menor a veces disfrutan el juego grupal de lo que deduce que para los estudiantes no es placentero el juego grupal, antes de la experiencia

Tabla 18:

Pide las cosas con amabilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	11	52,4	52,4	52,4
	A veces	10	47,6	47,6	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 13



La tabla 18 y figura 13 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 11 estudiantes que representan el 52.4% nunca piden las cosas con amabilidad y 10 estudiantes que representan el 47.6% a veces pide las cosas con amabilidad.

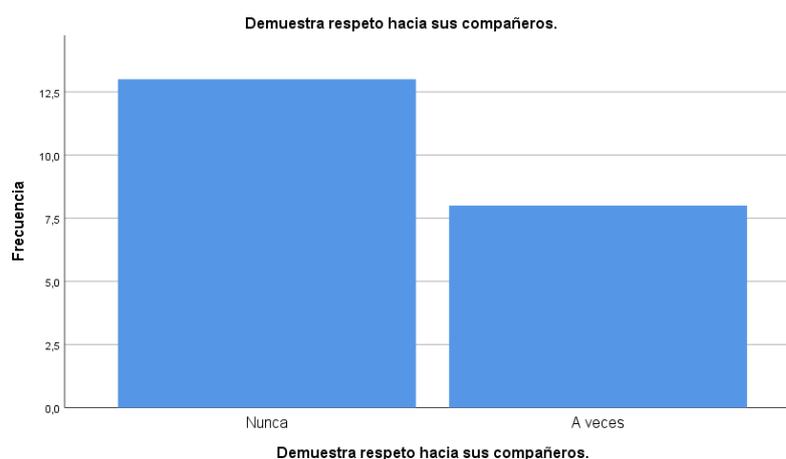
La información presentada muestra que los estudiantes ocasionalmente o nunca demuestran amabilidad de lo que se infiere que se muestra dificultades para el demostrar delicadeza entre los estudiantes, antes de la experiencia

Tabla 19:

Demuestra respeto hacia sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	61,9	61,9	61,9
	A veces	8	38,1	38,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 14



La tabla 19 y figura 14 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 13 estudiantes que representan el 61.9% nunca demuestran respeto hacia sus compañeros y 8 estudiantes que representan el 38.1% a veces demuestran respeto hacia sus compañeros.

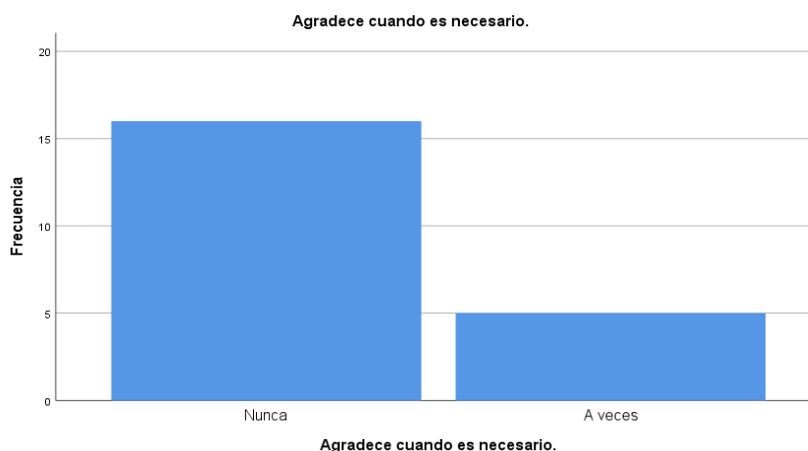
La información presentada muestra que los estudiantes ocasionalmente o nunca demuestran amabilidad de lo que se infiere que se muestra dificultades para el demostrar delicadeza entre los estudiantes, antes de la experiencia

Tabla 20:

Agradece cuando es necesario.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	16	76,2	76,2	76,2
	A veces	5	23,8	23,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 15



La tabla 20 y figura 15 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 16 estudiantes que representan el 76.2% nunca agradecen cuando es necesario y 5 estudiantes que representan el 23.8% a veces agradecen cuando es necesario.

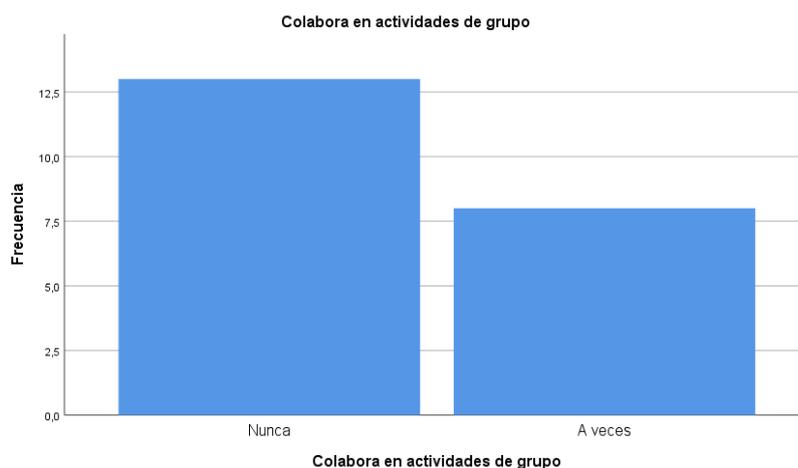
La información descrita presenta que el mayor porcentaje de estudiantes no agradecen u ocasionalmente agradecen cuando es necesario; se infiere que los estudiantes no retribuyen a sus compañeros de clase, antes de la experiencia.

Tabla 21:

Colabora en actividades de grupo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	13	61,9	61,9	61,9
	A veces	8	38,1	38,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 16



La tabla 21 y figura 16 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 13 estudiantes que representan el 61.9% nunca colaboran en actividades de grupo y 8 estudiantes que representan el 38.1% a veces colaboran en actividades de grupo.

La información que antecede muestra que el mayor porcentaje de estudiantes no colabora u ocasionalmente colabora en las actividades lo que indica que los estudiantes no prestan ayuda en las actividades grupales, antes de la experiencia.

4.2.2. Resultados de post test.

Tabla 22:

Colabora en actividades de grupo

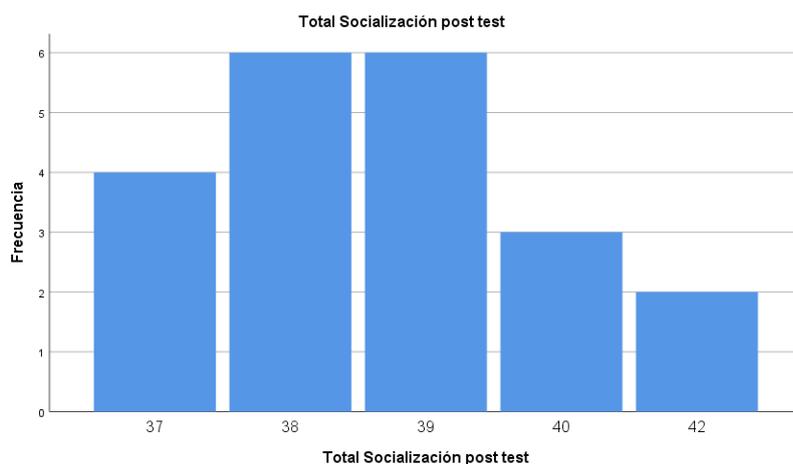
Autoestima			Comportamiento						Juego						Identidad				
Se integra al grupo con facilidad.	Se siente capaz de realizar diversas actividades.	Cuando habla con alguien lo mira a los ojos.	SB Autoestima post test	Pide disculpas ante una mala acción	Practica normas de convivencia	Comparte sus cosas con sus	Ofrece ayuda a quien lo necesita	SB Comportamiento post test	Participa en los diversos juegos.	Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.	Juega amistosamente con sus compañeros.	Disfruta de los juegos grupales	Pide las cosas con amabilidad.	SB Juego post test	Demuestra respeto hacia sus compañeros.	Agradece cuando es necesario.	Colabora en actividades de grupo.	SB Identidad post test	Total Socialización post test
2	3	3	8	2	3	3	2	10	3	3	3	2	2	13	2	3	3	8	39
2	3	3	8	2	3	2	3	10	3	3	2	3	3	14	2	3	3	8	40
3	3	3	9	3	3	2	2	10	2	3	2	3	3	13	2	3	3	8	40
2	3	3	8	2	2	3	3	10	2	3	2	3	3	13	3	3	2	8	39
3	2	3	8	2	3	3	2	10	2	2	2	3	3	12	3	3	2	8	38
3	3	3	9	2	3	2	3	10	3	2	2	3	3	13	2	2	2	6	38
2	2	3	7	2	3	3	3	11	3	2	3	2	2	12	3	3	2	8	38
3	2	3	8	2	3	2	3	10	2	3	2	2	3	12	3	2	2	7	37
2	3	2	7	2	2	3	3	10	2	3	3	3	3	14	3	3	2	8	39
2	3	3	8	3	2	3	2	10	3	3	3	2	3	14	3	2	2	7	39
2	3	3	8	2	3	2	3	10	3	3	3	3	3	15	2	3	2	7	40
2	2	2	6	2	2	3	3	10	3	3	3	3	3	15	3	3	2	8	39
2	3	3	8	2	2	3	2	9	3	3	2	3	3	14	2	3	2	7	38
2	3	3	8	2	2	3	2	9	2	2	2	3	3	12	3	2	3	8	37
2	3	3	8	2	3	3	2	10	3	2	3	3	2	13	2	3	3	8	39
2	3	2	7	2	3	2	3	10	3	3	2	3	3	14	3	2	2	7	38
2	2	3	7	2	2	3	3	10	2	3	3	2	3	13	3	2	3	8	38
3	2	2	7	2	2	3	3	10	3	2	3	2	3	13	2	2	3	7	37
3	3	2	8	2	2	3	3	10	3	2	3	3	2	13	2	2	2	6	37
3	3	3	9	2	3	3	3	11	3	2	2	3	3	13	3	3	3	9	42
2	3	3	8	3	3	3	3	12	3	2	3	3	3	14	3	2	3	8	42

Tabla 23:

Total Socialización post test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	37	4	19,0	19,0
	38	6	28,6	47,6
	39	6	28,6	76,2
	40	3	14,3	90,5
	42	2	9,5	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Figura 17



Interpretación

Las tablas 22, 23 y figura 17, presentan 21 estudiantes como 100 % como muestra, de ellos 4 estudiante que es 19% obtiene un puntaje de 37, luego, 6 estudiantes que son el 28.6% obtiene un puntaje de 38, igualmente 6 estudiantes que representan 28.6% obtienen un puntaje de 39; asimismo 3 estudiantes que representa el 14.3% obtienen un puntaje de 40; finalmente, 2 estudiantes que representan el 9.5% obtienen un puntaje de 42.

En la información que antecede se observa al total de estudiantes se encuentran en un nivel excelente de socialización. De lo que inferimos que el nivel de socialización ha mejorado significativamente en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 "Remigio Morales Bermúdez" del distrito de Puerto Bermúdez, después de la intervención.

Tabla 24:

Estadísticos descriptivos del pos test de socialización

Total Socialización post test		
N	Válido	21
	Perdidos	0
Media		38,76
Mediana		39,00
Desviación		1,446
Varianza		2,090
Mínimo		37
Máximo		42

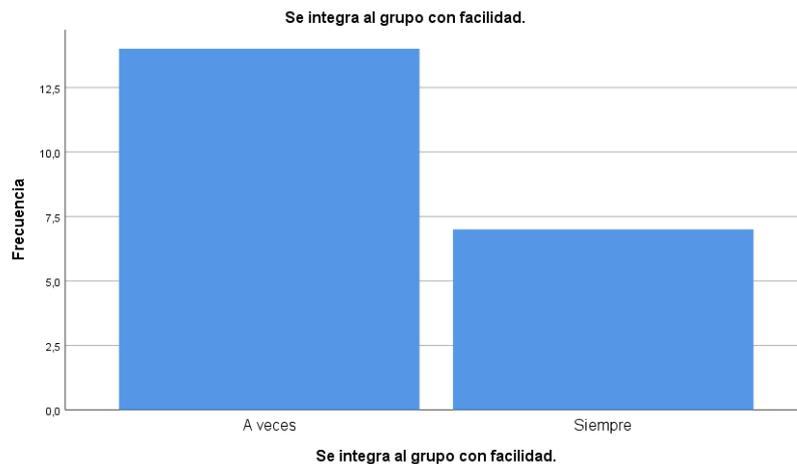
La tabla 24 muestra los resultados estadísticos descriptivos, la media y mediana con valores óptimos y en un nivel excelente de acuerdo al baremo del instrumento, las medidas de dispersión como la desviación y varianza muestran valores más homogéneos de menor variedad después de la intervención.

Tabla 25:

Se integra al grupo con facilidad.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	14	66,7	66,7	66,7
	Siempre	7	33,3	33,3	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 18



La tabla 25 y figura 18 muestra 21 estudiantes que representan el 100% de la muestra, de los cuales 14 estudiantes que representan el 66.7%, a veces se integran al grupo con facilidad y 7 estudiantes que representan el 33.3% siempre se integran al grupo con facilidad.

La información que antecede muestra que el mayor porcentaje de estudiantes ocasionalmente se integran al grupo con facilidad y un porcentaje considerable se integran al grupo con facilidad, por lo se afirma que los estudiantes mejoran su nivel de integración al grupo después de la intervención.

Tabla 26:

Se siente capaz de realizar diversas actividades

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	6	28,6	28,6	28,6
	Siempre	15	71,4	71,4	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 19



La tabla 26 y figura 19 muestra 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos 6 estudiantes que representan el 28.6%, a veces se siente capaz de realizar diversas actividades y 15 estudiantes que representan el 71.4% siempre se sienten capaz de realizar diversas actividades.

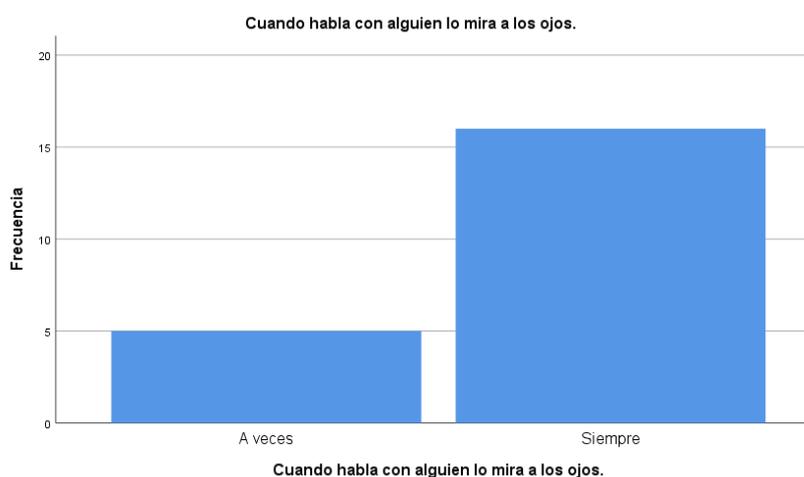
La información que antecede muestra que el mayor porcentaje de estudiantes realiza diversas actividades sin dificultad y un porcentaje menor ocasionalmente son capaces de realizar diversas actividades, después de la experiencia.

Tabla 27:

Cuando habla con alguien lo mira a los ojos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	5	23,8	23,8	23,8
	Siempre	16	76,2	76,2	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 20



La tabla 27 y figura 20 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos 5 estudiantes que representan el 23.8%, a veces miran a los ojos cuando habla con alguien y 16 estudiantes que representan el 76.2% de estudiantes siempre miran a los ojos cuando habla con alguien.

La información que antecede muestra que el mayor porcentaje de estudiantes miran a los ojos de sus interlocutores y un porcentaje menor de estudiantes ocasionalmente mira a los ojos de los interlocutores, lo que

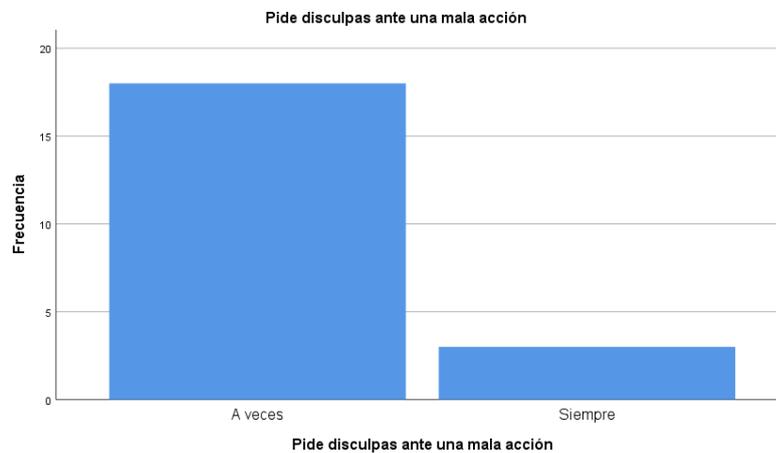
demuestra que las miradas son seguras y sin dificultad, después de la experiencia

Tabla 28:

Pide disculpas ante una mala acción

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	18	85,7	85,7	85,7
	Siempre	3	14,3	14,3	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 21



La tabla 28 y figura 21 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos los 18 estudiantes que representan el 85.7%, a veces piden disculpas ante una mala acción de su parte y 3 estudiantes que representan el 14.3% siempre piden disculpas ante una mala acción de su parte.

La información anterior muestra que el mayor porcentaje de estudiantes ocasionalmente piden disculpas ante una mala acción de su parte y un porcentaje mínimo siempre piden disculpas lo que indica que existe limitaciones para demostrar la acción reparadora ante una mala acción, después de la experiencia.

Tabla 29:

Practica normas de convivencia

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	42,9	42,9	42,9
	Siempre	12	57,1	57,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 22



La tabla 29 y figura 22 muestra 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos los 9 estudiantes que representan el 42.9%, a veces practican las normas de convivencia y 12 estudiantes que representan el 57.1% siempre practican las normas de convivencia.

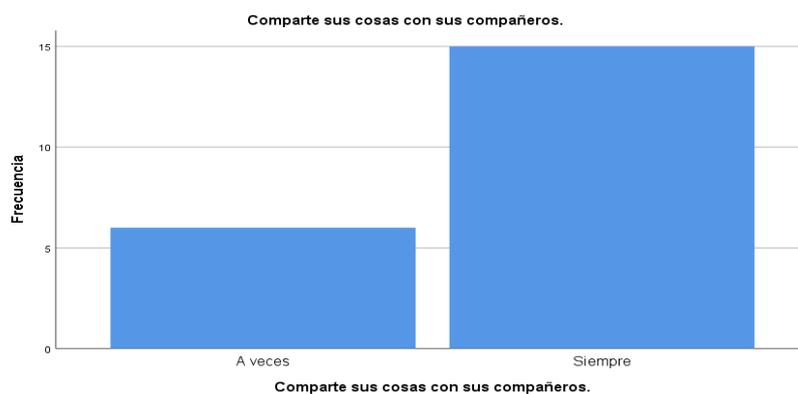
La información anterior muestra que el mayor porcentaje de estudiantes practican las normas convivencia y un porcentaje menor ocasionalmente practican las normas de convivencia de lo que deduce que asumen las normas sociales sin dificultad marcada, después de la experiencia.

Tabla 30:

Comparte sus cosas con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	6	28,6	28,6	28,6
	Siempre	15	71,4	71,4	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 23



La tabla 30 y figura 23 muestra 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos los 6 estudiantes que representan el 28.6%, a veces comparten sus cosas con sus compañeros y 15 estudiantes que representan el 71.4% siempre comparten sus cosas con sus compañeros.

La información muestra que el mayor porcentaje de estudiantes comparten de manera permanente sus cosas con sus compañeros y un porcentaje menor ocasionalmente demuestran colaboración con sus compañeros de clases, después de la experiencia.

Tabla 31:

Ofrece ayuda a quien lo necesita

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	7	33,3	33,3	33,3
	Siempre	14	66,7	66,7	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 24



La tabla 31 y figura 24 muestra 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 7 estudiantes que representan el 33.3%, a veces ofrecen ayuda a quien lo necesita y 14 estudiantes que representan el 66.7% siempre ofrece ayuda a quien lo necesita.

La información que se presenta muestra que los estudiantes en el mayor porcentaje ofrecen ayuda a quien lo necesita y un porcentaje menor a veces ofrece ayuda a sus compañeros de lo que deduce que no hay dificultades marcadas en ofrecer asistencia a sus compañeros, después de la experiencia

Tabla 32:

Participa en los diversos juegos.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	7	33,3	33,3	33,3
	Siempre	14	66,7	66,7	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 25



La tabla 32 y figura 25 muestra 21 que representa el 100% de la muestra, de los cuales 7 estudiantes que representan el 33.3% a veces participan en los diversos juegos y 14 estudiantes que representan el 66.7% siempre participan en los diversos juegos.

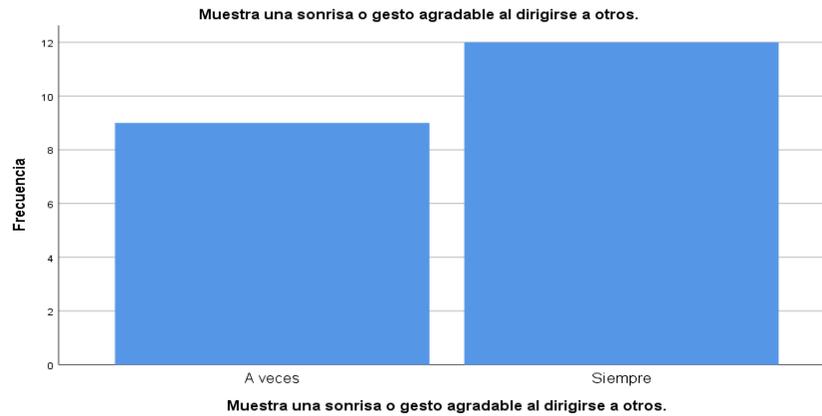
La información que se presenta muestra que los estudiantes en un mayor porcentaje participan en los diversos juegos y en menor porcentaje de estudiantes ocasionalmente participan en los juegos de lo que deduce que los estudiantes no tienen limitaciones para participar en los diversos juegos, después de la experiencia

Tabla 33:

Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	42,9	42,9	42,9
	Siempre	12	57,1	57,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 26



La tabla 33 y figura 26 muestra 21 que representa el 100% de la muestra, de los cuales 9 estudiantes que representan el 42.9% a veces muestran sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros y 12 estudiantes que representan el 57.1% siempre muestran una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.

La información que se presenta muestra que los estudiantes en el mayor porcentaje de estudiantes muestran sonrisa y gestos agradables al dirigirse a otros estudiantes y un porcentaje menor ocasionalmente muestran sonrisa y gestos agradables a dirigirse a otros estudiantes, se infiere que los estudiantes son expresivos ante otros estudiantes, después de la experiencia

Tabla 34:

Juega amistosamente con sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	10	47,6	47,6	47,6
	Siempre	11	52,4	52,4	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 27



La tabla 34 y figura 27 muestra 21 que representa el 100% de la muestra, de ellos 10 estudiantes que representan 47.6% a veces juegan amistosamente con sus compañeros, y 11 estudiantes que representan 52.4% siempre juegan amistosamente con sus compañeros.

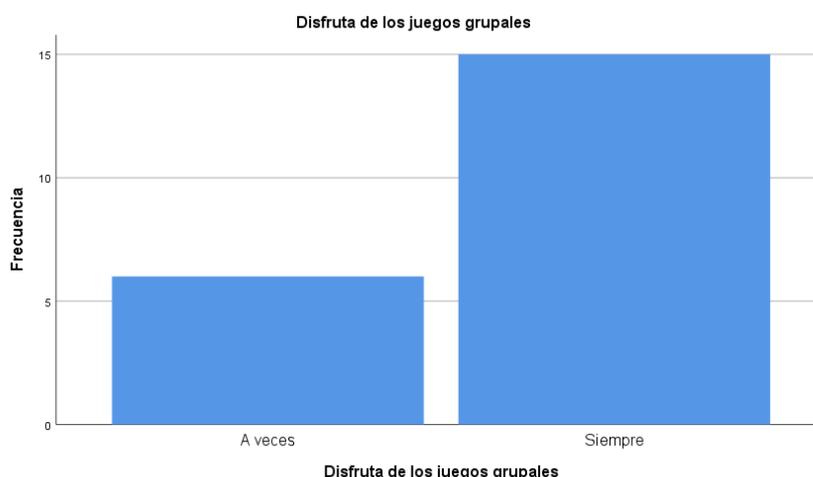
La información anterior muestra que el mayor porcentaje de estudiantes juegan amistosamente son sus compañeros y un porcentaje menor ocasionalmente juega amistosamente de los que deduce que los estudiantes demuestran actitud amical al momento de jugar, después de la experiencia.

Tabla 35:

Disfruta de los juegos grupales

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	6	28,6	28,6	28,6
	Siempre	15	71,4	71,4	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 28



La tabla 35 y figura 28 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos 6 estudiantes que representan el 28.6% a veces disfrutan de los juegos grupales y 15 estudiantes que representan el 71.4% siempre disfrutan de los juegos grupales.

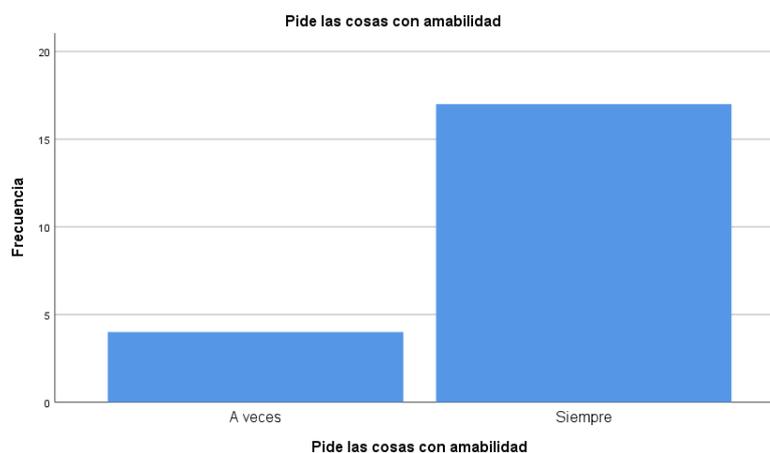
La información anterior muestra que los estudiantes en mayor porcentaje disfrutan de los juegos grupales y un porcentaje menor a veces disfrutan el juego grupal de lo que infiere que los juegos grupales con placenteros para los estudiantes, después de la experiencia

Tabla 36:

Pide las cosas con amabilidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	19,0	19,0	19,0
	Siempre	17	81,0	81,0	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 29



La tabla 36 y figura 29 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 4 estudiantes que representan el 19% a veces piden las cosas con amabilidad y 17 estudiantes que representan el 81% siempre pide las cosas con amabilidad.

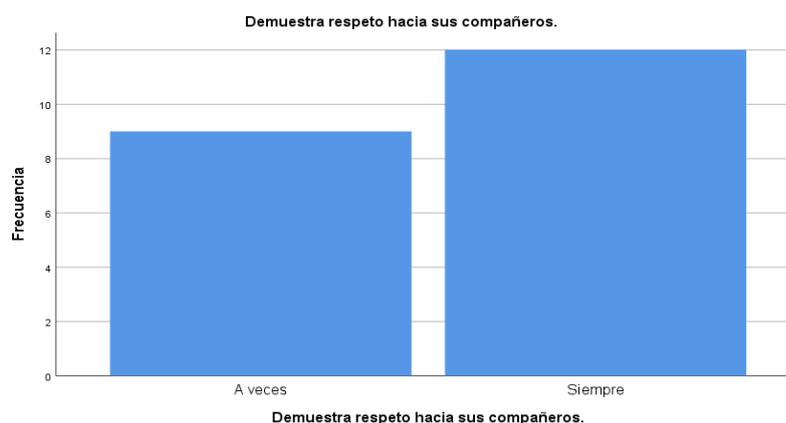
La información anterior muestra que los estudiantes demuestran amabilidad en un alto porcentaje de lo que se infiere que los estudiantes no tienen dificultades para el demostrar cortesía, después de la experiencia

Tabla 37:

Demuestra respeto hacia sus compañeros.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	42,9	42,9	42,9
	Siempre	12	57,1	57,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 30



La tabla 37 y figura 30 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 9 estudiantes que representan el 42.9% a veces demuestran respeto hacia sus compañeros y 12 estudiantes que representan el 57.1% siempre demuestran respeto hacia sus compañeros.

La información presentada muestra que los estudiantes demuestran respeto en un alto porcentaje de estudiantes y un menor porcentaje ocasionalmente demuestran respeto hacia sus compañeros de los que se infiere que el respeto es mejor entre los estudiantes, después de la experiencia

Tabla 38:

Agradece cuando es necesario

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	9	42,9	42,9	42,9
	Siempre	12	57,1	57,1	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 31



La tabla 38 y figura 31 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 9 estudiantes que representan el 42.9% a veces agradecen cuando es necesario y 12 estudiantes que representan el 57.1% siempre agradecen cuando es necesario.

La información descrita presenta que el mayor porcentaje de estudiantes agradecen u ocasionalmente agradecen cuando es necesario pro lo que se infiere que los estudiantes retribuyen a sus compañeros de clase cuando es necesario, después de la experiencia.

Tabla 39:

Colabora en actividades de grupo.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	12	57,1	57,1	57,1
	Siempre	9	42,9	42,9	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 32



La tabla 39 y figura 32 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 12 estudiantes que representan el 57.1% a veces colaboran en actividades de grupo y 9 estudiantes que representan el 42.9% siempre colaboran en actividades de grupo.

La información anterior muestra que el mayor porcentaje de estudiantes ocasionalmente colabora en actividades grupales y un porcentaje menor de estudiantes colabora en las actividades grupales lo que indica que los estudiantes prestan apoyo en las actividades grupales, después de la experiencia.

Tabla 40:

Estadísticos descriptivos comparativos del pre test y post test de socialización

		Total Socialización pre test	Total Socialización post test
N	Válido	21	21
	Perdidos	0	0
Media		22,33	38,76
Mediana		23,00	39,00
Desviación		1,592	1,446
Varianza		2,533	2,090
Mínimo		18	37
Máximo		25	42

La información que antecede presenta los estadísticos descriptivos del pre test y post test de la socialización, en el cual se observa diferencias significativas en la media -16.43 igualmente en el caso de la mediana -16 igualmente en el valor mínimo una diferencia de -19 y en el valor máximo una diferencia de -17; en el caso de las medidas de dispersión la desviación muestra una diferencia de .146 y en el caso de la varianza .443; esto indica que la intervención fue positiva para mejorar el nivel de socialización de los estudiantes participantes de la investigación.

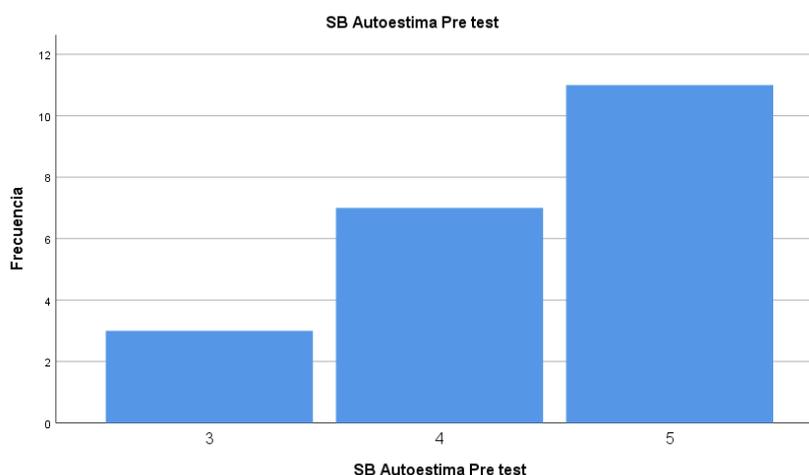
Resultados por dimensiones

Tabla 41:

Autoestima Pre test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3	3	14,3	14,3	14,3
	4	7	33,3	33,3	47,6
	5	11	52,4	52,4	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 33



La tabla 41 y figura 33 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos 3 estudiantes que representan el 14.3%, obtienen un puntaje de 3; luego 7 estudiantes que representa 33.3% obtienen un puntaje de 4, finalmente, 11

estudiantes que representa el 52.4% obtienen un puntaje de 5 en la dimensión autoestima.

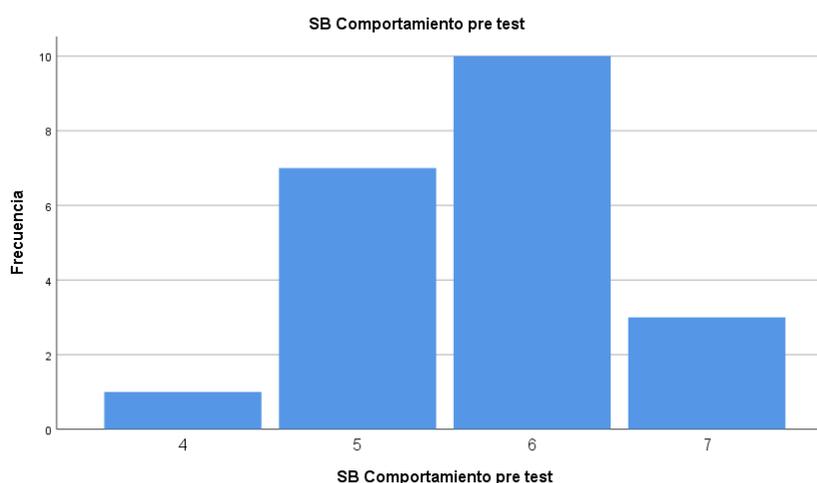
La información presentada muestra que un 85.7% acumulado se encuentran en un nivel de regular y un 14.3% se encuentran en un nivel deficiente; se deduce que, los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez en la dimensión autoestima de la variable socialización se encuentran en un nivel inadecuado, antes de la intervención.

Tabla 42:

Comportamiento pre test

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido 4	1	4,8	4,8	4,8
5	7	33,3	33,3	38,1
6	10	47,6	47,6	85,7
7	3	14,3	14,3	100,0
Total	21	100,0	100,0	

Figura 34



La tabla 42 y figura 34 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos 1 estudiante que representan el 4.8%, obtienen un puntaje de 4; de la misma manera 7 estudiantes que representa 33.3% obtienen un puntaje de 5,

luego 10 estudiantes que representan el 47.6% obtienen un puntaje de 6, finalmente, 3 estudiantes que representa el 14.3% obtienen un puntaje de 7 en la dimensión comportamiento.

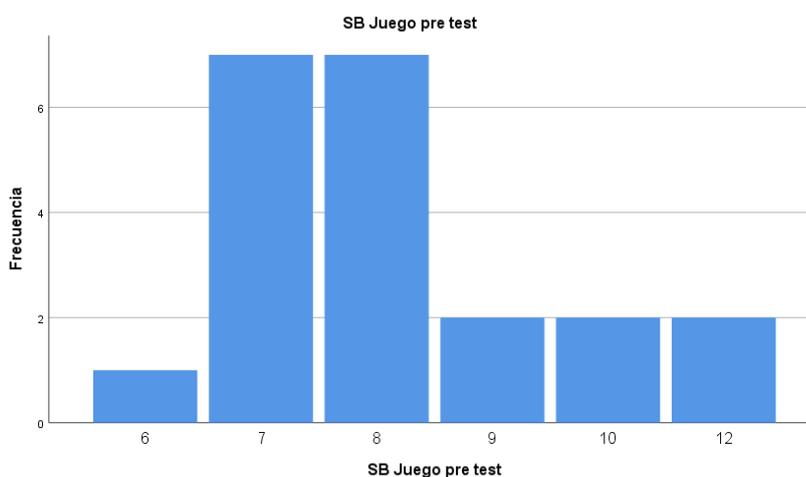
La información presentada muestra que un 85.7% acumulado con puntajes que oscilan entre 4 y 6 se encuentran en un nivel de regular y un 14.3% se encuentran en un nivel bueno; de lo que infiere que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez en la dimensión comportamiento de la variable socialización se encuentran en un nivel inadecuado, antes de la intervención

Tabla 43:

Juego pre test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	6	1	4,8	4,8	4,8
	7	7	33,3	33,3	38,1
	8	7	33,3	33,3	71,4
	9	2	9,5	9,5	81,0
	10	2	9,5	9,5	90,5
	12	2	9,5	9,5	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 35



La tabla 43 y figura 35 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos 1 estudiante que representan el 4.8%, obtienen un puntaje de 6; igualmente 7 estudiantes que representan el 33.3%, obtienen un puntaje de 7, asimismo de la misma manera 7 estudiantes que representa 33.3% obtienen un puntaje de 8, luego 2 estudiantes que representan el 9.5% obtienen un puntaje de 9, otros 2 estudiantes que representan el 9.5% obtienen un puntaje de 10, finalmente, 2 estudiantes que representa el 9.5% obtienen un puntaje de 12 en la dimensión juego.

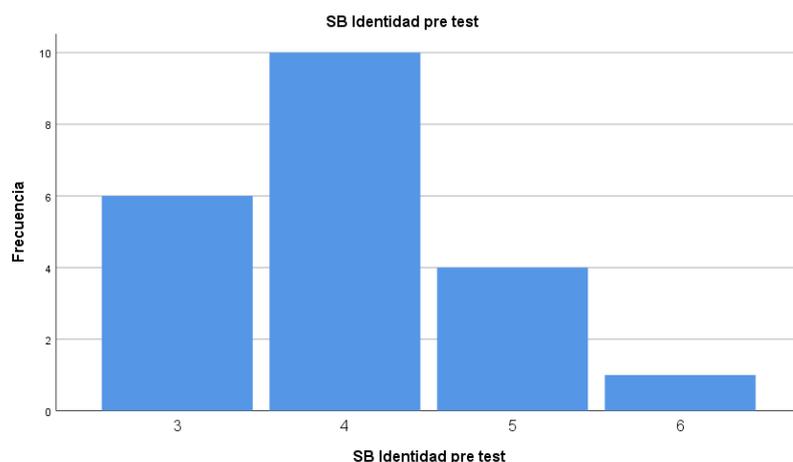
La información presentada muestra el 71.4% acumulado se encuentran en un nivel regular con puntajes que oscilan entre 6 y 8, el 28.6% se encuentran en un nivel bueno; de ello se deduce que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez en la dimensión juego de la variable socialización se encuentran en un nivel poco adecuado, antes de la intervención

Tabla 44:

Identidad pre test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3	6	28,6	28,6	28,6
	4	10	47,6	47,6	76,2
	5	4	19,0	19,0	95,2
	6	1	4,8	4,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 36



La tabla 44 y figura 36 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 6 estudiante que representan el 28,6%, obtienen un puntaje de 3; de la misma manera 10 estudiantes que representan 47.6% obtienen un puntaje de 4, en el mismo sentido 4 estudiantes que representan el 19% obtienen un puntaje de 5 y finalmente 1 estudiante que representa 4.8% obtiene un puntaje de 6 en la dimensión identidad de la variable socialización.

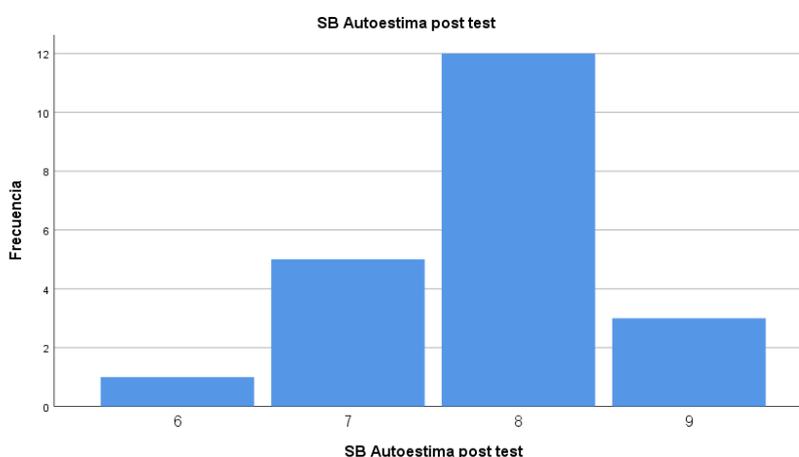
La información muestra que el 66.6% acumulado se encuentran en un nivel regular igualmente 28.6% se encuentran en un nivel deficiente y el 4.8% se encuentran en el nivel bueno; se deduce en base a la información que los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez en la dimensión identidad de la variable socialización se encuentran en un nivel muy inadecuado, antes de la intervención

Tabla 45:

Autoestima post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	6	1	4,8	4,8	4,8
	7	5	23,8	23,8	28,6
	8	12	57,1	57,1	85,7
	9	3	14,3	14,3	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 37



La tabla 45 y figura 37 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos 1 estudiante que representan el 4.8%, obtienen un puntaje de 6; luego 5 estudiantes que representa 23.8% obtienen un puntaje de 7, del mismo modo 3 estudiantes que representa el 14.3% obtienen un puntaje de 9 en la dimensión autoestima.

La información presentada muestra que el 28.8% de estudiantes se encuentran en un nivel de bueno y un 71.2% se encuentran en un nivel de excelente de acuerdo al baremo elaborado del instrumento para la dimensión autoestima; se deduce que, la intervención a través del juego simbólico en las sesiones para los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez en la dimensión

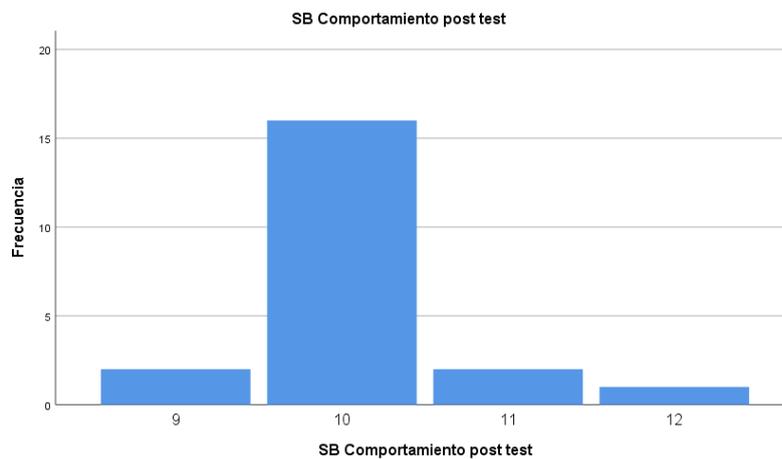
autoestima de la variable socialización permitieron la mejora y se encuentran en un nivel adecuado, después de la intervención realizada.

Tabla 46:

Comportamiento post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	9	2	9,5	9,5	9,5
	10	16	76,2	76,2	85,7
	11	2	9,5	9,5	95,2
	12	1	4,8	4,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 38



La tabla 46 y figura 38 muestra 21 estudiantes que representan 100%, de ellos 2 estudiantes que representan el 9.5%, obtienen un puntaje de 9; luego 16 estudiantes que representa 76.2% obtienen un puntaje de 10, igualmente, 2 estudiantes que representan el 9.5% obtienen un puntaje de 11, finalmente, 1 estudiantes que representa el 4.8% obtienen un puntaje de 12 en la dimensión comportamiento.

La información presentada muestra que un 9.5% de estudiantes se encuentran en el nivel bueno y el 90.5% acumulado de estudiantes se encuentran en un nivel excelente con puntajes que oscila entre 10 y 12 de

acuerdo al baremo elaborado del instrumento para la dimensión comportamiento, lo que se infiere que la intervención con la aplicación del juego simbólico en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez en la dimensión comportamiento de la variable socialización mejoran y se encuentran en un nivel óptimo, después de la intervención realizada.

Tabla 47:

Juego post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	12	4	19,0	19,0	19,0
	13	9	42,9	42,9	61,9
	14	6	28,6	28,6	90,5
	15	2	9,5	9,5	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 39



La tabla 47 y figura 39 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de ellos 4 estudiante que representan el 19%, obtienen un puntaje de 12; luego, 9 estudiantes que representan el 42.9%, obtienen un puntaje de 13, asimismo de la misma manera 6 estudiantes que representa 28.6% obtienen un

puntaje de 14, finalmente 2 estudiantes que representan el 9.5% obtienen un puntaje de 15 en la dimensión juego.

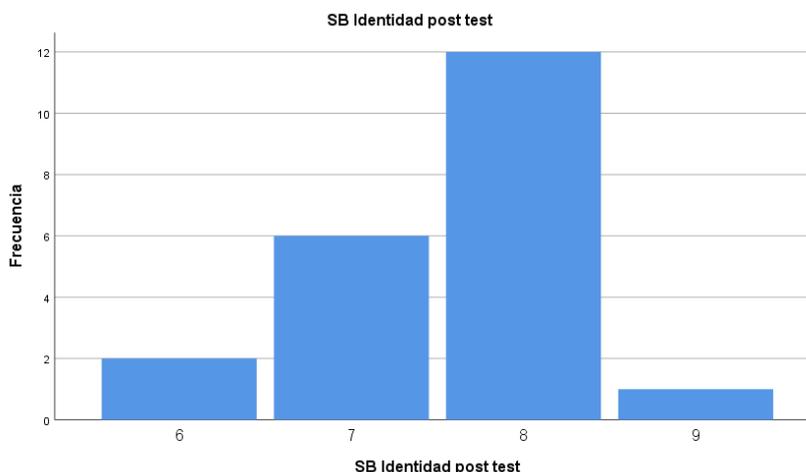
La información presentada muestra el 19% de estudiantes se encuentran en el nivel bueno y el 81% acumulado de estudiantes se encuentran en un nivel excelente de acuerdo al baremo elaborado del instrumento para la dimensión juego, de lo que se deduce que la intervención con la aplicación del juego simbólico en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez mejora en la dimensión juego de la variable socialización se encuentran en un nivel poco óptimo después de la intervención realizada.

Tabla 48:

Identidad post test

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	6	2	9,5	9,5	9,5
	7	6	28,6	28,6	38,1
	8	12	57,1	57,1	95,2
	9	1	4,8	4,8	100,0
	Total	21	100,0	100,0	

Figura 40



La tabla 48 y figura 40 muestra a 21 estudiantes como el 100% de la muestra, de los cuales 2 estudiante que representan el 9.5%, obtienen un puntaje de 6; luego 6 estudiantes que representan 28.6% obtienen un puntaje de 7, de la misma manera 12 estudiantes que representan el 57.1% obtienen un puntaje de 8 y finalmente 1 estudiante que representa 4.8% obtiene un puntaje de 9 en la dimensión identidad de la variable socialización.

La información muestra que el 38.1% acumulado de estudiantes se encuentran en un nivel bueno igualmente 61.9% acumulado de estudiantes se encuentran en un nivel excelente de acuerdo al baremo elaborado para el instrumento en la dimensión identidad, de lo que se deduce que la intervención a través del juego simbólico en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez en la dimensión identidad de la variable socialización mejoran significativamente y se encuentran en un nivel óptimo después de la intervención realizada.

Resultados comparativos por dimensión

Tabla 49:

Comparación de estadísticos descriptivos pre test y post test Dimensión Autoestima

		Autoestima Pre test	Autoestima post test
N	Válido	21	21
	Perdidos	0	0
Media		4,38	7,81
Mediana		5,00	8,00
Desviación		,740	,750
Varianza		,548	,562
Mínimo		3	6
Máximo		5	9

La información que antecede presenta los estadísticos descriptivos del pre test y post test de la dimensión autoestima de la variable socialización, se observa diferencias significativas en la media -3.43 en el mismo sentido la mediana tiene una diferencia de -3, en el caso del valor mínimo se tienen una diferencia de -3 y en el caso del valor máximo una diferencia de -4 situación que muestra diferencias significativas a favor del post test; en cuanto a las medidas de dispersión, la desviación muestra una diferencia de -.01 y en el caso de la varianza -.014; las diferencias se encuentran en sentido contrario porque la concentración y la homogeneidad es mejor en el pre test, las diferencias muestran que la intervención es positiva y mejora el nivel de la autoestima en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez.

Tabla 50:

Comparación de estadísticos descriptivos pre test y post test Dimensión Comportamiento

		Comportamiento o pre test	Comportamiento o post test
N	Válido	21	21
	Perdidos	0	0
Media		5,71	10,10
Mediana		6,00	10,00
Desviación		,784	,625
Varianza		,614	,390
Mínimo		4	9
Máximo		7	12

La información que antecede presenta los estadísticos descriptivos del pre test y post test de la dimensión comportamiento de la variable socialización, se observa diferencias significativas en la media -4.39 en el mismo sentido la mediana tiene una diferencia de -4, en el caso del valor mínimo se tienen una

diferencia de -5 y en el caso del valor máximo una diferencia de -5; en cuanto a las medidas de dispersión, la desviación muestra una diferencia de .159 y en el caso de la varianza .224; las diferencias tanto en las medidas de tendencia central como de dispersión los resultados son mejores en el post test, las diferencias muestran que la intervención es positiva y mejora el nivel del comportamiento en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez.

Tabla 51:

Comparación de estadísticos descriptivos pre test y post test Dimensión Juego

		Juego pre test	Juego post test
N	Válido	21	21
	Perdidos	0	0
Media		8,24	13,29
Mediana		8,00	13,00
Desviación		1,609	,902
Varianza		2,590	,814
Mínimo		6	12
Máximo		12	15

La información que antecede presenta los estadísticos descriptivos del pre test y post test de la dimensión juego de la variable socialización, se observa diferencias significativas en la media -5.05 en el mismo sentido la mediana tiene una diferencia de -5, en el caso del valor mínimo se tienen una diferencia de -6 y en el caso del valor máximo una diferencia de -3; en cuanto a las medidas de dispersión, la desviación muestra una diferencia de .707 y en el caso de la varianza 1.776; las diferencias tanto en las medidas de tendencia central como de dispersión son mejores en el post test, las diferencias muestran que la intervención es positiva y mejora el nivel del juego de los estudiantes de 5 años

de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez.

Tabla 52:

Comparación de estadísticos descriptivos pre test y post test Dimensión Identidad

		Identidad pre test	Identidad post test
N	Válido	21	21
	Perdidos	0	0
Media		4,00	7,57
Mediana		4,00	8,00
Desviación		,837	,746
Varianza		,700	,557
Mínimo		3	6
Máximo		6	9

La información que antecede presenta los estadísticos descriptivos del pre test y post test de la dimensión identidad de la variable socialización, se observa diferencias significativas en la media -3.57 en el mismo sentido la mediana tiene una diferencia de -4, en el caso del valor mínimo se tienen una diferencia de -3 y en el caso del valor máximo una diferencia de -3; en cuanto a las medidas de dispersión, la desviación muestra una diferencia de .091 y en el caso de la varianza .143; las diferencias tanto en las medidas de tendencia central como de dispersión son mejores en el post test, las diferencias muestran que la intervención es positiva y mejora el nivel de identidad de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” del distrito de Puerto Bermúdez.

4.3. Prueba de hipótesis

Se determina el tipo de distribución de los datos de la muestra para realizar la prueba de hipótesis.

Supuesto de normalidad

Ho = Los datos provienen de una distribución normal.

Ha = Los datos no provienen de una distribución normal

Nivel de significancia

Alfa = 0.05

Prueba estadística

Se realiza la prueba Shapiro–Wilk ($n \leq 50$) por la cantidad de la muestra 21 estudiantes.

Criterio de decisión

Si $p \text{ sig} < .05$ Rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna

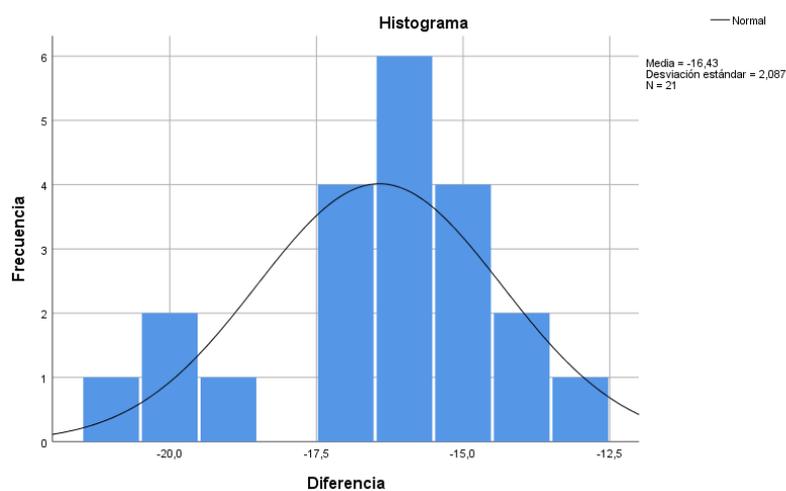
Si $p \text{ sig} \geq .05$ Rechazamos la hipótesis alterna y aceptamos la hipótesis nula

Tabla 53:

Prueba de normalidad de la muestra

	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
Diferencia	,918	21	,080

Figura 41



Se aplica la prueba a la diferencia entre el pre test y post test el p valor o sig = .080 indica p valor $> .05$; por teoría la normalidad cumple con el criterio

de decisión, por tanto, se aplica la prueba paramétrica que por el tipo de investigación es la prueba de t student para muestras relacionadas.

Hipótesis de investigación

Hipótesis General

El juego simbólico influye significativamente en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa.

Planteamiento de hipótesis estadística

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Las medias son iguales

Las medias del pre test y post test son iguales y no hay diferencias estadísticas significativas.

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Las medias son diferentes

Las medias del pre test y post test son diferentes y si hay diferencias estadísticas significativas

Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05$$

Prueba de hipótesis

De acuerdo a la prueba de normalidad el estadístico de prueba es la t de student para muestras relacionadas, con el cual se determina la validez de la hipótesis nula o alterna.

Criterio de decisión

Si $p < .05$ rechazamos la Ho y aceptamos la Ha

Si $p > .05$ rechazamos la Ha y aceptamos la Ho

Resultados y conclusión

La decisión se asume de acuerdo a los resultados obtenidos con la prueba t de student para muestras relacionadas.

Prueba t de student para muestras relacionadas

Tabla 54:

Prueba de muestras emparejadas

Par		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Diferencias emparejadas		t	gl	Sig. (bilateral)
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Socialización pre test - Socialización post test	-16,429	2,087	,456	-17,379	-15,478	-36,067	20	,000

Con el p sig valor = .000 el cual cumple con el criterio $< .05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Se concluye, existe diferencias significativas estadísticamente entre las medias del pre test y post test de la socialización, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El juego simbólico influye significativamente en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 "Remigio Morales Bermúdez" nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa

Prueba de hipótesis específica 1

- a) El juego simbólico influye favorablemente en la autoestima de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 "Remigio Morales Bermúdez" nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa

Planteamiento de hipótesis estadística

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Las medias son iguales

Las medias del pre test y post test son iguales y no hay diferencias estadísticas significativas.

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Las medias son diferentes

Las medias del pre test y post test son diferentes y si hay diferencias estadísticas significativas

Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$

Prueba de hipótesis

De acuerdo a la prueba de normalidad el estadístico de prueba es la t de student para muestras relacionadas, con el cual se determina la validez de la hipótesis nula o alterna.

Criterio de decisión

Si $p < 0.05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a

Si $p > 0.05$ rechazamos la H_a y aceptamos la H_0

Resultados y conclusión

La decisión se asume de acuerdo a los resultados obtenidos con la prueba t de student para muestras relacionadas.

Prueba t de student para muestras relacionadas

Tabla 55:

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	Autoestima Pre test - Autoestima post test	-3,429	,870	,190	-3,825	-3,032	-18,057	20	,000

Con el p sig valor = .000 el cual cumple con el criterio $< .05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión, existe diferencias estadísticamente significativas entre las medias del pre test y post test de la dimensión autoestima de la variable socialización, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El juego simbólico influye favorablemente en la autoestima de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 "Remigio Morales Bermúdez" nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa

Prueba de hipótesis específica 2

- b) El juego simbólico influye favorablemente en el comportamiento de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa

Planteamiento de hipótesis estadística

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Las medias son iguales

Las medias del pre test y post test son iguales y no hay diferencias estadísticas significativas.

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Las medias son diferentes

Las medias del pre test y post test son diferentes y si hay diferencias estadísticas significativas

Nivel de significancia

$\alpha = .05$

Prueba de hipótesis

De acuerdo a la prueba de normalidad el estadístico de prueba es la t de student para muestras relacionadas, con el cual se determina la validez de la hipótesis nula o alterna.

Criterio de decisión

Si $p < .05$ rechazamos la Ho y aceptamos la Ha

Si $p > .05$ rechazamos la Ha y aceptamos la Ho

Resultados y conclusión

La decisión se asume de acuerdo a los resultados obtenidos con la prueba t de student para muestras relacionadas.

Prueba t de student para muestras relacionadas

Tabla 56:

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior				
Par 1	Comportamiento pre test - Comportamiento post test	-4,381	,973	,212	-4,824	-3,938	-20,623	20	,000

Con el *p sig* valor = .000 el cual cumple con el criterio < .05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión, existe diferencias estadísticamente significativas entre las medias del pre test y post test de la dimensión comportamiento de la variable socialización, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El juego simbólico influye favorablemente en el comportamiento de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa

Prueba de hipótesis específica 3

c) El juego simbólico influye favorablemente en el juego de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa.

Planteamiento de hipótesis estadística

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Las medias son iguales

Las medias del pre test y post test son iguales y no hay diferencias estadísticas significativas.

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Las medias son diferentes

Las medias del pre test y post test son diferentes y si hay diferencias estadísticas significativas

Nivel de significancia

$\alpha = .05$

Prueba de hipótesis

De acuerdo a la prueba de normalidad el estadístico de prueba es la t de student para muestras relacionadas, con el cual se determina la validez de la hipótesis nula o alterna.

Criterio de decisión

Si $p < .05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_a

Si $p > .05$ rechazamos la H_a y aceptamos la H_0

Resultados y conclusión

La decisión se asume de acuerdo a los resultados obtenidos con la prueba t de student para muestras relacionadas.

Prueba t de student para muestras relacionadas

Tabla 57:

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Juego pre test - Juego post test	-5,048	1,024	,223	-5,514	-4,582	-22,599	20	,000

Con el p sig valor = .000 el cual cumple con el criterio $< .05$ se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión, existe diferencias estadísticamente significativas entre las medias del pre test y post test de la dimensión juego de la variable socialización, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El juego simbólico influye favorablemente en el juego de los estudiantes de 5 años de la

Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa

Prueba de hipótesis específica 4

d) El juego simbólico influye favorablemente en la identificación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa

Planteamiento de hipótesis estadística

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ Las medias son iguales

Las medias del pre test y post test son iguales y no hay diferencias estadísticas significativas.

Ha: $\mu_1 \neq \mu_2$ Las medias son diferentes

Las medias del pre test y post test son diferentes y si hay diferencias estadísticas significativas

Nivel de significancia

$\alpha = .05$

Prueba de hipótesis

De acuerdo a la prueba de normalidad el estadístico de prueba es la t de student para muestras relacionadas, con el cual se determina la validez de la hipótesis nula o alterna.

Criterio de decisión

Si $p < .05$ rechazamos la Ho y aceptamos la Ha

Si $p > .05$ rechazamos la Ha y aceptamos la Ho

Resultados y conclusión

La decisión se asume de acuerdo a los resultados obtenidos con la prueba t de student para muestras relacionadas.

Prueba t de student para muestras relacionadas

Tabla 58:

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior				
Par 1	Identidad pre test Identidad post test	-3,571	1,028	,224	-4,039	-3,103	-15,918	20	,000

Con el *p sig* valor = .000 el cual cumple con el criterio < .05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión, existe diferencias estadísticamente significativas entre las medias del pre test y post test de la dimensión identidad de la variable socialización, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: El juego simbólico influye favorablemente en la identificación de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa

4.4. Discusión de los resultados

El objetivo general de la investigación es determinar la influencia de la aplicación del juego simbólico en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez - Oxapampa, los resultados del pre test y el post test muestran con los cálculos obtenidos que la intervención realizada a través del juego simbólico, el nivel de socialización mejora significativamente, la prueba de hipótesis general y específicas en igual sentido muestra las diferencias entre las medias del pre test y post test lo cual confirma que la aplicación de la estrategia fue positiva. Teniendo la afirmación de Muñoz (2012) el juego y el simple hecho de romper rutinas generan interés y participación en los espacios de interacción, igualmente la socialización se favorece al comprender y asimilar

la identificación de sus roles sociales, según Jaime y Pedraza (2019). En el mismo sentido corrobora nuestros resultados, Espeza y Mallqui (2014) al mencionar que los juegos simbólicos tienen un efecto positivo en la vida diaria y adulta en su integración al grupo social. Finalmente, Laura y Arenas (2018) complementan, los juegos simbólicos estimulan la socialización, lo cual permite concluir con la investigación que la aplicación del juego simbólico es una estrategia adecuada que promueve la integración de los estudiantes a un entorno social de manera progresiva y efectiva.

CONCLUSIONES

1. El juego simbólico como estrategia influye de manera significativa en la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa, esto se corrobora con las tablas 04, 05, 06, 22, 23, 24 y 40, lo que confirma los resultados positivos de la intervención.
2. El juego simbólico como estrategia influye de manera significativa en la autoestima como dimensión de la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa, esto se corrobora con las tablas 41, 45 y 49, que confirma su influencia positiva de la intervención.
3. El juego simbólico como estrategia influye de manera significativa en el comportamiento como dimensión de la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa, esto se corrobora con las tablas 42, 46 y 50 que confirma la influencia positiva de la estrategia.
4. El juego simbólico como estrategia influye de manera significativa en el juego como dimensión de la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa, esto se corrobora con las tablas 43, 47 y 51 que confirma la influencia positiva de la estrategia.
5. El juego simbólico como estrategia influye de manera significativa en la identidad como dimensión de la socialización de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 34618 “Remigio Morales Bermúdez” nivel inicial del distrito de Puerto Bermúdez – Oxapampa, esto se corrobora con las tablas 44, 48 y 52 que confirma la influencia positiva de la estrategia.

RECOMENDACIONES

Se sugiere:

Sugerir a los docentes de educación inicial incorporar las actividades basadas en el juego como medio de trabajo metodológico y romper las rutinas

Promover el juego simbólico para mejorar los niveles de autoestima de la misma manera mejorar el comportamiento y la identidad.

Incorporar diversos tipos de juegos para establecer las normas de comportamiento a través de las reglas acordadas.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcasihuincha, A. y Álvarez, S. (2020) *Juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de 5 años de la institución educativa “Nuestra Señora de Lourdes”, Arequipa - 2019* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de san Agustín de Arequipa] UNSA.
http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12828/SEalsiah_alsosp.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, F. (2012) *El proyecto de investigación – Introducción a la metodología científica*. Editorial Episteme. Caracas – Venezuela.
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Revista Digital Innovación y experiencias educativas. Consultado el 25 de abril de 2022.
Recuperado de:
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Calcina, M. (2019) *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 40 de Azángaro, 2017*. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano] UNA.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11122/Calcina_Nina_Marleny.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Calle, D. (2018) *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II” Callao, 2014 de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa - 2017*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] UCV
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1
- Cobo, C. (2003) *El comportamiento humano* Universidad del Valle. Salamanca - España.
- Espeza, M. y Mallqui, L. (2014) *El juego simbólico en la socialización de los niños de la*

institución educativa inicial N° 142 de Santa Ana Huancavelica. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica] UNH
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/567/TP%20-%20UNH%20INIC.%20025.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Flores, A. (2005) *La socialización vista desde la perspectiva de Vigotsky: propuesta de un taller de socialización para maestros de educación básica* [Tesina, Universidad Pedagógica Nacional, México] <http://200.23.113.51/pdf/22019.pdf>

Gutiérrez, L. y Huamani, M. (2020) *Juego simbólico para desarrollar el conocimiento de medidas preventivas de contagio del COVID 19 en los niños de 04 años de la I.E. Inicial Koreanitos Ampeko de Semi Rural Pachacutec – Cerro Colorado - 2020* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de san Agustín de Arequipa] UNSA.

[https://fcelan.unsa.edu.pe/investigacion/subidas/grupo_131/TESIS%20CORREGIDA-LIZET%20Y%20MARCIA-JUEGO%20SIMBOLICO_MEDIDAS%20PREVENTIVAS-final%20\(1\).pdf](https://fcelan.unsa.edu.pe/investigacion/subidas/grupo_131/TESIS%20CORREGIDA-LIZET%20Y%20MARCIA-JUEGO%20SIMBOLICO_MEDIDAS%20PREVENTIVAS-final%20(1).pdf)

Hernández, Roberto y Mendoza, Christian (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.* Edit. Mc Graw-Hill.

Jaime, Y. y Pedraza, A. (2019) *Caracterización de los procesos de socialización a través de los juegos simbólicos en la clase de educación física del grado transición y primero de la institución educativa Vista Bella sede C* [Proyecto de grado de licenciatura, Universidad Libre, Bogotá] UL
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/17637/Caracterizaci%C3%B3n%20de%20los%20procesos%20de%20socializaci%C3%B3n%20a%20trav%C3%A9s%20de%20los%20juegos%20simb%C3%B3licos%20en%20la%20clase%20de.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Laura, C. y Arenas, G. (2018) *Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa - 2017.* [Tesis de grado, Universidad Nacional de San

Agustín de Arequipa] UNAS

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6402/EDClaarcy3.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Muñoz, L. (2012) *El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social*. [Tesis de titulación, grado en educación infantil]. Valladolid – España.

Universidad de Valladolid. Escuela Universitaria de Magisterio

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1045/TFG->

[B.12%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/1045/TFG-B.12%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Tuz, M. (2016) *Dificultad de la socialización en niños de educación preescolar en*

colaboración de tareas compartidas [Propuesta pedagógica, Universidad

Pedagógica Nacional, México] <http://200.23.113.51/pdf/31981.pdf>

Vásquez, A. (2018) *Niveles de socialización en las niñas y niños de 5 años de las instituciones de educación inicial del distrito de Calamarca provincia de Julcán*

2018 [Trabajo de investigación, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo] UPRG

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3540/BC-TES->

[TMP-2343.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/3540/BC-TES-TMP-2343.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ANEXOS

Guía de observación

Nº	Nombres y Apellidos	Autoestima			Comportamiento				Juego				Identidad			SB Autoestima Pre test	SB Comportamiento pre test	SB Juego pre test	SB Identidad pre test	Total Socialización pre test
		Se integra al grupo con facilidad.	Se siente capaz de realizar diversas actividades.	Cuando habla con alguien lo mira a los ojos.	Pide disculpas ante una mala acción	Practica normas de convivencia	Comparte sus cosas con sus compañeros.	Ofrece ayuda a quien lo necesita	Participa en los diversos juegos.	Muestra una sonrisa o gesto agradable al dirigirse a otros.	Juega amistosamente con sus compañeros.	Disfruta de los juegos grupales	Pide las cosas con amabilidad.	Demuestra respeto hacia sus compañeros.	Agradece cuando es necesario.					
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				
21																				

Baremo

1 a 10	Deficiente
11 a 22	Regular
23 a 35	Bueno
36 a 45	Excelente

Escala

Siempre	3
Casi siempre	2
Nunca	1

Baremo por dimensiones

Dimensión autoestima

1 a 3	Deficiente
4 a 5	Regular
6 a 7	Bueno
8 a 9	Excelente

Escala

Siempre	3
Casi siempre	2
Nunca	1

Baremo por dimensiones

Dimensión comportamiento

1 a 3	Deficiente
4 a 6	Regular
7 a 9	Bueno
10 a 12	Excelente

Escala

Siempre	3
Casi siempre	2
Nunca	1

Baremo por dimensiones

Dimensión juego

1 a 4	Deficiente
5 a 8	Regular
9 a 12	Bueno
13 a 15	Excelente

Escala

Siempre	3
Casi siempre	2
Nunca	1

Baremo por dimensiones

Dimensión identidad

1 a 3	Deficiente
4 a 5	Regular
6 a 7	Bueno
8 a 9	Excelente

Escala

Siempre	3
Casi siempre	2
Nunca	1