

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA



**EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA PARA EL
DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 40 DE
AZÁNGARO, 2017**

TESIS

**PRESENTADA POR:
MARLENY CALCINA NINA**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

PROMOCIÓN: 2016

PUNO, PERÚ

2019

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**

TESIS

**EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE
LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 40 DE AZÁNGARO, 2017**

**PRESENTADA POR:
MARLENY CALCINA NINA**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



APROBADA POR:

PRESIDENTE

Dra. Zaida Esther Callata Gallegos

PRIMER MIEMBRO

M. Sc. Pierina Sadith Valezvia Estrada

SEGUNDO MIEMBRO

M. Sc. Betzabé Cotrado Mendoza

DIRECTOR / ASESOR

Dr. Salvador Hancoco Aguilar

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 04/Mayo/2018

ÁREA: Ciencias Sociales.

TEMA: Educación y dinámica educativa.

DEDICATORIA

A mi queridísima madre: Clara Nina Calcina.

A mis hermanas Alicia y Maribel, a mi hermano Edgar Alejandro.

A Edmundo Josué Alejandro, mi mayor tesoro de felicidad.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional del Altiplano Puno, por haberme acogido en sus aulas, donde me formé como profesional.

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación Inicial y de la Facultad de Ciencias de la Educación, por haberme impartido buenos saberes, los cuales son muy importantes en el desempeño de mi labor profesional.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE GENERAL	iii
ÍNDICE DE TABLAS.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
ÍNDICE DE ANEXOS	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN.....	11

CAPÍTULO I**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

1.1. Descripción del problema.....	12
1.1. Enunciados del problema.....	13
1.1.1. Problema general	13
1.1.2. Problema específicas	13
1.2. Justificación	14
1.3. Objetivos de la investigación.....	15
1.3.1. Objetivo General.....	15
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Hipótesis	15

1.4.1. Hipótesis general.....	15
1.4.2. Hipótesis específicas.....	16

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación.....	17
2.2. Bases teóricas	21
2.2.1. El juego	21
2.2.2. El juego simbólico.....	21
2.2.3. Juego en sectores:	23
2.2.4. Secuencia metodológica del juego simbólico	26
2.2.5. La socialización	27
2.2.6. Socialización básica	29
2.2.7. Socialización avanzada	30
2.2.8. Socialización relacionada a los sentimientos	30
2.3. Sistema de variables.....	32

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y diseño de investigación	33
3.1.1. Tipo de investigación	33
3.1.2. Diseño de investigación.....	33
3.2. Población y muestra.....	34
3.2.1. Población.....	34

3.2.2. Muestra	34
3.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	34
3.3.1. Técnicas de investigación	34
3.3.2. Instrumento de investigación.....	35
3.4 Plan de tratamiento de datos	35
3.5. Diseño estadístico.....	36
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	
4.1. Resultados del cuadro comparativo de la aplicación de pre test del grupo experimental y control.....	37
4.2. Resultados del cuadro comparativo de la aplicación de post test del grupo experimental y control.....	42
4.3. Prueba de hipótesis	47
CONCLUSIONES.....	49
RECOMENDACIONES	50
BIBLIOGRAFÍA.....	51
ANEXOS.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Población de estudiantes matriculados	34
Tabla 2. Muestra de estudiantes.	34
Tabla 3. Socialización básica	37
Tabla 4. Sociabilización avanzada	39
Tabla 5. Socialización relacionada con los sentimientos	40
Tabla 6. La socialización	41
Tabla 7. Socialización básica después de la aplicación de post – test	42
Tabla 8. Socialización avanzada después de la aplicación de post – test	44
Tabla 9. Socialización relacionada con los sentimientos después de la aplicación de post – test.....	45
Tabla 10. La Socialización después de la aplicación de post – test.....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Socialización básica.....	38
Figura 2. Sociabilización avanzada.....	39
Figura 3. Socialización relacionada con los sentimientos	40
Figura 4. La socialización.....	41
Figura 5. Socialización básica después de la aplicación de post – test	43
Figura 6. Socialización avanzada después de la aplicación de post – test	44
Figura 7. Socialización relacionada con los sentimientos después de la aplicación de post test.....	45
Figura 8. La Socialización después de la aplicación de post – test.....	46

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1. Ficha de observación pre test	54
Anexo 2. Ficha de observación post test	55

RESUMEN

El presente estudio titulado: “el juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, 2017”. Se realizó durante el año académico 2017, el cual estuvo orientado por la siguiente interrogante: ¿Es eficaz el juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, 2017? Y se planteó como 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. El presente estudio corresponde al enfoque cuantitativo, tipo de investigación experimental y el diseño es cuasi-experimental; donde se aplicó la estrategia del juego simbólico al grupo experimental, y se administró a través de una prueba de entrada y salida. El tipo de muestreo es intencional a juicio del investigador conformado por 23 niños y niñas matriculados. El instrumento que se utilizó para la recolección de datos fue la ficha de observación, donde contiene 15 ítems para evaluar el desarrollo de la socialización. Después de la aplicación de la estrategia del juego simbólico asumimos la siguiente postura teórica: 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, porque después de la aplicación de la prueba de salida se obtuvo 2.48 la media aritmética de lo que significa que los niños y niñas se encuentran en la categoría del logro.

PALABRAS CLAVES: juego simbólico, socialización. Socialización básica, socialización avanzada.

ABSTRACT

The present study entitled: "The symbolic game as a strategy for the development of the socialization of children of 4 years of the Initial Educational Institution N ° 40 of Azángaro, 2017". It was carried out during the academic year 2017, which was guided by the following question: Is the symbolic game effective as a strategy for the development of the socialization of children of 4 years of Initial Educational Institution N ° 40 of Azángaro, 2017? The objective was to demonstrate the effectiveness of the symbolic game as a strategy in the development of the socialization of children of 4 years of the Initial Educational Institution N ° 40 Azángaro, 2017. This study corresponds to the quantitative approach, type of research experimental and the design is quasi-experimental; where the strategy of the symbolic game was applied to the experimental group, and administered through an entrance and exit test. The type of sampling is intentional in the opinion of the researcher made up of 23 boys and girls enrolled. The instrument used for data collection was the observation file, which contains 15 items to assess the development of socialization. After the application of the strategy of the symbolic game we assume the following theoretical position: the symbolic game is effective for the development of the socialization of the children of 4 years of the Initial Educational Institution N ° 40 of Azángaro, because after the application of the exit test 2.48 the arithmetic mean was obtained which means that boys and girls are in the category of achievement.

KEYWORDS: symbolic game, socialization. Basic socialization, advanced socialization.

INTRODUCCIÓN

El juego simbólico, es una actividad primordial de la infancia, mediante el cual los niños desarrollan su imaginación, imitan situaciones de la vida real y fomentan su socialización. El presente trabajo se ha organizado de la siguiente manera:

Para la sistematización de esta experiencia se ha dividido el informe en cuatro capítulos: en el primer capítulo contiene el marco teórico de la investigación; donde se han consignado los antecedentes, que tratan sobre las noticias policiales y el desarrollo de los estilos de conducta; el sustento teórico sobre las variables de estudio.

En el segundo capítulo contienen la descripción del problema, enunciados del problema de investigación, objetivos, justificación y las hipótesis de estudio. En el tercer capítulo abarca el diseño metodológico, en el cual se ha establecido que la investigación corresponde al enfoque cuantitativo, tipo de investigación básico no experimental, y su diseño de investigación es correlacional, también se identifica la población y muestra de la investigación; se definen los métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.

El cuarto capítulo está dedicado al análisis e interpretación de los datos, en esta sección se obtienen las tablas de distribución de frecuencias, figuras y la discusión de los resultados obtenidos sobre las noticias policiales y el desarrollo de los estilos de conducta. Finalmente se presenta las conclusiones a las que se arribaron, después de la ejecución de la investigación, las sugerencias, bibliografía y los anexos respectivos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

En la actualidad, la sociabilización de los niños es uno de los temas que despertó el interés de los investigadores, actores del sector educación; debido a que la sociabilización es un proceso de interacción del niño con su entorno social, el cual permite "... desarrollar las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación eficaz en la sociedad" (Vander Zanden, 1986).

Según las últimas investigaciones realizadas en niños menores de 6 años explican y describen que la mayoría de los preescolares tienen serios problemas de sobreprotección por parte de sus padres; el cual tiene un fatal desenlace en la formación integral del niño. Prueba de ello tenemos infantes sumisos, dependientes, manipulados, tímidos, con baja autoestima. Los problemas descritos en el anterior párrafo, afectan de manera negativa bloqueando la capacidad creativa que posee el niño. Razón por el cual, nuestra sociedad antepasada y actual carece de personas creativas que puedan resolver los problemas sociales.

Después de realizar un previo diagnóstico situacional en los niños (as) de la Institución Educativa Inicial 40, identificamos que existen niños sumisos, dependientes que no tienen iniciativa propia ya que solo obedecen órdenes; además identificamos preescolares que no saben compartir debido a que ego-céntricos, no trabajan en grupos, no comparten prueba de ello es la baja sociabilización. En nuestra sociedad existen niños rebeldes desobediencia. Agresivos, manipuladores.

El comportamiento agresivo y desobediencia dificulta por tanto su correcta integración en cualquier ambiente. El trabajo por tanto a seguir es la socialización de la conducta agresiva, es decir, corregir el comportamiento agresivo para que derive hacia un estilo de comportamiento asertivo.

Entonces el juego es una actividad esencial en el ser humano, pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea. El juego simbólico es el juego infantil por excelencia en el que los pequeños imaginan ser, imitando situaciones que ven en la vida real.

1.1. Enunciados del problema

1.1.1. Problema general

- ¿Es eficaz el juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, 2017?

1.1.2. Problema específicas

- ¿De qué manera el juego simbólico es eficaz como estrategia en el desarrollo de la socialización básica de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017?

- ¿En qué medida el juego simbólico es eficaz como estrategia en el desarrollo de la socialización avanzada de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017?
- ¿De qué manera el juego simbólico es eficaz como estrategia en el desarrollo de la socialización relacionadas a los sentimientos de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017?

1.2. Justificación

Los niños y niñas tienen una predisposición para el juego, si para ellos todo fuera jugar, es posible que seguirían realizándolo; por esta razón es que los docentes deben adaptar los juegos al proceso de aprendizaje; qué mejor entonces aprender jugando; esta es la razón por la que hemos elegido el presente tema de investigación, que son los juegos simbólicos.

En la vida para ponernos de acuerdo, para comunicarnos, para manifestar nuestras diferencias, lo hacemos mediante símbolos; la palabra misma es un símbolo, la combinación de ellas también es un símbolo; en consecuencia los juegos simbólicos o actividades lúdicas que se realizan simbolizando una serie de actividades, los niños y niñas se ponen de manifiesto su creatividad, capacidad de entender, cumplir con las reglas establecidas; por tanto es importante los juegos simbólicos en el desarrollo de la socialización, porque compartirá con sus compañeros, reglas, y sabrá respetar a los demás, y ganarse el cariño y aprecio de sus demás compañeros.

En el campo metodológico, el presente estudio valdrá como antecedente para las futuras investigaciones; dentro de ellos, los instrumentos de recolección de datos servirán como base para otras investigaciones.

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

- 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.

1.3.2. Objetivos específicos

- Comprobar la eficacia del juego simbólico como estrategia en el desarrollo de la socialización básica de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017.
- Demostrar la eficacia del juego simbólico como estrategia en el desarrollo de la socialización avanzada de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017.
- Determinar la eficacia del juego simbólico como estrategia en el desarrollo de la socialización relacionadas a los sentimientos de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

- El juego simbólico como estrategia es eficaz en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017.

1.4.2. Hipótesis específicas

- El juego simbólico como estrategia es eficaz en el desarrollo de la socialización básica de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017.
- El juego simbólico como estrategia es eficaz en el desarrollo de la socialización avanzada de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017.
- El juego simbólico como estrategia es eficaz en el desarrollo de la socialización relacionadas a los sentimientos de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2017.

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

Camacho (2012), en su tesis: El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales, aplicado en las niñas de 5 años de un colegio Católico Privado de Lima. Quien arribó a la siguiente conclusión.

El juego cooperativo brinda espacios a las alumnas para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Existen diversos juegos que responden a las características del juego cooperativo.

En esta investigación se hizo la selección de 5 tipos de juegos, los cuales promovieron un mejor uso de ciertas habilidades sociales, sobre todo las habilidades alternativas a la agresión. Los juegos cooperativos promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de alumnas, promoviendo un clima adecuado en el aula.

Arenas (2011), en su tesis: Sectores y juego simbólico en el desarrollo social, aplicado en las niñas y niños preescolares de Puno. Se planteó como objetivo

determinar el aporte del juego simbólico en el desarrollo social de las niñas y niños a través del uso de sectores. Quien arribó a la siguiente conclusión.

El trabajo en sectores fortalece el desarrollo del juego simbólico, ya que son espacios destinados para el aprendizaje mediante representaciones de situaciones de la vida real en el aula.

Al ser un área en la que se trabaja en pequeños grupos, se genera la posibilidad de interactuar con el otro, por lo tanto, el desarrollo social se favorece por la interacción de los infantes mientras juegan, el niño y la niña se convierten en sujetos con mayor comprensión sobre el mundo que les rodea.

Condeza, Bachmann, & Mujica (2014), en su estudio el consumo de noticias de los adolescentes chilenos: Intereses, motivaciones y percepciones sobre la agenda informativa, tenía como propósito analizar sus hábitos de consumo, interés en las noticias, percepción sobre la importancia de los temas de la agenda y motivaciones informativas.

El método de investigación fue cuantitativo, y se aplicó un cuestionario cuantitativo auto aplicado en 2013 a 2.273 adolescentes en establecimientos educativos de cuatro regiones del país.

Los resultados muestran que los jóvenes encuestados se informan principalmente a través de redes sociales como Facebook, en detrimento de los medios convencionales. El tema que menos les interesa es la política tradicional, que, a su juicio, es el que más aparece en las noticias. Sus motivaciones en el consumo informativo se relacionan con el deseo de defender sus puntos de vista y de transmitir información a otros. Además, estiman que su representación en

la agenda informativa es inadecuada y negativa (Condeza, Bachmann, & Mujica, 2014).

Gaos, Dorta, García, & del Pino (2004), en su investigación denominado modificación de conductas prono-coronarias en pacientes de estatus socio-económico bajo se plantaron validar un programa de intervención psicológica para modificar conductas prono-coronarias, especialmente componentes del PCTA, en personas de un nivel social y educativo predominantemente bajos que han sufrido una angina de pecho y/o un infarto de miocardio.

Los autores concluyeron que alrededor del 50% de los pacientes que aceptaron participar en el programa mientras estaban en el hospital no acudieron a la primera reunión de presentación. El 12% de los que asistieron a esta reunión dejaron de asistir a una segunda sesión en que los participantes dieron su consentimiento firmando las condiciones de participación (Gaos, Dorta, García, & del Pino, 2004)

Paniagua & García (2003), en su artículo científico titulado signos de alerta de trastornos alimentarios, de depresión, del aprendizaje y conductas violentas entre adolescentes de Cantabria, se plantearon investigar la presencia de signos de alerta ante estos trastornos entre los adolescentes y relacionarlos con el entorno social y familiar y los hábitos de vida.

En la investigación se utilizó el diseño de investigación transversal descriptivo, mediante encuesta a 2.178 adolescentes de 12 a 16 años, representativos de los adolescentes de Cantabria. Los signos de alerta se definieron a partir de los criterios de la Asociación Médica Americana y Asociación Americana de Psiquiatría.

Los autores arribaron a la conclusión de que la prevalencia de signos de alerta en la adolescencia y sus consecuencias individuales y familiares, a corto y a largo plazo, justifican la detección en atención primaria, mediante cuestionarios sencillos que orienten al diagnóstico precoz (Paniagua & García, 2003).

Martínez, Tovar, & Ochoa (2016), en su estudio, comportamiento agresivo y prosocial de escolares residentes en entornos con altos niveles de pobreza, se planteó evaluar los niveles de agresividad directa e indirecta y prosocialidad en un grupo de escolares de colegios.

Finalizando que el grado de presencia de comportamientos agresivos estaría relacionada con el contexto sociocultural en el que viven los niños y esta problemática puede ser detectada e intervenida por los maestros en la escuela (Martínez, Tovar, & Ochoa, 2016).

De Sosa (2011), en su estudio titulado: influencia de la asertividad en el estilo comunicacional de los miembros de parejas de entre uno y cinco años de convivencia en la ciudad de Rosario, se planteó como objetivo investigar qué tipo de relación existe entre la asertividad de cada uno de los integrantes de la pareja y el estilo comunicacional que ésta adquiere.

El diseño metodológico de investigación que utilizó es no experimental, transversal y descriptivo. Además, el autor arribó a la siguiente conclusión “la asertividad de cada uno de los miembros de la pareja es muy importante a la hora de comunicarse entre ellos, solucionar problemas, llegar a acuerdos, y hasta para poseer una buena calidad en cuanto a la comunicación no verbal, es decir, la expresión corporal de los afectos, emociones y sentimientos.

Estos estilos de comunicación, conlleva a cada persona a comunicarse de una manera muy particular; haber aprendido, y utilizar tal o cual estilo moldea la forma en que se intercambia información con la pareja, y afecta en el mismo sentido, la interpretación que se le dará a la información que se reciba” (De Sosa, 2011).

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

El juego es una actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Pues el juego no es una pérdida de tiempo porque con el desarrollan y fortalecen su campo experiencial sus expectativas centradas en el aprendizaje.

El juego es como una estrategia que fortalece las habilidades y debilidades del niño ya que se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considere como una actividad donde el principio del placer es el que rige. El ser humano creciendo cesa de jugar.

El juego es elemento primordial para que los niños aprendan ya que facilita el aprendizaje. Ya que se considera como un conjunto de actividades placenteras, divertidas, cortas, sin reglas que permite al niño desarrollar su imaginación y exteriorizar sus fantasías

2.2.2. El juego simbólico

Es una actividad primordial de la infancia, en la que los niños imaginan ser, imitando situaciones de la vida real. En ese proceso utiliza al máximo su imaginación, jugando constantemente en el límite de lo real e imaginario, en la

que Tienen la capacidad de transformar objetos para crear situaciones de los mundos imaginarios que se basan en experiencias, cosas que observan en la vida real.

Los juegos comienzan en los niños y niñas comienzan a los 2 años cuando tiene el nivel de comprensión que les permite imitar situaciones reales como jugar al papa y a la mama, hacer la comidita, jugar a que van a la tienda a comprar, cuidar al bebe, etc.

Pero el juego no consiste únicamente en imaginar, sino que el habla acompaña el juego, ya que mientras interpretan están hablando y compartiendo sus fantasías con otros niños, por lo que además fomenta su sociabilización.

Estructura del juego simbólico: Conductas que hacen manifiesta la función simbólica, IMSS (1998). Imitación diferida: Acción real dada en ausencia del modelo. El niño evoca sucesos, objetos, acciones y es capaz de realizarlos posteriormente para satisfacer sus deseos.

Dibujo: Trata de imitar la realidad. La primera forma de dibujo es el garabateo desordenado, después el garabateo ordenado tratando de representar objetos conocidos o imaginados

Imagen mental: El objeto, suceso, persona, está interiorizado y el niño es capaz de construir mentalmente las partes faltantes de un todo (colocar las piezas faltantes de un rompecabezas).

Lenguaje: Permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento, manifestando el conocimiento que posee de los objetos, los sentimientos y emociones e intercambiar ideas. Se desarrolla por la exposición

a producciones lingüísticas y a los avances de su inteligencia en donde se origina la representación de símbolos orales en el pensamiento.

2.2.3. Juego en sectores:

Es una actividad que está orientada a que los niños y niñas accedan de manera libre y espontánea a los sectores del aula que les permite desarrollar su proyecto. MINEDU (2009, p.49). Desarrolla el pensamiento simbólico, creativo, de las relaciones sociales y con autonomía; asimismo, propicia la relación con los objetos, la observación y análisis.

a. Hogar: Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje. MINEDU (2009, p.59)

Materiales: el sector hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona. (MINEDU 2009, p.59)

b. Construcción: El niño arma puentes, carreteras, casas, fuertes, pueblos, castillos, corrales, entre otras creaciones espontáneas. En estas construcciones muchas veces crea escenarios para continuar con su juego imaginativo, incorporando personajes como muñequitos, animales, vehículos.

El juego con material de construcción apoya el desarrollo del pensamiento y las competencias matemáticas. (MINEDU. 2009, p.59)

Materiales: En Construcción deben encontrarse bloques de madera de diversos anchos y largos, cubos, latas forradas y pintadas, soguilla, cuerda, tubos PVC para encajar, tablitas de madera de diversos tamaños, bloques de construcción tipo “Lego”, etc. Este sector debe estar asociado. (MINEDU. 2009, p.60)

c. Dramatización: Es el sector donde los niños desarrollan mucho más que en otros la función simbólica, asumen diferentes roles, dramatizan, por lo que se debe hacer que éste sea un sector ágil, por tanto en una época podrá ser el hogar, en otro tiempo la tiendita, farmacia, peluquería, etc. (MINEDU 2009, p.60).

El sector o la caja temática de Dramatización permite a los niños el juego de roles, es decir, convertirse en pequeños actores que representan diversos personajes desarrollando la función simbólica. Al actuar, el niño pone en marcha sus habilidades lingüísticas y refuerza su autoestima, su autonomía, sus habilidades sociales con otros niños (interacción, negociación, resolución de conflictos), todo lo cual es importante para su desarrollo socioemocional. (MINEDU. 2009, p.60)

d. Biblioteca: Este sector es muy importante ya que ayuda a desarrollar en los niños las habilidades comunicativas, además de ser una estrategia del plan Lector.

Debe ser ambientado con un mueble (repisa, anaquel, librero, etc.) donde se colocarán los diferentes textos creados y elaborados por los niños, la docente, los padres de familia; los donados o entregados, etc. (MINEDU 2009, p.60)

Es deseable que en este sector el niño también cuente con papel y crayolas/colores para dibujar libremente si así lo desea. Una pizarrita también es deseable para que los niños practiquen la escritura emergente. Este sector debe ser ambientado con letras, palabras escritas y material de lectura con el fin de estimular la lectura. Los cuentos deben estar disponibles para que los niños echen mano de este recurso valioso. (MINEDU. 2009, p.60)

Además de los sectores mencionados se pueden implementar los de música (para que expresen sus emociones y sentimientos a través de la música), experimentos (para que descubran las propiedades de objetos y seres vivos a través de la observación, además de los sectores organizados en el aula también es importante tener un espacio con juegos en miniatura.

Los juegos en miniatura ponen en marcha un alto grado de pensamiento simbólico. Este sector o caja temática cuenta con los elementos propios de la realidad cotidiana o imaginaria del niño en pequeña escala. Con estos materiales el niño representa la realidad “en pequeño”, armando diversos escenarios y situaciones propias de su experiencia real o fantaseada. (MINEDU. 2009, p.60)

Materiales: Carritos de todos los tamaños, animales de granja, domésticos y salvajes; muñequitos y personajes como soldaditos, indios, vaqueros, etc.
Familias de personajes: papa, mama, niño, bebe. Platitos, cocinitas, ollitas, etc.

e. Rol de la docente: Propiciar un espacio seguro y libre de obstáculos, con suficientes materiales al alcance de los niños. Brindará seguridad en todo momento, observará a los niños registrando sus anécdotas. (MINEDU 2009, P.42).

2.2.4. Secuencia metodológica del juego simbólico

- **Planificación:** Los niños deciden en que sector jugar. Para este momento se puede utilizar algunos instrumentos recordarle a los niños que solo deben jugar 5^a 6 niños encadan sector.
- **Organización:** el grupo de 6 o 5 niños organizan su juego, deciden a que jugar, con quien jugar, como jugar, etc.
- **Ejecución:** los niños juegan libremente de acuerdo a lo que han pensado hace. La maestra observa sin alterar la dinámica del juego. Se dan también negociaciones con otros niños con respecto a los juguetes que cada quien usara y los roles a representar.
- **Orden:** a través de una canción se logra con armonía que los niños guarden los materiales usados y ordenen el sector. Guardar los juguetes tiene un significado emocional y social muy importante: es guardar también sus experiencias y concluir con una experiencia interna significativa hasta la siguiente vez.
- **Socialización:** sentados en un semicírculo verbalizan y cuentan al grupo a que jugaron, como jugaron, quienes jugaron, etc.
- **Representación:** representan mediante un dibujo, pintura de lo que jugaron
- **Tiempo:** Disponer de 60 minutos para esta actividad. Los niños deben jugar todos los días. Este tiempo no debe ser utilizado para otras

actividades porque es prioridad para el desarrollo y aprendizaje de los niños. (MINEDU. 2009, p.53).

- **Espacio:** Para jugar se necesita un espacio donde los niños se puedan mover con libertad y seguridad, pero, sobre todo donde cada uno tenga sitio para desarrollar su proyecto de juego autónomo. El espacio, ante todo, debe estar despejado de muebles u otros elementos que interfieran con el movimiento. (MINEDU. 2009, p.53)

2.2.5. La socialización

Es un proceso mediante el cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permiten actuar eficazmente como miembro de un grupo de la sociedad. Sin embargo, influyen en el niño las personas que lo rodean, pues van moldeando sus habilidades y características sociales en forma progresiva, son factores externos que de alguna manera contribuyen al desarrollo del niño, como enuncia Piaget "mientras que los niños pequeños juegan de cualquier manera, imitando cada uno a su modo las distintas reglas aprendidas de los mayores.

"El proceso por cuyo medio la persona humana aprende e interioriza, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente, los integra a la estructura de su personalidad, bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales significativos, y se adapta así al entorno social en cuyo seno debe vivir" (Rocher, 1990, P. 30).

Agentes de la socialización. La familia: la familia es el agente socializante principal siendo un sistema social tan complejo, porque es allí donde se generan las redes de relaciones, en los que cada individuo puede influir sobre cada uno

de los demás, en forma directa o indirecta, excepto cuando el niño es único, porque la mayoría crece con los hermanos. (Londoño, 2011).

Socializa al niño, pero no crea los valores que le inculca. Estos valores pueden tener y de hecho tienen las más diversas procedencias: la religión, la clase social, la nación, etc. Por esto, la familia transmite valores creados fuera de ella, es un simple agente transmisor. Davis señala la importancia de la familia en la socialización en los siguientes puntos: (pedagógico, 2007)

1. La familia es la primera agencia que recibe al niño y en ella se inicia el proceso.
2. La influencia de la familia es profunda también porque es el elemento persistente.
3. Es el grupo más íntimo que actúa en la socialización.
4. Está vinculada a la satisfacción de necesidades materiales y espirituales.
5. Proporciona relaciones autoritarias e igualitarias.
6. La comunidad general identifica a los miembros de la familia entre sí.

Grupos iguales: La relación del niño con sus compañeros le ayuda al desarrollo de la competencia social. Las relaciones entre ellos y su manera de comportarse ante las situaciones que debe afrontar lejos de la familia, le ayudan a su maduración social; cuando el niño es consciente de que vive en sociedad, de sí mismo y de los demás, dispone de habilidades que le permiten desplazarse con tranquilidad (Raquel, 2010).

2.2.6. Socialización básica

Es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar. Se caracteriza por una fuerte carga afectiva. Depende de la capacidad de del niño, que varía a lo largo de su desarrollo psico- evolutivo. El individuo llega a ser lo que los otros significantes lo consideran (son los adultos los que disponen las reglas del, porque el niño no interviene en la elección de sus otros significantes, se identifica con ellos casi automática- mente) sin provocar de identificación. (pedagógico, 2007).

La socialización básica finaliza cuando el del otro generalizado se ha establecido en la del individuo. A esta altura ya el miembro es miembro efectivo de la sociedad y está en posición subjetiva de un yo y un mundo.

La socialización básica es aquellas que se presentan en la niñez, que lleva al niño hacer parte de la sociedad por ello se desarrolla en la familia que es el núcleo de la misma. La socialización básica es de gran importancia pues el niño llega a ser lo que los otros significantes, sus padres, lo consideran, es decir, en esta socialización se comienza a desarrollar una identidad, el niño define quién es y cómo es, por aquello de que su familia le trasmite y que le dice que actitudes y roles tiene él en la sociedad. (Londoño, 2011).

Esta socialización se encarga de crear conciencia en el niño de su yo y del mundo, y de cómo el primero juega un papel importante en el segundo y viceversa. Londoño (2011). El niño en esta etapa inicia formas de conducta cuyas implicancias trascienden los límites de su persona, incursiona en la esfera de los otros y logra que estos se vean implicados en su propia conducta.

Según Tapia (1998), la socialización en el niño es cuando se abre el mundo y observa que el mundo de sus padres no es lo único existente, sucede en los primeros años de vida, donde el niño adquiere sus primeras capacidades, habilidades intelectuales y sociales. Esta socialización se caracteriza por una fuerte carga afectiva, la cual es un motor esencial de la socialización en sí misma

2.2.7. Socialización avanzada

En sus actitudes con respecto al medio, proyecta su actitud mental, sus impulsos y emociones, sus tendencias sociales, su personalidad, en suma, pero estas proyecciones también aparecen en los movimientos expresivos mismos. Necesitan la oportunidad para el desarrollo de los sentidos y para la práctica de las habilidades corporales, la necesidad de hacer algo físicamente. Sus músculos exigen ejercicio, sus sentidos exigen experiencia y solo pueden ser educados por su propia experiencia.

Según Santiago Yubero, a medida que los niños maduran física, cognoscitiva y emocionalmente buscan su independencia de los adultos, por lo que es necesario dar paso del control externo al autocontrol lo que hace imprescindible la interiorización de las normas y valores característicos de la cultura donde deben insertarse. Según Zorraindo (1981), la vida del niño tiene importancia desde un punto de vista afectivo y desde el punto de vista del desarrollo de su concepto de sí mismo.

2.2.8. Socialización relacionada a los sentimientos

Según Zorraindo (1981), en su desarrollo la asociación con sus coetáneos, el hecho de compartir con ellos ideas que no comparten en su casa, de tomar decisiones y de intervenir en actividades en las que él y sus iguales no tienen

que dar cuenta a los adultos, constituyen elementos importantes del proceso mediante el cual aprende a valerse por sí mismo.

Para aprender a vivir socialmente con sus compañeros, es importante que se tenga en cuenta el factor de maduración. Según Anna Freud, los niños aprenden a dominar percances en vez de encontrarse sometidos a su merced, la movilidad, el ser independiente, lenguaje, control de esfínteres, relativa capacidad para ir al baño y comer sin ayuda, para orientarse en un ambiente nuevo, para separarse de la madre durante varias horas aceptando a la maestra como sustituto, para aceptar a sus pares y disfrutar de su compañía y para utilizar los juguetes con destreza o imaginación, jugando constructivamente y acercándose poco a poco al trabajo. También debe poder ejercer un cierto control sobre sus impulsos y deseos.

Según Jean Piaget, el niño de jardín de infantes es todavía demasiado individualista; su mundo está centrado en sus propios sentimientos. Se puede observar que cada niño, en un grupo, está utilizando a los otros para sus propios fines, no juega con ellos en un sentido cooperador.

Según Levine (1969), es el proceso que explica los diversos modos de acceso, integración y permanencia de un sujeto en un grupo social, tanto en el sentido de captar lo característico de su grupo y de quiénes lo componen, como el dominio de las normas, las formas de expresión, los modos de comunicación y el control de los vínculos afectivos. Por todo ello, podemos afirmar que el proceso de socialización evoluciona conjunta e interactivamente con el propio desarrollo cognitivo del individuo.

2.3. Sistema de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍNDICE
Juego simbólico	Juego en sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Hogar - Construcción - Biblioteca - Juegos en miniatura - Juegos tranquilos 	Talleres
Socialización	Sociabilización básica Sociabilización avanzada Sociabilización relacionada a los sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchar. - Formular Preguntas - Pedir ayuda. - Participar. - Disculparse. - Expresar los sentimientos. - Comprender los sentimientos de los demás. - Enfrentarse al enfado de los demás. 	Inicio Proceso Logro

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

El presente estudio corresponde al enfoque de investigación cuantitativo, y el tipo de investigación es aplicada experimental.

3.1.2. Diseño de investigación

El diseño de investigación es cuasi-experimental. Con pre y pos test a fin de experimentar en un solo grupo de estudio.

El esquema se representa a continuación:

$$\boxed{G: O_1 - X - O_2}$$

- O_1 =Pre-test
- X = Tratamiento
- O_2 = Post test

3.2. Población y muestra

Población: La población de estudio lo conforman todos los niños matriculados de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 40 de Azángaro, 2017.

3.2.1. Población

Tabla 1. Población de estudiantes matriculados

Sección	Niños		Total
	Varones	Mujeres	
Cuatro años "A"	12	13	25
Cuatro años "B"	13	12	25
Cuatro años "C"	13	10	23
Cuatro años "D"	5	7	12
Total	43	42	85

Fuente: Nómina de matrícula – SIAGIE

3.2.2. Muestra

Para determinar la muestra se utilizó el tipo muestreo intencional, seleccionando a los niños de 4 años de edad, quienes pertenecen a la sección "C", lo que se representa a continuación:

Tabla 2. Muestra de estudiantes.

Sección	Niños		Total
	Varones	Mujeres	
Cuatro años "A"	12	13	25
Cuatro años "C"	13	10	23
Total	25	23	48

Fuente: Nómina de matrícula – SIAGIE

3.3. Técnicas e instrumentos de investigación

3.3.1. Técnicas de investigación

Para el presente trabajo de investigación se utilizó la técnica de la observación.

Observación- Según Carrasco (2005) señala: "en términos generales puede decirse que la observación es un proceso intencional de captación de las

características, cualidades y propiedades de los objetos y sujetos de la realidad, a través de nuestros sentidos o con la ayuda de instrumentos. Y en términos más específicos, la observación se define como el proceso sistémico de obtención, recopilación, de sucesos, conducta humana con el propósito de procesarlo y convertirlo en información”.

3.3.2. Instrumento de investigación

Los instrumentos que se utilizó fueron.

La ficha de observación entrada. Esta prueba nos dio a conocer el nivel de desarrollo de la socialización de grupo experimental para poder iniciar el proyecto de investigación se tomó en cuenta la información diagnóstica y predictiva.

Ficha de observación de salida. Esta prueba se aplicó al grupo experimental con la finalidad de verificar los resultados y objetivos planteados en la presente investigación. Este instrumento se aplicó al final de experimento; para comprobar la superación y los y los cambios de aplicación de los juegos simbólicos como estrategia para el desarrollo de la socialización.

3.4 Plan de tratamiento de datos

Los datos que se recogieron se lograron de acuerdo al siguiente plan:

- Se presenta una solicitud a la directora de inicial indicado para que otorgue el permiso correspondiente para aplicar dicho Proyecto.
- Una vez autorizado por la directora se procedió a coordinar con las profesoras de diferentes secciones, para la aplicación del instrumento.
- Se aplicó la ficha de observación de entrada y de salida para identificar el nivel de socialización.

3.5. Diseño estadístico

El único estadígrafo que se utilizó para comprobar la hipótesis planteada fue la media aritmética, cuya fórmula es la siguiente:

$$\bar{x} = \frac{\sum Fi}{n}$$

Donde:

- \bar{x} : Media aritmética
- \sum : Sumatoria
- Fi : Frecuencia absoluta
- n : Muestra de estudio

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Resultados del cuadro comparativo de la aplicación de pre test del grupo experimental y control

Los reportes de las variables en estudio se darán a conocer en cuadros y gráficos según dimensiones e indicadores, para conocer si la aplicación de los juegos simbólicos mejora la socialización de los niños del Inicial 40 de Azángaro.

Se comenzará con los cuadros y gráficos de los ítems realizada por la ficha de observación del pretest, posteriormente se tendrá los cuadros y gráficos por dimensiones; en tercer orden la variable de socialización y finalmente se probará la hipótesis planteada a través de la media aritmética.

Tabla 3. Socialización básica

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.
Inicio	9	19	36.0	82.6	36,0	82,6
Proceso	11	3	44.0	13.0	80,0	95,7
Logro	5	1	20.0	4.3	100.00	100.00
Total	25	23	100.00	100.00		

Fuente: Ficha de observación

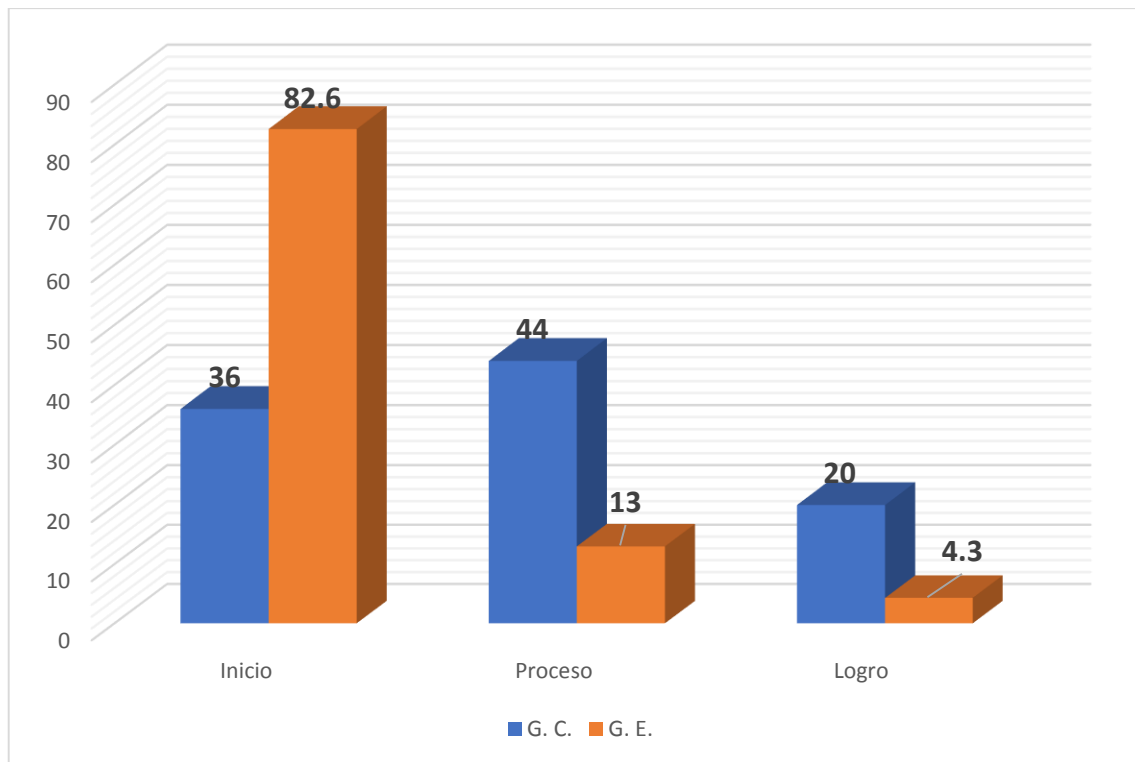


Figura 1. Socialización básica

Interpretación: En la figura 1 se observa que antes de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos el 82,6% que representa a 19 alumnos de un total de 23 niños y niñas del grupo experimental, hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización básica se encuentra en inicio, debido a que los niños y niñas no saben definir quiénes son y cómo son, por que sus familiares aun no logra transmitirles las actitudes y roles que ellos tienen en la sociedad Holguín Londoño (2011). Por su parte, el 44% que representa a 9 estudiantes de un total de 25 niños y niñas del grupo control, hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización básica se encuentra en proceso, debido a que los niños y niñas obtienen regularmente definir quiénes son y cómo son, por que su familia le trasmite y que le dice que actitudes y roles tiene él en la sociedad. (Holguín Londoño, 2011).

Tabla 4. Sociabilización avanzada

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.
Inicio	10	20	40.0	87.0	40.0	87.0
Proceso	10	2	40.0	8.7	80.0	95.7
Logro	5	1	20.0	4.3	100.00	100.00
Total	25	23	100.00	100.00		

Fuente: Ficha de observación

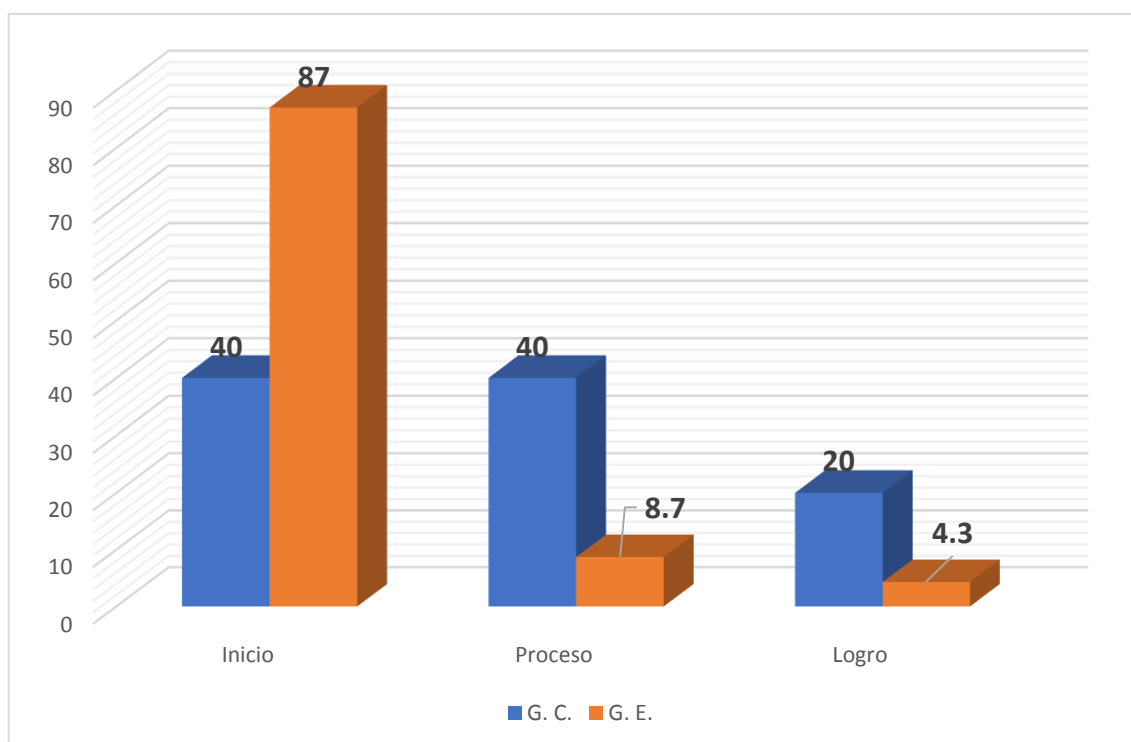


Figura 2. Sociabilización avanzada

Interpretación: En la figura 2 se observa que antes de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos el 87% que representa a 20 alumnos de un total de 23 niños y niñas del grupo experimental, hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización avanzada se encuentra en inicio, debido a que los niños y niñas no son conscientes de que vive en sociedad, de sí mismo y de los demás, tampoco dispone de habilidades que le permiten desplazarse con tranquilidad como lo expresa (Raquel, 2010). Por su parte, el 40% que representa a 10

estudian- tes de un total de 25 niños y niñas del grupo control, hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización avanzada se encuentra en proceso, debido a que los niños y niñas son conscientes de que vive en sociedad, de sí mismo y de los de más, dispone de habilidades que le permiten desplazarse con tranquilidad como lo expresa (Raquel, 2010).

Tabla 5. Socialización relacionada con los sentimientos

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.
Inicio	10	19	40.0	82.6	40.0	82.6
Proceso	9	2	36.0	8.7	76.6	91.3
Logro	6	2	24.0	8.7	100.00	100.00
Total	25	23	100.00	100.00		

Fuente: Ficha de observación

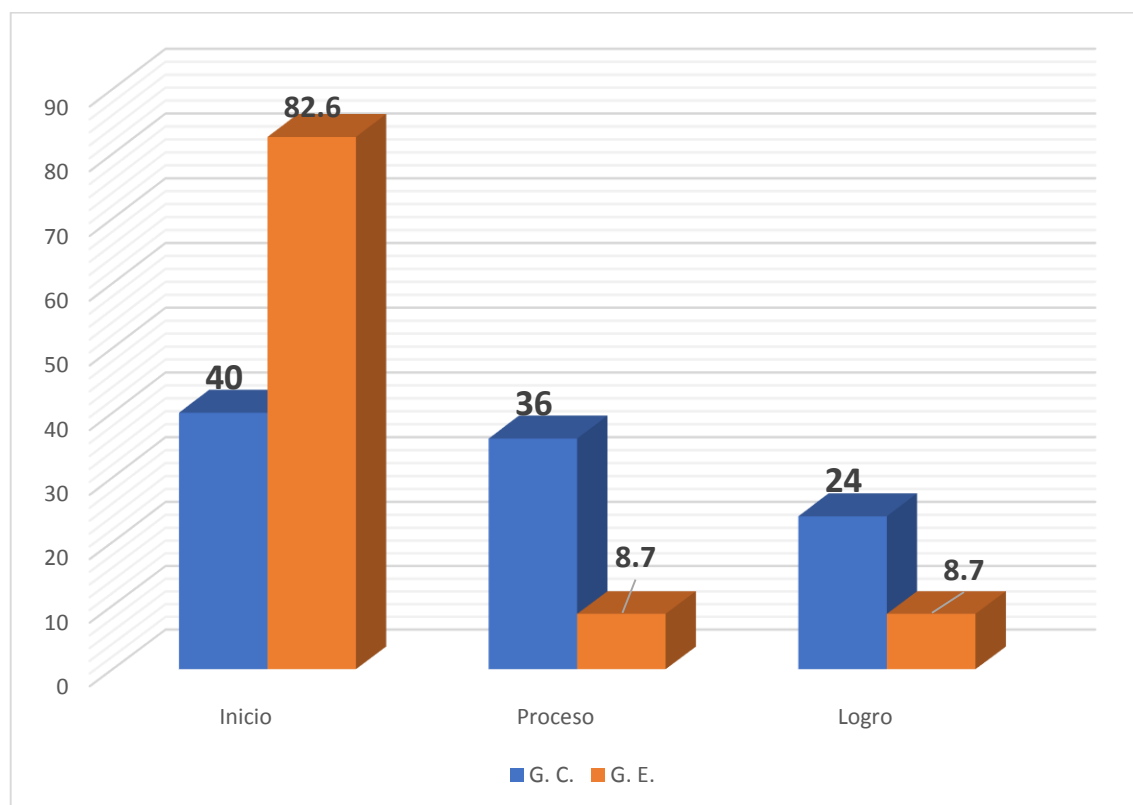


Figura 3. Socialización relacionada con los sentimientos

Interpretación: En figura 3 se observa que antes de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos el 82.6% que representa a 19 alumnos de un total de 23 niños y niñas del grupo experimental, hacen evidenciar que se encuentran en la etapa de inicio porque demuestran dificultad para socialización relacionada con los sentimientos. Debido a que los niños y niñas son demasiado individualistas; su mundo está centrado en sus propios sentimientos, Asimismo, el 40% que representa a 10 estudiantes de un total de 25 niños y niñas del grupo control, hacen evidenciar que se encuentran en la etapa de empieza.

Tabla 6. La socialización

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.
Inicio	10	19	40.0	82.6	40.0	82.6
Proceso	9	2	36.0	8.7	76.0	91.3
Logro	6	2	24.0	8.7	100.00	100.00
Total	25	23	100.00	100.00		

Fuente: Ficha de observación

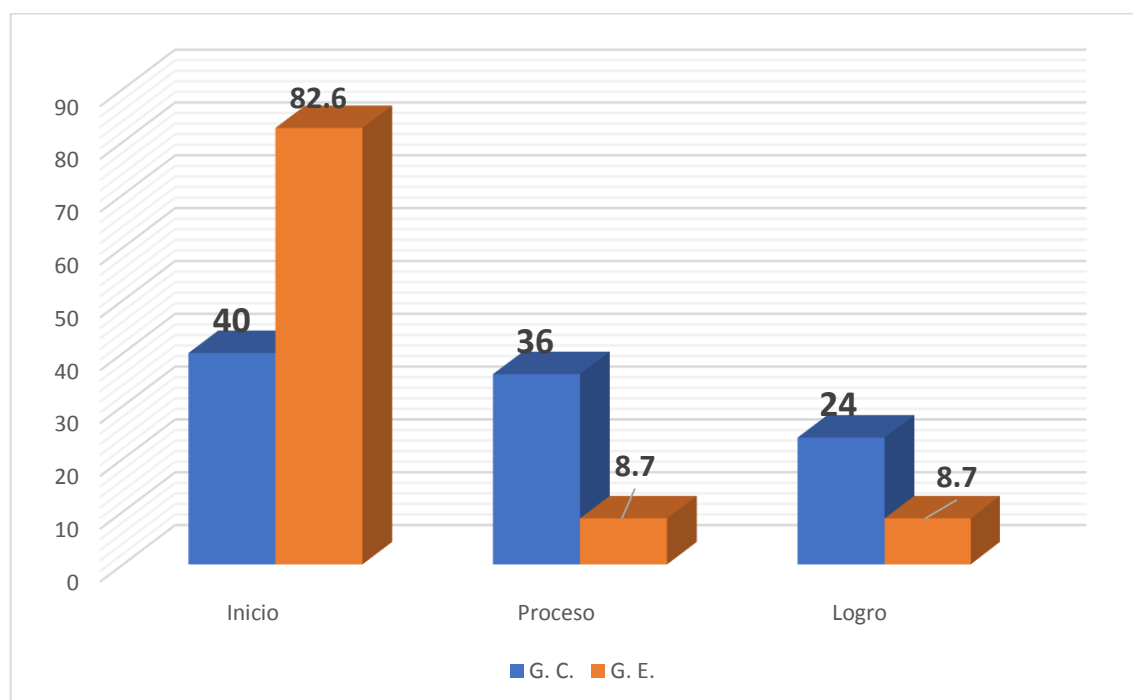


Figura 4. La socialización

Interpretación: En figura 4 se observa que antes de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos el 82.6% que representa a 19 alumnos de un total de 23 niños y niñas del grupo experimental, hacen evidenciar que se encuentran en la etapa de inicio de la socialización, porque tiene dificultad para sociabilizarse. Debido a que los niños y niñas tienden a ser mimados y a ser hijos únicos, (Holguín Londoño, 2011), ya que estos niños aún no aprendieron a interiorizar en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente (Rocher, 1990). Asimismo, el 40% que representa a 10 estudiantes de un total de 25 niños y niñas del grupo control, hacen evidenciar que se encuentran en la etapa de inicio.

4.2. Resultados del cuadro comparativo de la aplicación de post test del grupo experimental y control

Tabla 7. Socialización básica después de la aplicación de post – test

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.
Inicio	10	3	40.0	13.0	40.0	13.0
Proceso	8	9	32.0	39.1	72.0	52.2
Logro	7	11	28.0	47.8	100.00	100.00
Total	25	23	100.00	100.00		

Fuente: Ficha de Observación

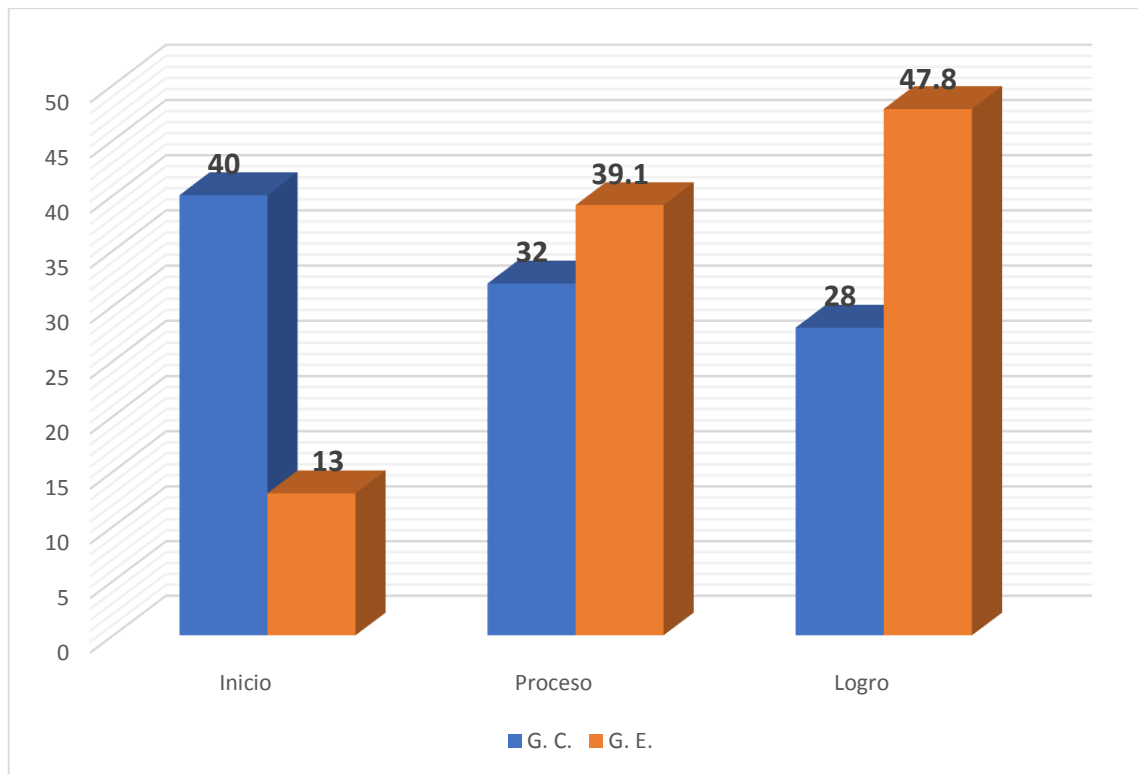


Figura 5. Socialización básica después de la aplicación de post – test

Interpretación: En figura 5 se observa que después de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos el 47,8% que representa a 11 alumnos de un total de 23 niños y niñas del grupo experimental, hacen evidenciar que el nivel de desarrollo de la socialización básica se encuentra en la etapa del logro, debido a que la aplicación de la estrategia de los juegos simbólicos logró mejorar que los niños y niñas aprendan a definir quiénes son y cómo son, por que su familiares lograron transmitirles las actitudes y roles que ellos tienen en la sociedad (Holguín Londoño, 2011). Por su parte, el 40% que representa a 10 estudiantes de un total de 25 niños y niñas del grupo control, hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización básica se encuentra en la etapa de inicio, debido a que no se aplicó ninguna estrategia.

Tabla 8. Socialización avanzada después de la aplicación de post – test

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.
Inicio	8	3	32.0	13.0	32.0	13.0
Proceso	11	7	44.0	30.4	76.0	43.5
Logro	6	13	24.0	56.5	100.00	100.00
Total	25	23	100.00	100.00		

Fuente: Ficha de Observación

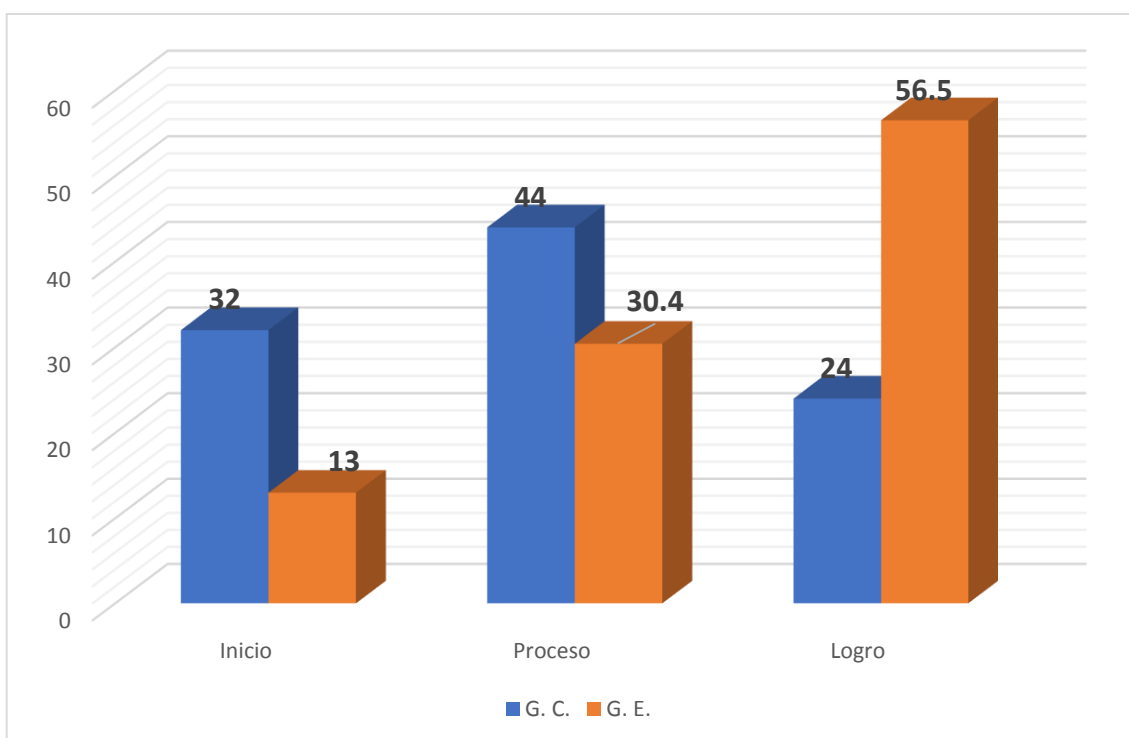


Figura 6. Socialización avanzada después de la aplicación de post – test

Interpretación: En figura 6 se observa que después de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos el 56.5 % que representa a 13 alumnos de un total de 23 niños y niñas del grupo experimental, hacen evidenciar que el nivel de desarrollo de la socialización avanzada se encuentra en la etapa del logro, debido a que la aplicación de la estrategia de los juegos simbólicos logró mejorar que los niños y niñas sean conscientes de que vive en sociedad, de sí mismo y de los demás. (Raquel, 2010). Por su parte, el 44% que representa a 11

estudiantes de un total de 25 niños y niñas del grupo control, hacen evidenciar que el desarrollo de la socialización avanzada se encuentra en la etapa de proceso. Debido a que los niños y niñas aun no son conscientes de que vive en sociedad, de sí mismo y de los demás, tampoco dispone de habilidades que le permiten desplazarse con tranquilidad. (Raquel, 2010).

Tabla 9. Socialización relacionada con los sentimientos después de la aplicación de post – test

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.
Inicio	7	1	28.0	4.3	28.0	4.3
Proceso	9	4	36.0	17.4	64.0	21.7
Logro	9	18	36.0	78.3	100.00	100.00
Total	25	23	100.00	100.00		

Fuente: Ficha de Observación

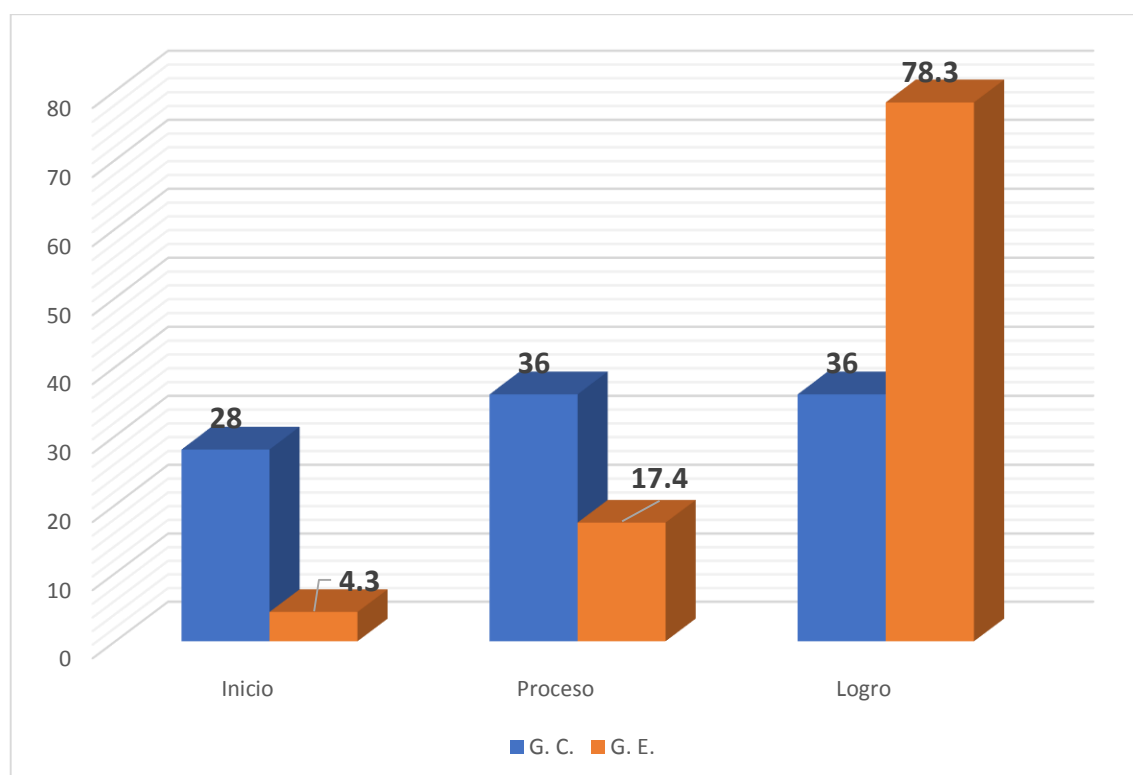


Figura 7. Socialización relacionada con los sentimientos después de la aplicación de post test

Interpretación: En figura 7 se observa que después de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos el 78.3% que representa a 18 alumnos de un total de 23 niños y niñas del grupo experimental, hacen evidenciar muestran sus sentimientos en la sociabilización. Debido a que los niños y niñas se quieren así mismo y sienten afecto por los demás. Por su parte, el 36% que representa a 9 estudiantes de un total de 25 niños y niñas del grupo control, también hace evidenciar que se encuentra en una etapa de logro.

Tabla 10. La Socialización después de la aplicación de post – test

	Frecuencia		Porcentaje		Porcentaje acumulada	
	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.	G. C.	G. E.
Inicio	7	2	28.0	8.7	28.0	8.7
Proceso	11	8	44.0	34.8	72.0	43.5
Logro	7	13	28.0	56.5	100.00	100.00
Total	25	23	100.00	100.00		

Fuente: Ficha de Observación

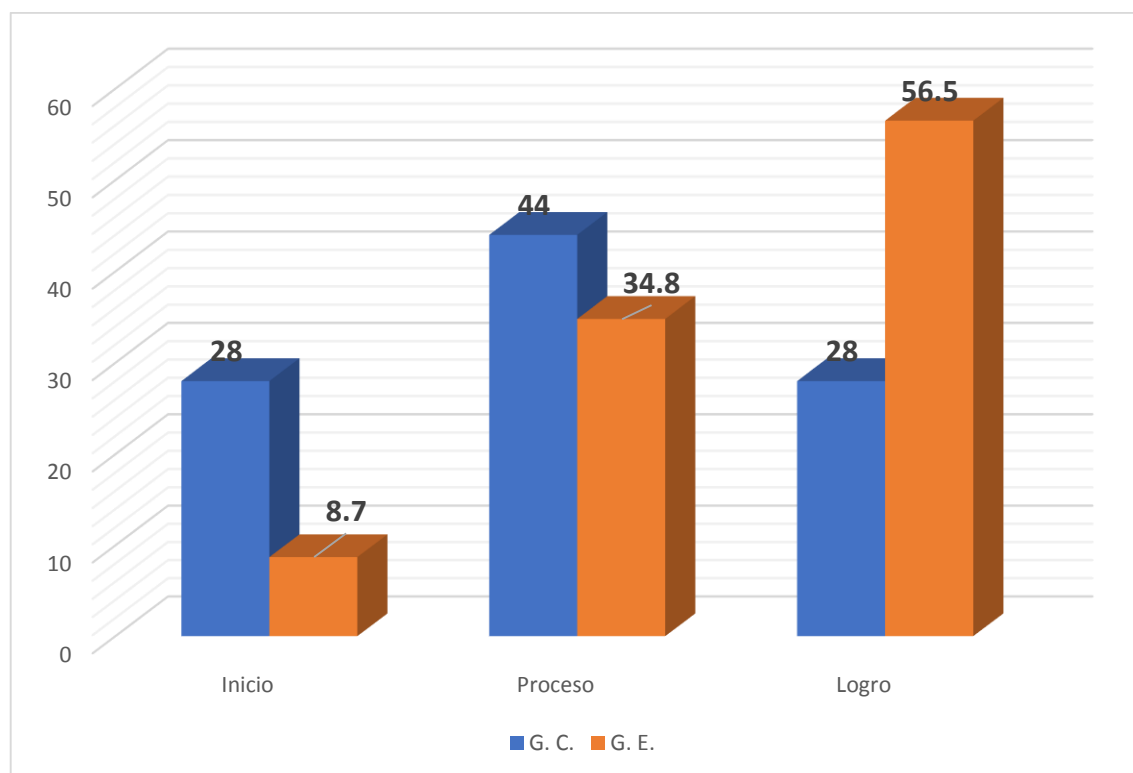


Figura 8. La Socialización después de la aplicación de post – test

Interpretación: En la figura 8 se observa que después de la aplicación de la estrategia de juegos simbólicos el 56.5% que representa a 13 alumnos de un total de 23 niños y niñas del grupo experimental, hacen evidenciar que el nivel de desarrollo de la socialización se encuentra en la etapa del logro, debido a que la aplicación de la estrategia de los juegos simbólicos logró mejorar que los niños y niñas aprendan a definir quiénes son y cómo son, por que su familiares lograron transmitirles las actitudes y roles que ellos tienen en la sociedad (Holguín Londoño, 2011). Por su parte, el 44% que representa a 11 estudiantes de un total de 25 niños y niñas del grupo control, hacen evidenciar que regularmente desarrollaron la socialización, debido a que solo algunos niños y niñas lograron identificarse sobre quiénes y cómo son, por que solo algunos padres de familia les inculca las actitudes y roles que deben tener en la sociedad. (Holguín Londoño, 2011).

4.3. Prueba de hipótesis

El único diseño estadístico para probar la hipótesis es la media aritmética, considerando la hipótesis nula y alterna según la variable de estudio.

- **Ha:** El juego simbólico como estrategia es eficaz en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2016.
- **Ho:** El juego simbólico como estrategia no es eficaz en el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, 2016.

Aplicando la fórmula para verificar la eficacia del juego simbólico para mejorar la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 Azángaro, se encontró el siguiente resultado:

$$\bar{x} = \frac{\sum Fi}{n}$$

Como la $\bar{x} = 2,48$ después de la aplicación de la estrategia del juego simbólico en los niños del grupo control y la $= 1,26$ antes de la aplicación de la estrategia; se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alternativa, lo que quiere decir que después de la aplicación de la estrategia del juego simbólico los niños del grupo experimental mejoraron del nivel de inicio a proceso.

CONCLUSIONES

Primera: Queda demostrada que después de la aplicación del juego simbólico como estrategia, mejoró el desarrollo de la socialización de los niños del grupo experimental del nivel de inicio (1,26) a proceso (2,48), porque lograron aprender a definir quiénes son y cómo son, asimismo lograron comprender y transmitirles las actitudes y roles que ellos tienen en la sociedad; sin embargo en los niños del grupo control el desarrollo de la socialización bajó de proceso (2.00) a inicio (1,24).

Segunda: La socialización básica, después de la aplicación del juego simbólico como estrategia en los niños del grupo experimental logró mejorar al nivel de logro (47,8%), del nivel de inicio (82,6%) en la que se encontraba antes de la aplicación de la estrategia; lo que implica que los niños en sus primeros años de vida adquieren capacidades, habilidades intelectuales y sociales para interrelacionarse con su contexto social, el cual se caracteriza por una fuerte carga afectiva, la cual es un motor esencial para la socialización.

Tercera: La socialización avanzada, después de la aplicación del juego simbólico como estrategia en los niños del grupo experimental logró mejorar al nivel de logro (56,3%), del nivel de inicio (87%) en la que se encontraba antes de la aplicación de la estrategia; lo que implica que los niños lograron la madures física, cognoscitiva y emocional, porque buscan su independencia de los adultos, por lo que es necesario dar paso del control externo al autocontrol lo que hace imprescindible la interiorización de las normas y valores característicos de la cultura donde deben insertarse.

RECOMENDACIONES

- Primera: En la Institución Educativa inicial se deben propiciar talleres participativos dirigido a los estudiantes para poder mejorar la socialización, con la finalidad de que los estudiantes se interrelacionen, comuniquen y participación durante las actividades educativas.
- Segunda: El docente de aula de la institución debe promover y enfatizar en la enseñanza de los juegos simbólicos para mejorar la socialización básica, esto con la participación de los niños. Además, se sugiere organizar cursos de escuela de padres, sobre la importancia de los juegos simbólicos para mejorar la socialización.
- Tercera: Los docentes y directivos de dicha institución deben implementar y organizar competencias del juego en sectores: construcción, hogar, miniatura, biblioteca, juegos tranquilos. Es con la finalidad de mejorar la socialización avanzada.

BIBLIOGRAFÍA

- Aravena A. (2009). En su tesis: Rincones y Juego Simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio Comparativo en las Instituciones Educativas: Ángel Polibio Chaves y Ecuatoriano Suizo.
- Arenas, A. (2011), en su tesis: los sectores y el juego simbólico en el desarrollo social, aplicado en las niñas y niños de 3 años de la I.E.I Gloriosos San Carlos de Puno, 2011.
- Camacho J. (2012). En su tesis: El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años. Lima- Perú.
- Carrasco, S. (2005). Metodología de la investigación científica. Lima – Perú: Editorial San Marcos. Jesús María.
- Cristina, L. (2005). Sentimiento de culpa. Factores negativos de la socialización. México.
- De Sosa, M. (2011). Influencia de la asertividad en el estilo comunicacional de los miembros de parejas de entre uno y cinco años de convivencia en la ciudad de Rosario. Argentina: Universidad Abierta Interamericana. (*tesis pos grado*).
- Gil, J., Verona, J., & Barbosa , M. (2002). Psicobiología de las conductas agresivas, anales de psicología. España.
- Hernández, Fernández, & Baptista (2016). Metodología de la investigación. Similitudes y diferencias entre los enfoques cuantitativo y cualitativo. México.

- Holguín Londoño, R. (2011). Proceso de socialización del Niño: una aproximación al estado del arte: Medellín 1984-2010. Caldas.
- Laura, F., & Jaume, M. (2004). La conducta asertiva como habilidad social. España: Instituto nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo.
- Minedu. (2009). La hora del juego libre en sectores. Primera edición. Editorial corporación graficas Navarrete. Perú.
- Natalia, N. C. (2013). Socialización como un elemento fundamental.
- Paniagua, H., & García, S. (2003). Signos de alerta de trastornos alimentarios, de depresión, del aprendizaje y conductas violentas entre adolescentes de Cantabria. *Rev Esp Salud Pública*(Nº 3), p.p. 411-422. doi:39008 Santander
- Raquel, S. (2010). Socialización y desarrollo social. La socialización básica y avanzada.
- Valcárcel, M. (2006). Génesis y evolución del concepto y enfoques sobre el desarrollo. Lima.

ANEXOS

Anexo 1. Ficha de observación pre test

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: APELLIDOS Y NOMBRES EDAD:
--

Dimensiones	Indicadores	A	B	C
Socialización básica	Escucha señales a un tiempo determinado.			
	Formula preguntas para aclarar sus dudas.			
	Pregunta a su profesora sobre las reglas del juego.			
	Escucha las indicaciones que plantea su profesora.			
	Solicita autorización para participar.			
Socialización avanzada	Juega en grupo respetando reglas.			
	Respeto las reglas convencionales.			
	Comparte espacios de juego a pesar de sus diferencias de edad y sexo.			
	Se socializa con niños de otras secciones o grupos.			
	Se socializa con niños de otras secciones y participa espontáneamente jugando.			
Socialización relacionada con los sentimientos	Suelen disculparse, cuando comenten equivocaciones.			
	Expresan sus sentimientos ante sus compañeros.			
	Expresan sus sentimientos ante su profesora.			
	Apoya a sus compañeros que tienen problemas.			
	Procede sin enemistad ante los problemas con los demás.			

TABLA DE VALORES

CRITERIOS	VALOR ALFABÉTICO	VALOR NUMÉRICO
Logro	A	3
Proceso	B	2
Inicio	C	1

Anexo 2. Ficha de observación post test

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: APELLIDOS Y NOMBRES EDAD:
--

Dimensiones	Indicadores	A	B	C
Socialización básica	Escucha señales a un tiempo determinado.			
	Formula preguntas para aclarar sus dudas.			
	Pregunta a su profesora sobre las reglas del juego.			
	Escucha las indicaciones que plantea su profesora.			
	Solicita autorización para participar.			
Socialización avanzada	Juega en grupo respetando reglas.			
	Respeto las reglas convencionales.			
	Comparte espacios de juego a pesar de sus diferencias de edad y sexo.			
	Se socializa con niños de otras secciones o grupos.			
	Se socializa con niños de otras secciones y participa espontáneamente jugando.			
Socialización relacionada con los sentimientos	Suelen disculparse, cuando comenten equivocaciones.			
	Expresan sus sentimientos ante sus compañeros.			
	Expresan sus sentimientos ante su profesora.			
	Apoya a sus compañeros que tienen problemas.			
	Procede sin enemistad ante los problemas con los demás.			

TABLA DE VALORES

CRITERIOS	VALOR ALFABÉTICO	VALOR NUMÉRICO
Logro	A	3
Proceso	B	2
Inicio	C	1