



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CUENCA

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA: CECIBEL ABIGAIL FAJARDO REINOSO.**

**DIRECTOR: DR. EDGAR RIGOBERTO CURAY BANEGAS, MSc.**

**CUENCA – ECUADOR**

**2025**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES  
SOCIALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

**PROYECTO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.**

**AUTORA: CECIBEL ABIGAIL FAJARDO REINOSO.**

**DIRECTOR: DR. EDGAR RIGOBERTO CURAY BANEGAS, MSc.**

**CUENCA - ECUADOR**

**2025**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**

**Declaratoria de Autoría y Responsabilidad**

**Cecibel Abigail Fajardo Reinoso** portadora de la cédula de ciudadanía N° **0107127425**. Declaro ser la autora de la obra: **“Juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años”**, sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, 23 de julio de 2025

F: 

**Cecibel Abigail Fajardo Reinoso**

**C.I. 0107127425**

## Certificación del Proyecto de Titulación


Cuenca, 17 de julio de 2025

En mi calidad de director del Proyecto de Titulación: “Juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años”, elaborado por Cecibel Abigail Fajardo Reinoso, estudiante de la Carrera de Educación Inicial;

### **Certifico:**

Que, fue dirigido observando los aspectos técnicos y reglamentarios de la norma vigente; además de haber cumplido las correcciones de acuerdo a las observaciones de los lectores. Por lo tanto, declaro su idoneidad, autorizando su presentación y entrega del empastado final ante los organismos pertinentes.

**EDGAR  
RIGOBERTO  
CURAY  
BANEGAS**



Firmado digitalmente  
por EDGAR RIGOBERTO  
CURAY BANEGAS  
Fecha: 2025.07.17  
13:55:21 -05'00'

**Dr. Edgar Rigoberto Curay Banegas, MSc.**

**Director**

C.C. 0102285343

## Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado primeramente a Dios, por ser mi guía, por darme fuerzas en los momentos más difíciles, por iluminar mi camino y por acompañarme en cada paso de este proceso. A él encomiendo mis logros, porque sin su presencia en mi vida, nada de esto habría sido posible. A mis padres, Germán Fajardo e Hilda Reinoso, pilares fundamentales en mi vida, cuyo amor incondicional, sacrificio, ejemplo de fortaleza y perseverancia me enseñaron que los sueños se alcanzan con esfuerzo y corazón. Ustedes han sido y seguirán siendo la razón por la cual continúo luchando. A mis hermanos Edwin, Miriam, María y Soledad, gracias por estar presentes en cada etapa, por sus palabras de aliento, por su cariño sincero y por acompañarme con su apoyo a pesar de la distancia, siempre los he sentido cerca, acompañándome con amor y fe en cada paso que he dado. A mi mejor amigo Kevin Criollo, quien ha estado a mi lado desde la escuela, acompañándome con su amistad sincera y apoyo incondicional en cada etapa de mi vida. Cada uno ha sido parte esencial de este logro, y por eso, este esfuerzo también les pertenece. De manera muy especial, dedico este trabajo a mi hermana Jackeline Fajardo, quien ha sido mucho más que una hermana: ha sido mi mayor motor para no decaer. Gracias por tu constante apoyo, tus consejos, tu compañía incondicional y por recordarme, en los momentos más difíciles, por qué comencé este camino. Tu fe en mí ha sido un faro que me ha mantenido firme y motivada hasta el final.

A todos ustedes, mi gratitud eterna. Este logro no es solo mío, es también el reflejo del amor, la unión y la fortaleza de mi familia.

*Cecibel Abigail Fajardo Reinoso*

## **Juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años**

### **Resumen**

La presente investigación tiene como objetivo determinar los aportes del juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años, mediante el análisis de investigaciones recientes, con el fin de generar una propuesta de intervención educativa. La investigación se caracteriza por ser de enfoque cualitativo; de tipo descriptivo y de revisión bibliográfica. En el desarrollo de la misma se empleó el método deductivo-inductivo, analizando artículos científicos y documentos, obtenidos de bases de datos digitales de la Universidad Católica de Cuenca como Scielo, Redalyc, Scopus, Taylor & Francis, Dialnet, entre otras, la búsqueda se realizó a través de palabras claves considerando criterios de inclusión y exclusión, como temporalidad, confiabilidad y validez. Los resultados revelaron que el juego simbólico es un catalizador esencial y multifacético para potenciar habilidades como la comunicación, cooperación, empatía, resolución de problemas y resiliencia. Además, se elaboró una propuesta de intervención educativa con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de edad a través del juego simbólico, misma que fue validada por juicio de expertos, con la colaboración de tres profesionales calificadas. La investigación confirma que el juego simbólico tiene un papel fundamental en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. Los hallazgos obtenidos de la revisión bibliográfica rigurosa de fuentes científicas recientes muestran que el juego simbólico no solo favorece el desarrollo de habilidades sociales, sino que también forma al niño de manera integral.

*Palabras clave: Juego educativo, competencias sociales, aprendizaje activo, desarrollo del niño, educación de la primera infancia.*

## **Symbolic Play in the Development of Social Skills in Children Aged 4 to 5 Years**

### **Abstract**

This research aims to determine the contributions of symbolic play to the development of social skills in children aged 4 to 5 years, through the analysis of recent research, in order to generate an educational intervention proposal. The research follows a qualitative approach, is descriptive in nature, and relies on a literature review. A deductive-inductive method was used in its development, analyzing scientific articles and documents obtained from digital databases of the Catholic University of Cuenca, including SciELO, Redalyc, Scopus, Taylor & Francis, and Dialnet, among others. The search was conducted using keywords and applying inclusion and exclusion criteria based on factors such as time frame, reliability, and validity. The results revealed that symbolic play is an essential and multifaceted catalyst for enhancing skills such as communication, cooperation, empathy, problem-solving, and resilience. Additionally, an educational intervention proposal was developed to promote the development of social skills in children aged 4 to 5 years through symbolic play. This proposal was validated by expert judgment, with the collaboration of three qualified professionals. The research confirms that symbolic play has a fundamental role in the development of social skills in children aged 4 to 5 years. The findings from the rigorous review of recent scientific sources show that symbolic play not only fosters the development of social skills but also contributes to the child's holistic development.

**Keywords:** *Educational play, social skills, active learning, child development, early childhood education.*

## Índice de contenidos

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad .....	3
Certificación del Proyecto de Titulación.....	4
Dedicatoria.....	5
Resumen.....	6
Abstract.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Introducción .....	10
Antecedentes .....	12
Marco Teórico.....	17
Juego Simbólico .....	17
Etapas del Juego Simbólico.....	18
Características del Juego Simbólico .....	19
Clasificación del juego simbólico.....	19
Utilidad del Juego Simbólico .....	20
Habilidades Sociales .....	23
Uso del Juego en las Habilidades Sociales .....	24
Teorías del Juego .....	26
Estrategias.....	28
Desarrollo de las Habilidades Sociales en la Primera Infancia .....	29
Teorías del Desarrollo Social en la Primera Infancia .....	30
Teoría del Aprendizaje Social de Bandura. ....	33

Teoría del Desarrollo Moral de Piaget .....	37
Importancia de las Habilidades Sociales en la Primera Infancia.....	40
Principales Problemas que presentan los niños de 4 a 5 años en el Desarrollo de Habilidades Sociales.....	43
Metodología.....	45
Resultados.....	47
Discusión.....	54
Conclusiones.....	61
Referencias.....	63
ANEXO 1.....	69
Propuesta.....	70
ANEXO 2.....	95
Proceso de validación.....	96
ANEXO 3.....	108
Autorización de publicación en el repositorio institucional .....	109

**Índice de tablas**

<b>Tabla 1</b>	Relación entre el enfoque sociocultural de Vygotsky y el juego simbólico	33
<b>Tabla 2</b>	<i>Aportes de la teoría del aprendizaje social de Bandura al juego simbólico</i>	36
<b>Tabla 3</b>	<i>Teoría de Piaget y su relación con el juego simbólico</i>	40
<b>Tabla 4</b>	Investigaciones realizadas sobre las variables objeto de estudio	47
<b>Tabla 5</b>	Problemas relacionados con el desarrollo de las habilidades sociales de los niños	49
<b>Tabla 6</b>	<i>Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales con el fin de valorar la importancia del juego simbólico</i>	51

## Introducción

En la etapa preescolar, los niños de 4 a 5 años atraviesan un período crucial para el desarrollo de habilidades sociales. Estas habilidades son fundamentales para una interacción efectiva y saludable con sus pares y adultos, y su ausencia puede generar problemas significativos.

Uno de los desafíos más evidentes en la sociabilidad infantil es la falta de destrezas para compartir, cooperar y resolver conflictos. Los niños que no desarrollan estas capacidades pueden enfrentar dificultades en el aula, manifestándose en la incapacidad para trabajar en grupo, el aislamiento social y, en algunos casos, el rechazo de sus compañeros. Esto, a su vez, puede conducir a comportamientos egocéntricos y problemas de adaptación en diversas situaciones sociales.

En este contexto, el juego simbólico emerge como una herramienta poderosa y una estrategia educativa eficaz para promover el desarrollo de habilidades sociales en los niños de esta edad. Este tipo de juego, caracterizado por la representación y simulación de roles de la vida cotidiana, les permite explorar diferentes perspectivas, practicar habilidades comunicativas y experimentar emociones de manera segura, facilitando así su interacción social. Además de los desafíos inherentes a la falta de habilidades, existen factores externos que pueden agravar la situación: La falta de atención a las necesidades sociales de los niños puede generar problemas de autoestima y aislamiento. De igual forma, la ausencia de interacciones significativas limita el desarrollo de su confianza y su capacidad para relacionarse con otros. Además, la sobreprotección y el exceso de mimo por parte de los padres pueden dificultar la resolución autónoma de conflictos, ya que los niños no aprenden a enfrentar desafíos ni a gestionar diferencias con sus pares. Así mismo, la escasez de recursos y la formación docente inadecuada afectan la regulación social, los educadores pueden carecer de estrategias efectivas para guiar a los niños en el manejo de sus emociones e interacciones.

Finalmente, los entornos educativos poco estimulantes contribuyen a la dificultad en la adquisición de habilidades sociales, al reducir las oportunidades para aprender a cooperar, comunicarse y establecer vínculos positivos.

Con base en lo mencionado previamente, se plantea la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles son los aportes del juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años, mediante el análisis de investigaciones recientes, con el fin de generar una propuesta de intervención educativa?

De acuerdo a la pregunta planteada surgen las preguntas específicas:

- ✓ ¿Cuáles son los problemas más comunes que enfrentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo de habilidades sociales?
- ✓ ¿Cuáles son las estrategias más eficaces en el desarrollo de las habilidades sociales con el fin de valorar la importancia del juego simbólico?
- ✓ ¿Cómo diseñar una propuesta de intervención educativa con estrategias basadas en el juego simbólico para favorecer el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años?

El objetivo general de este trabajo es determinar los aportes del juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años, mediante el análisis de investigaciones recientes, con el fin de generar una propuesta de intervención educativa.

Para alcanzar este objetivo general, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- ✓ Establecer los problemas que presentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo de sus habilidades sociales.

- ✓ Identificar las estrategias más eficaces para el desarrollo de habilidades sociales con el fin de valorar la importancia del juego simbólico.
- ✓ Diseñar una propuesta de intervención educativa con estrategias basadas en el juego simbólico que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.

### **Antecedentes**

En lo que respecta a investigaciones a nivel internacional, se destaca el trabajo de Chamorro (2017), realizado en Santa Rosa, Callao, Perú. Su estudio, titulado: Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87, tuvo como objetivo general determinar la influencia de dicho programa en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años.

La metodología empleada fue de tipo aplicada, con un nivel explicativo y un diseño experimental de subtipo cuasiexperimental. La muestra estuvo conformada por 49 niños de 5 años. La técnica de recolección de datos utilizada fue la observación, y el instrumento, una ficha de observación.

Los resultados obtenidos revelaron una mejora significativa en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos. Antes de iniciar el programa, el 68% de los estudiantes presentaba un nivel bajo en esta habilidad. Sin embargo, en la medición posterior a la intervención (experimental), ningún niño mostró un nivel bajo. Además, previo a la aplicación del programa, ningún estudiante alcanzaba un nivel alto (0%), mientras que, tras la implementación, el 76% de ellos demostró un nivel alto en estas habilidades. El autor, concluye que el juego simbólico influye de manera significativa en el desarrollo de las habilidades sociales, logrando un incremento efectivo en las habilidades sociales básicas, habilidades sociales avanzadas y habilidades sociales relacionadas con los sentimientos en el grupo estudiado.

En Perú, específicamente en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en Piura, Córdova (2020), presentó su tesis titulada: Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en los niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 1289 Caserío La Loma Andina, Distrito Frías, provincia Ayabaca – Piura 2020. El objetivo de esta investigación fue determinar de qué manera los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en los niños de 5 años de la institución educativa mencionada.

La metodología empleada fue de tipo aplicada y explicativa, con una muestra de 9 niños y niñas. Los resultados principales de su investigación indicaron que, inicialmente, el 33% de los participantes se encontraba en un nivel alto de habilidades sociales, otro 33% en un nivel medio y el restante 33% también en un nivel bajo. Tras la intervención, se aceptó la hipótesis alternativa con un nivel de significancia del 5%, evidenciando que los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales. El autor concluye que la investigación es valiosa porque contribuye a la ciencia de la educación inicial al dar a conocer la relevancia de emplear los juegos simbólicos para el avance de las habilidades sociales básicas en menores de cinco años de edad.

En Perú, Verano (2017), presentó la investigación titulada: El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016. El objetivo general fue determinar la relación existente entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la mencionada institución educativa.

La metodología utilizada fue de tipo básica, orientada a la búsqueda de conocimiento a través de la recolección de datos, con un nivel descriptivo-correlacional y un diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 80 niños, y la técnica de recolección de datos fue la observación, empleando una guía de observación como instrumento.

Según los resultados, específicamente en la dimensión de autoestima y juego simbólico, el 75.6% (59 de 80) de los estudiantes observados mostraron haber alcanzado un logro en habilidades de autoestima, mientras que el 24.4% (19 estudiantes) se encontraron en proceso. Es importante destacar que ningún estudiante participante mostró un nivel de inicio en habilidades de autoestima. Se concluye que existe una relación moderada positiva y débil positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 323 de Puente Piedra.

También en Perú, Orozco (2019), realizó la investigación titulada: Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada “Villa Catarina” Pimentel 2018. Su objetivo general fue determinar cómo los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de dicha institución.

La metodología utilizada fue de tipo cuantitativa, con un diseño preexperimental. Se trabajó con una muestra de 20 niños, y la técnica de recolección de datos fue la observación, utilizando una lista de cotejo como instrumento. Los resultados obtenidos en la dimensión "Interactúa" del postest, presentados en la tabla 14 y figura 13 del estudio original, indicaron que el 90% de los niños se encontraban en un nivel alto, mostrando mejorías significativas al interactuar con sus pares, mientras que el 10% obtuvo un nivel medio. El autor concluye que el juego simbólico mejora las habilidades sociales básicas, respaldando esta conclusión con el análisis teórico basado en la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, quien menciona que las habilidades sociales son conductas que se desarrollan a lo largo de la vida, y en la infancia se forman en el entorno con la interacción de personas con más experiencia, como los adultos.

En Colombia, se resalta la investigación de Díaz (2021), titulada “El juego simbólico y la socialización en niños de preescolar de una Institución Educativa Pública en Bogotá”, cuyo

objetivo fue determinar cómo el juego simbólico propicia el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años en un contexto escolar urbano. Se empleó un enfoque mixto, utilizando la observación sistemática y registros audiovisuales de sesiones de juego, así como entrevistas semiestructuradas a docentes y padres, en una muestra de 18 niños del grado preescolar. Los datos evidenciaron que, al inicio, la mayoría de los niños presentaba comportamientos de aislamiento o dificultades para la comunicación asertiva; tras varias sesiones de juego simbólico en pequeño grupo (dramatizaciones, juegos de roles y simulaciones de actividades cotidianas), se observó un incremento en conductas prosociales, como la cooperación, el respeto al turno y la capacidad de resolver desacuerdos pacíficamente. Los hallazgos permitieron concluir que el juego simbólico constituye un recurso pedagógico eficaz para potenciar la socialización y fortalecer la convivencia en el aula, facilitando el aprendizaje de normas y valores sociales desde edades tempranas.

En Ecuador, Chiliquina (2024), llevó a cabo una investigación titulada: El juego simbólico en la participación de habilidades sociales en niños de educación inicial, Ambato-Ecuador. Su objetivo principal fue analizar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de Educación Inicial.

Este estudio se enmarcó en un enfoque cualitativo, abordando aspectos y puntos de vista sobre el uso y la aplicación del juego simbólico por parte de las docentes. Las técnicas utilizadas fueron la entrevista (con su respectivo guion de preguntas) y la observación (con ficha de observación), aplicadas a docentes y niños de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Provincia de Chimborazo”.

Todos los instrumentos fueron validados por tres expertos. Los datos relevantes obtenidos permitieron concluir que el uso de juegos simbólicos facilita el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial, promoviendo un aprendizaje demostrativo

y divertido que les permite expresar lo que sienten e identificar su personalidad. Además, el uso de recursos didácticos en diversos juegos simbólicos logra captar el interés del niño, fomentando su creatividad e imaginación. A través del juego simbólico, los niños también pueden exteriorizar sus sentimientos y emociones de manera adecuada, lo que contribuye a su desarrollo emocional y afectivo, y les brinda la oportunidad de practicar habilidades sociales al interactuar en su entorno social.

También en Ambato, Ecuador, Carrasco (2017), realizó una investigación titulada: El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años. Su objetivo general fue determinar el aporte del juego simbólico en el desarrollo social de niños de 3 a 4 años en el Centro de Desarrollo Infantil “Amanecer Feliz” del Cantón Pelileo. Los objetivos específicos fueron: 1) Evaluar el déficit de los niños en el desarrollo social mediante la Escala Nelson Ortiz. 2) Comprobar el proceso del desarrollo social en niños de 3 a 4 años. 3) Verificar la influencia del juego simbólico en el desarrollo social en niños de 3 a 4 años.

La muestra estuvo compuesta por treinta niños y niñas de dicho establecimiento. La investigación sostiene que el juego simbólico, al incluir diversas actividades, permite a los niños desarrollar sus habilidades motoras, la agrupación, y la imaginación. A través de este trabajo, se concluye que la aplicación del Test de Nelson Ortiz y la implementación de un plan de mejora basado en repeticiones de distintos juegos demostraron una mejora en la calidad de vida social de los infantes de 3 a 4 años.

En Loja, Ecuador, destaca el estudio realizado por Romero (2022), titulado “El juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Nueva Esperanza, Loja”, cuyo objetivo fue determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de nivel inicial. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo con diseño preexperimental y utilizó como muestra a 24 niños de 4 y 5

años. Para la recolección de datos, se empleó la observación directa mediante una lista de cotejo antes y después de la aplicación de actividades de juego simbólico (juegos de roles, dramatizaciones y simulación de situaciones cotidianas). Los resultados evidenciaron que, al comienzo, el 54% de los estudiantes presentaba dificultades para interactuar, compartir materiales y expresar emociones de manera adecuada; tras la intervención, se observó que el 75% de los niños lograron un nivel alto en habilidades como cooperación, empatía y respeto por turnos, mientras que ningún niño permaneció en nivel bajo. El estudio concluye que el uso sistemático del juego simbólico propicia una mejora significativa en la interacción social, la comunicación y la resolución de conflictos, recomendando su incorporación regular en la práctica docente del nivel inicial.

## **Marco Teórico**

### **Juego Simbólico**

El juego simbólico es una actividad esencial en la etapa infantil, fundamental para el desarrollo integral del niño. Según Abad & Ruiz (2022), aunque este juego se desarrolla con mínimas condiciones, su provecho en el infante se optimiza significativamente si se proporcionan espacios adecuados, materiales y una gran dedicación. Rodríguez (2015), complementa esta idea al mencionar que el juego simbólico permite a los niños imaginar distintos mundos, encarnar roles de personas, o simular profesiones y oficios. En esencia, el niño es capaz de transformarse en lo que desea y de transformar los lugares a su alrededor.

Este tipo de juego se caracteriza por la participación directa de los niños, quienes realizan diversas interpretaciones a través de la simbolización. Durante el juego simbólico, los infantes pueden utilizar una variedad de objetos cotidianos como ropa, disfraces, ollas, pedazos de madera, legos, botellas, camas o cartón, asignándoles significados imaginarios. La imaginación actúa como el elemento principal de este juego, permitiendo a los niños crear

historias o escenas según sus necesidades e intereses. Por ejemplo, cuando un niño toma un pedazo de madera y lo usa como si fuera un carro, este objeto adquiere un valor significativo al ser resignificado por el propio niño (Cuenta, 2022).

### ***Etapas del Juego Simbólico***

El juego simbólico se puede dividir en tres etapas principales, que reflejan la evolución de su complejidad y la participación del niño:

**Primera Etapa 3 a 18 meses.** En esta fase, los niños exploran su entorno. Una vez que logran controlar un objeto, comienzan a simular sonidos o acciones similares a las que han observado, como si fueran reales.

**Segunda Etapa 18 meses a 3 años.** En esta etapa, el juego simbólico se evidencia de manera más clara. Los niños empiezan a jugar ocasionalmente con compañeros y a dar funcionalidad a los objetos que tienen a su alrededor, ya sean concretos o no. Además, comienzan a asumir roles para dar una representación más real a sus juegos.

**Tercera Etapa 3 a 5 años.** En esta última etapa, el juego simbólico se vuelve predominantemente grupal. Los infantes asignan roles específicos y son plenamente conscientes de lo que desean representar. Por lo tanto, esta es la fase donde el juego simbólico se observa con mayor detalle y elaboración en su uso por parte de los niños.

El juego simbólico es de gran importancia para el desarrollo integral del ser humano. Permite al niño adquirir nuevas conductas y fomenta el desarrollo de capacidades creativas e imaginativas desde los primeros años de vida. Este tipo de juego estimula los procesos de aprendizaje en la competencia social y las habilidades de interacción con el entorno. Además, apoya el desarrollo emocional, facilita el desarrollo adecuado del lenguaje, la capacidad de comunicación, equilibra la parte mental e imaginaria en todas sus actividades, finalmente, ayuda a conocer, dominar el propio cuerpo y sus funciones (Talavera, 2023).

### *Características del Juego Simbólico*

Blanca (2019), plantea las siguientes características principales del juego simbólico:

**Aparición Temprana y Uso de Experiencias Previas.** Se manifiesta principalmente entre los dos y tres años de edad. Implica la representación de situaciones y experiencias vividas, ya sea directa o indirectamente. En este proceso, el niño comienza a construir conocimientos previos y, a partir de ellos, crea sus propias historias utilizando la imaginación.

**Transformación de Objetos.** Con la práctica, el niño aprende a utilizar cualquier objeto de su entorno y transformarlo en lo que desea. Por ejemplo, una simple caja puede convertirse en la casa de un perro, un casco o incluso un carro.

**Evolución del Juego Social.** La forma en que el niño juega evoluciona con cada etapa de desarrollo. Inicialmente, el niño se siente más seguro jugando solo, pero a medida que crece, busca activamente la compañía de otros para sus juegos.

Por medio del simbolismo del juego, el niño aprende a expresar mejor sus emociones y sentimientos, convirtiéndose así en una herramienta psicológica para comprender mejor a los niños.

### *Clasificación del juego simbólico*

Otero et al. (2023) clasifica el juego simbólico de la siguiente manera:

**Jugar a Hacerse el Dormido.** Este es un inicio sencillo del juego simbólico, donde el niño simula acciones básicas como dormir, comer comida imaginaria o hablar por teléfono.

**Jugar al Restaurante.** En este juego, los niños imitan las funciones de quienes trabajan en un restaurante, como cocinar, servir alimentos, lavar platos y atender clientes.

**Jugar a los Médicos.** Los niños simulan ser médicos, atendiendo a personas que requieren ayuda e incluso intercambian roles durante el juego.

**Jugar a Limpiar y Recoger.** Este es uno de los juegos simbólicos más comunes desde edades tempranas. Los niños imitan las actividades cotidianas de los adultos, como limpiar y recoger, convirtiéndolas en parte de su juego.

**Jugar a ser Mamá y Papá.** Tanto niños como niñas imitan a sus padres o a otras personas adultas. Un ejemplo claro es la simulación de la maternidad, donde cuidan a una muñeca imaginando que es un bebé.

**Jugar a Profesiones.** En esta actividad lúdica, los niños imitan a personas profesionales como médicos, profesores, cocineros, enfermeros, bomberos, entre otros. Simulan ser cualquiera de ellos, transformando, por ejemplo, una pared en una pizarra para su rol de maestro.

**Jugar a Disfrazarse.** Para este tipo de juego, los niños y niñas emplean materiales a su alcance, como sábanas, cajas, toallas o carteras, para representar a un personaje real o ficticio, o incluso para inventar nuevos personajes.

### ***Utilidad del Juego Simbólico***

Aunque el juego simbólico pueda parecer solo una actividad recreativa, es un valioso recurso educativo que contribuye significativamente al desarrollo de los niños durante la primera infancia, especialmente entre los 4 y los 5 años. Además de proporcionar entretenimiento, este tipo de juego brinda a los niños la oportunidad de aprender y aplicar habilidades clave para la vida.

El juego simbólico es ampliamente reconocido como una herramienta fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales. La etapa preescolar es un periodo crítico para que los niños adquieran formas adecuadas de comunicarse e interactuar tanto con sus pares como con los adultos. A través del juego simbólico, los niños aprenden a comprender diferentes

perspectivas, desarrollan su capacidad de comunicación y experimentan diversas emociones de manera segura.

Poseer estas habilidades les ayuda a enfrentar situaciones comunes como la falta de cooperación, la incapacidad para resolver conflictos de forma conjunta y el aislamiento social, lo cual podría llevar al rechazo por parte de sus compañeros. Si los niños no desarrollan estas competencias, pueden manifestar comportamientos egocéntricos y dificultades para relacionarse con otros. Por todo esto, el juego simbólico es una estrategia idónea para fomentar y mejorar las habilidades sociales en los niños durante esta etapa crucial.

Desde la perspectiva de la Teoría Sociocultural de Vygotsky, el juego simbólico permite a los niños realizar acciones a un nivel superior al de su desarrollo típico, lo que potencia sus capacidades comunicativas. Según Vygotsky (1978), el crecimiento social e intelectual ocurre gracias a la interacción con otros, especialmente con aquellos cuyas habilidades son más avanzadas, dentro de entornos sociales.

La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), concepto central de Vygotsky, ilustra cómo los niños adquieren habilidades sociales con la ayuda de un mediador (un adulto o un par más capacitado). En un escenario de juego simbólico, los niños logran manejar el lenguaje, cooperar y adoptar diferentes puntos de vista al representar papeles, como en el ejemplo clásico de "tú eres el médico, yo soy el paciente". Esta interacción facilita la internalización de normas sociales y el desarrollo de la comprensión mutua.

El juego simbólico es un medio ideal para que los niños socialicen, ya que les permite experimentar nuevos roles y aprender a gestionar sus emociones. Al simular ser un profesor o un médico, el niño interioriza las normas de interacción presentes en el juego y las aplica en otras situaciones cotidianas.

La investigación de Cáceres et al. (2024), ha demostrado que la participación en el juego simbólico puede ayudar a los niños a desarrollar la empatía y a expresar sus emociones desde una edad temprana. En línea con la teoría de Vygotsky, toda función psicológica superior se origina en las experiencias sociales antes de internalizarse. Por lo tanto, la resolución de conflictos y la expresión emocional son habilidades que los niños aprenden principalmente a través de la interacción con los adultos, antes de poder resolverlos y expresar sus sentimientos de forma autónoma.

Además de Vygotsky, otras teorías psicológicas importantes respaldan la relevancia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales.

La teoría de Bandura resalta cómo el juego simbólico favorece el desarrollo social. Según Bandura, los niños de entre 4 y 5 años desarrollan sus habilidades sociales observando e imitando a otros, un proceso que él denomina aprendizaje vicario. En esta etapa, los niños a menudo intentan actuar como figuras importantes para ellos, como sus padres o profesores. Esto les facilita la comprensión de formas adecuadas de interactuar y resolver conflictos.

Por lo tanto, el juego simbólico ofrece un espacio seguro donde los niños pueden practicar diferentes acciones y comportamientos antes de aplicarlos en la vida real. La satisfacción derivada del juego o la aprobación de los demás ayuda a los niños a mantener y reforzar comportamientos positivos en sus interacciones lúdicas. Además, el juego con otros fomenta el desarrollo de la autoeficacia, ya que los niños prueban diversos comportamientos sociales y construyen confianza en su capacidad para relacionarse.

Piaget considera que el juego simbólico es un aspecto crucial en el crecimiento del desarrollo moral del niño. Piaget (1978), demostró que los niños desarrollan su sentido del bien y del mal al participar en actividades y juegos con sus iguales. A esta edad, los niños utilizan

símbolos, representan diferentes personajes, establecen la autoridad sobre el juego e incluso perciben las situaciones desde la perspectiva de otros.

Al participar en estos juegos, los niños toman conciencia de las consecuencias de no seguir las normas implícitas, como el posible rechazo por parte de sus compañeros debido a sus acciones. El juego simbólico les otorga la libertad de construir sus propios valores al adoptar distintos roles y tratar a los demás según esos papeles. Diversos estudios han encontrado que cuando los niños participan en juegos simbólicos organizados, son más propensos a cooperar y a desarrollar la empatía, ya que a través del juego de roles comprenden y comparten los sentimientos de los demás.

### **Habilidades Sociales**

Las habilidades sociales comprenden un conjunto de sentimientos, actitudes y modales que facilitan la interacción efectiva y exitosa con los demás, permiten alcanzar objetivos de forma pacífica y contribuyen a mantener relaciones interpersonales positivas. Desde la infancia, el desarrollo de estas habilidades es crucial para la adaptación, la resolución de problemas y el bienestar emocional del niño. En la educación infantil, fomentar y apoyar el aprendizaje de estas competencias es de suma importancia para el crecimiento integral de los pequeños.

Por su parte, Paliza et al. (2025), también categoriza estas competencias, destacando la amplia variedad de habilidades que engloban. Las competencias consideradas dentro del aprendizaje social incluyen: iniciar conversaciones, escuchar activamente a los demás, expresar agradecimiento, presentarse, pedir ayuda, ofrecer información, disculparse, persuadir, sentir y comprender emociones, evitar la agresión, afrontar el estrés, aceptar retroalimentación y gestionar actividades en grupo. Esto evidencia claramente que las habilidades sociales abarcan tanto formas simples como complejas de comunicación humana.

El desarrollo de las habilidades sociales durante la primera infancia se produce a través de interacciones constantes y significativas con el entorno. Los niños asimilan nuevas lecciones observando a los demás, imitándolos y experimentando por sí mismos. Dado que el juego implica trabajo en equipo y la superación de desafíos, les ofrece una oportunidad natural para desarrollar estas habilidades.

Mediante el juego, un niño puede aprender a compartir juguetes, a esperar su turno, a saber, cuándo y cómo pedir algo, a ayudar a un amigo que está triste y a manejar la ira. Además, las interacciones diarias guiadas por padres y profesores son cruciales, ya que ayudan a los niños a comprender qué se espera de ellos y a desarrollar una mayor empatía y afecto.

Las habilidades sociales son importantes porque tienen un efecto directo en el estado emocional y la felicidad de las personas. Los niños que poseen buenas habilidades sociales tienden a ser aceptados por sus compañeros, mantienen mejores relaciones con los adultos, enfrentan menos conflictos y disfrutan de una autoestima más sólida.

Por el contrario, la carencia de habilidades sociales puede derivar en aislamiento social, situaciones de victimización, retos educativos y problemas emocionales como ansiedad o depresión. El desarrollo de estas habilidades es indispensable para que las personas puedan desenvolverse eficazmente en el mundo. A medida que crecen, las demandas sociales aumentan, y es necesario responder de forma adecuada en casa, en la escuela y, más adelante, en el ámbito laboral para alcanzar el éxito. La falta de empatía, en particular, puede hacer que los individuos se centren únicamente en sus propias necesidades, dificultando el establecimiento de conexiones genuinas y significativas.

### ***Uso del Juego en las Habilidades Sociales***

Iniciar a los niños en el juego es fundamental para el desarrollo de sus habilidades sociales, ya que se considera la vía más efectiva para favorecer su desarrollo integral. A través del juego,

los niños cultivan las destrezas sociales básicas que los preparan para interactuar exitosamente en la sociedad. Durante las actividades lúdicas, se desarrollan capacidades esenciales como la sociabilidad, la cooperación, la negociación y el reconocimiento de emociones.

Los niños obtienen un gran beneficio social del juego, especialmente porque los motiva a participar activamente y les brinda un espacio seguro para practicar nuevos roles. Tanto en el juego social como en el simbólico, los niños deben emplear la comunicación, ya sea verbal o no verbal. Aprenden a expresar sus pensamientos y sentimientos, a prestar atención a los demás y a reaccionar de manera apropiada. Por ejemplo, al jugar a ser médicos, los niños practican el lenguaje, comprenden las necesidades de otros y desarrollan la atención. Gracias a estas interacciones repetidas y dinámicas, los niños mejoran su comunicación interpersonal y desarrollan una sólida capacidad de escucha.

Jugar juntos también les ofrece la oportunidad de potenciar su capacidad de cooperación y el trabajo en equipo. Muchos juegos requieren que los niños colaboren y compartan tanto roles como recursos para alcanzar objetivos comunes. Por ejemplo, cuando varios niños construyen una torre de bloques, deben cooperar, decidir quién coloca cada pieza y resolver los desafíos que surjan durante la actividad. De esta manera, adquieren conciencia sobre la importancia de la colaboración y la interdependencia en la vida. Según la división de comunicaciones de UNICEF (2017), afirma que el juego contribuye al desarrollo de las habilidades sociales y emocionales de los niños, permitiéndoles establecer vínculos con los demás, encontrar soluciones a conflictos y fomentar la confianza en sí mismos.

Participar en juegos no solo es divertido, también ayuda a los niños a mejorar sus habilidades para resolver conflictos. A menudo, surgen desacuerdos entre los jugadores sobre las reglas, los roles o los juguetes. Aunque estos momentos pueden parecer desafiantes, ofrecen a los niños la oportunidad de aprender a manejar la frustración, buscar soluciones y negociar

con sus pares. Un adulto presente en estas situaciones puede guiar a los niños para que dialoguen y lleguen a acuerdos, lo que fortalece su capacidad para gestionar disputas de manera adecuada. Aprender a través de la experiencia práctica es, sin duda, un método superior a cualquier teoría abstracta sobre la resolución de conflictos (López et al. 2024).

La empatía se desarrolla significativamente mediante el proceso de utilizar el juego para fomentar habilidades sociales. A través de los juegos de rol, los niños simulan ser otras personas, lo que les ayuda a comprender sus sentimientos y pensamientos. Esta capacidad de ponerse en el lugar del otro les permite percibir que cada individuo experimenta o piensa de manera diferente. De este modo, logran conectar mejor con las personas y comienzan a ser conscientes de sus propios sentimientos y a gestionarlos eficazmente. Durante el juego social, los niños se comunican y asimilan información sobre las emociones a través de sus movimientos físicos y su atención.

A través del juego, los niños también mejoran sus habilidades lingüísticas y comunicativas. Al interactuar con sus compañeros, amplían su vocabulario, dominan la estructura del lenguaje y perfeccionan su capacidad para contar historias. Al inventar personajes o situaciones, los niños necesitan pensar y utilizar un lenguaje más interesante y complejo. Establecer reglas claras y expresar objetivos precisos en el juego suele traducirse en un habla más nítida y precisa, lo que les beneficia en todas sus interacciones comunicativas.

### ***Teorías del Juego***

Desde tiempos remotos, psicólogos y pedagogos han dedicado gran atención al estudio del juego, trascendiendo la mera observación. A través de diversas teorías, los investigadores buscan comprender lo que el juego aporta a los niños, su papel en su crecimiento y su impacto en su comprensión del mundo. Conociendo estas ideas, los educadores pueden diseñar entornos y actividades de aprendizaje que atiendan de manera efectiva las necesidades de desarrollo de

los niños. Una teoría modelo influyente es la Teoría del Juego de Jean Piaget. Según la perspectiva de este psicólogo suizo, el juego es un indicador del desarrollo cognitivo del niño. Piaget (1978), postuló que el juego evoluciona a medida que la mente se desarrolla y avanza de una etapa a otra.

**Etapa Sensoriomotora 0 a 2 años.** Durante esta fase, el bebé se enfoca principalmente en el ejercicio de sus reflejos y en la manipulación de objetos, como golpearlos o agitarlos por diversión. A través del juego, el niño llega a conocer su propio cuerpo y el entorno, desarrollando su coordinación y el sentido de causa y efecto.

**Etapa Preoperacional 2 a 7 años.** Posteriormente, en esta etapa, el niño adquiere la capacidad de simbolizar objetos, situaciones o roles ausentes. A esta edad, los pequeños participan activamente en el juego simbólico, el cual juega un papel fundamental en el desarrollo de sus habilidades lingüísticas, su imaginación y su capacidad para relacionarse con los demás, ya que les ayuda a procesar y organizar todo lo que experimentan.

**Etapa de las Operaciones Concretas 7 a 11 años.** En esta última etapa, los niños comienzan a seguir y respetar las reglas básicas al jugar con otros. Esta fase es clave para el crecimiento de la moral y las habilidades sociales, pues fomenta el trabajo colaborativo, la cooperación y el respeto mutuo. Por otra parte, la Teoría Sociocultural del Juego de Lev Vygotsky aporta una perspectiva muy importante y valiosa. Para Vygotsky (1982), el juego desempeña un papel protagonista en el desarrollo de un niño, en lugar de ser sólo un síntoma del mismo, a diferencia de cómo lo ve Piaget. Vygotsky cree que el juego crea una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) en la que el niño es capaz de realizar tareas más exigentes de las que podría realizar por sí solo. Mientras juegan, los niños actúan como adultos, reproducen escenarios de la vida real y se enfrentan a retos que les dan la oportunidad de comprender las normas y costumbres sociales.

Continuando con las teorías que abordan la naturaleza y función del juego, es relevante considerar las contribuciones de Herbert Spencer y Sigmund Freud.

La Teoría del Exceso de Energía de Herbert Spencer es otra perspectiva importante. Aunque es una teoría más antigua, sugiere que el juego sirve para liberar la energía corporal acumulada. Ya en 1883, Spencer planteó que, una vez satisfechas las necesidades esenciales de supervivencia, la energía sobrante se canaliza hacia actividades lúdicas. Si bien esta teoría no explica por completo la vasta diversidad de juegos en los que participan los niños, reconoce que el juego, especialmente el físico, es una forma efectiva de liberar el exceso de energía.

Finalmente, la Teoría del Psicoanálisis de Sigmund Freud aborda el juego desde un enfoque único. Freud (1920), concibió el juego como un mecanismo para que los niños expresen sus deseos internos y procesen situaciones problemáticas que les causan malestar. Según Freud, al jugar, los niños pueden enfrentarse a experiencias difíciles, tomar el control sobre ellas y manifestar sentimientos que han reprimido. A través del juego, los niños logran "descargar" la tensión asociada a un evento perturbador, un proceso conocido como catarsis. Un ejemplo claro es cuando un niño que ha pasado por un tratamiento médico difícil simula ser el médico y cuida de sus muñecos, en lugar de permanecer en el rol pasivo del paciente. Esta perspectiva se centra en cómo el juego influye positivamente en el bienestar emocional y mental de las personas.

### ***Estrategias***

La página web Educa y Aprende (2022), propone diversas estrategias para desarrollar el juego simbólico en niños y niñas:

**Ofrecer Materiales Adecuados y Poco Elaborados.** Es fundamental proporcionar a los niños materiales que les permitan realizar sus propias creaciones. Idealmente, no deben ser

objetos muy elaborados, ya que esto fomenta el uso de su imaginación para transformarlos y darles nuevos significados.

**Participar Activamente en el Juego.** Como adultos, debemos involucrarnos en el juego con los niños, sumergirnos en el mundo fantástico que ellos mismos crean y disfrutar de esta experiencia compartida.

**Ser Modelos de Conducta.** Los adultos deben ser ejemplos positivos para los niños, realizando buenas acciones y mostrando actitudes adecuadas. De esta forma, los niños imitarán comportamientos deseables a través del juego simbólico.

**Apoyar la Creación de Situaciones Mentales.** Proponerles ideas de juegos y personajes puede ayudar a los niños a construir escenarios imaginarios más complejos y enriquecedores.

**Respetar el Juego, Prestando Atención a las Emociones.** Es crucial respetar el tipo de juego que eligen los niños, pero al mismo tiempo, observar y atender las emociones que expresan a través de él. Esto nos permite comprender su mundo interno y ofrecer apoyo si es necesario.

**Aprovechar el Juego para Aprendizajes Significativos.** El juego simbólico es una oportunidad excelente para introducir aprendizajes significativos de manera natural y divertida, integrando nuevos conocimientos y habilidades en su experiencia lúdica.

### ***Desarrollo de las Habilidades Sociales en la Primera Infancia***

Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos, tácticas y destrezas esenciales que permiten a los niños establecer vínculos efectivos con sus pares y con los adultos, expresar sus preferencias y resolver problemas de manera adecuada. Durante la primera infancia, estas habilidades son cruciales porque sientan las bases para el desarrollo emocional, cognitivo y relacional futuro del niño.

Goldstein et al. (1980), proponen las siguientes dimensiones de las habilidades sociales:

**Habilidades Básicas.** Son las destrezas fundamentales que la mayoría de las personas adquieren desde la infancia a través de la interacción social. Incluyen acciones sencillas como conversar, escuchar y preguntar, así como ser agradecido. Ejemplos: Escuchar, preguntar y agradecer.

**Habilidades Avanzadas.** Estas se desarrollan y perfeccionan con la práctica, situándose en un nivel de complejidad superior a las básicas. Ejemplos: Ayudar, pedir ayuda, seguir indicaciones, participar activamente y saber pedir perdón.

**Habilidades Relacionadas con los Sentimientos.** Se refieren a la capacidad de comprender y expresar tanto los sentimientos y emociones propios como los de los demás. Ejemplos: Manifiestar sentimientos, entender el sentimiento de los demás y afrontar el enojo de los demás.

**Habilidades Alternativas a la Agresión.** Estas habilidades están vinculadas con las técnicas que empleamos para gestionar el enojo, tanto el propio como el de los demás, de forma constructiva. Ejemplos: Saber compartir, emplear el autocontrol y apoyar a los demás.

En niños de 4 a 5 años, estas habilidades se manifiestan en situaciones cotidianas como el juego simbólico, la participación en actividades grupales y la resolución de conflictos en el aula. Un déficit en su desarrollo puede generar dificultades significativas como aislamiento, comportamientos agresivos o problemas de adaptación escolar.

### ***Teorías del Desarrollo Social en la Primera Infancia***

Teoría sociocultural de Vygotsky. La Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky (1978), enfatiza que el crecimiento cognitivo y el desarrollo social se producen a través de la interacción con otros, especialmente con adultos y compañeros más competentes, en entornos de colaboración. Su concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) describe precisamente cómo los niños

aprenden habilidades sociales al ser guiados por un mediador (un profesor, un padre o un compañero).

El juego simbólico, por ejemplo, ofrece a los niños pequeños la oportunidad de practicar el lenguaje, la cooperación y la toma de perspectiva en roles infantiles, como en la dinámica de "tú eres el médico, yo soy el paciente". Vygotsky sostiene que este tipo de juego es un ámbito donde se realizan actividades por encima del nivel habitual de desarrollo de los niños, lo que conduce a una mejora significativa en la competencia social (Herrera & Gonzales, 2023).

Vygotsky también destacó los instrumentos culturales como mediadores cruciales del desarrollo psicológico. El juego en general, el lenguaje y, especialmente, los símbolos, son herramientas que transforman las funciones mentales básicas en capacidades superiores de autorregulación y pensamiento abstracto. Es decir, cuando un niño adopta el papel de "profesor" o "médico" e imita comportamientos observados, está interiorizando normas sociales y pautas de interacción que posteriormente puede trasladar a la vida real.

Otro pilar fundamental de la teoría vygotskiana es la Ley de la Formación Dual, según la cual toda función psicológica superior surge primero a nivel social o interpersonal antes de interiorizarse y convertirse en una habilidad individual y autónoma. Un ejemplo claro de este proceso en el desarrollo de las habilidades sociales es cómo las conductas de resolución de conflictos y expresión emocional que los niños aprenden inicialmente en interacciones mediadas por adultos, se internalizan y más tarde las realizan por sí mismos en sus interacciones con iguales (Córdova & Quiroz, 2023).

En esta teoría, el juego simbólico ocupa un lugar especial como medio óptimo para el desarrollo social. Vygotsky veía el juego como una actividad lúdica en la que los niños disfrutaban creando sus propias reglas sociales, experimentando diferentes roles y practicando la autorregulación emocional. Investigaciones empíricas, como la de Salas et al. (2022), han

demostrado que la participación en juegos simbólicos puede tener un impacto considerable en habilidades como la empatía y la expresión emocional en la primera infancia.

La aplicación práctica de esta teoría en entornos educativos requiere docentes capacitados que actúen como mediadores efectivos. Estrategias como el andamiaje, donde el adulto proporciona apoyo temporal y ajustado a las necesidades del niño, o la creación de entornos enriquecidos que fomenten la interacción social, son fundamentales para maximizar el potencial del juego simbólico como herramienta de desarrollo social. Si bien la teoría de Vygotsky ha demostrado su validez en múltiples contextos, presenta algunas limitaciones (Veramendi, 2024). Su fuerte dependencia del contexto cultural puede afectar su aplicabilidad universal, ya que no todas las sociedades fomentan el mismo tipo de interacciones colaborativas. Además, su implementación efectiva requiere profesionales con formación específica para identificar y trabajar dentro de la Zona de Desarrollo Próximo de cada niño.

La relación entre los conceptos vygotskianos y el juego simbólico puede sintetizarse en tres aspectos clave Otero et al. (2023):

La Zona de Desarrollo Próximo se manifiesta en el aprendizaje de la negociación de roles y reglas en el juego, con ayuda inmediata, similar a cómo se da la ayuda voluntaria en los entornos que suelen ocupar los niños. Existe una clara mediación cultural en el uso de objetos simbólicos que representan elementos de la vida real. La Ley de la Formación Dual explica cómo los comportamientos sociales inician con una orientación externa y se transforman en habilidades autónomas.

**Tabla 1***Relación entre el enfoque sociocultural de Vygotsky y el juego simbólico*

<b>Concepto Vygotskiano</b>	<b>Manifestación en el Juego Simbólico</b>	<b>Habilidad Social Desarrollada</b>
Zona de Desarrollo Próximo	Niños que, con ayuda, negocian roles ("Tú serás el vendedor, yo el cliente").	Cooperación, toma de perspectiva.
Mediación cultural	Uso de objetos simbólicos (un palo como "teléfono") para representar normas sociales.	Creatividad, comprensión de símbolos.
Ley de la Doble Formación	Aprenden a compartir primero por indicación del docente y luego lo hacen espontáneamente.	Generosidad, autorregulación.

---

*Nota.* Elaboración propia a partir de la información obtenida.

### ***Teoría del Aprendizaje Social de Bandura.***

Un pilar fundamental en la comprensión del desarrollo social en la primera infancia es la Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura. Esta teoría explica cómo los niños de 4 a 5 años adquieren y desarrollan sus habilidades y destrezas sociales. Según Bandura, el aprendizaje ocurre principalmente a través de la observación e imitación de modelos significativos, un proceso que él denominó aprendizaje vicario. A diferencia de los puntos de vista conductistas tradicionales, Bandura enfatizó la capacidad del individuo para procesar y autorregular su conducta, introduciendo el concepto de determinismo recíproco entre persona, entorno y comportamiento (González et al. 2022).

La teoría de Bandura se articula en torno a cuatro procesos básicos que explican cómo los niños incorporan las conductas sociales:

**Atención.** El niño debe observar y concentrarse en el modelo. La importancia de este proceso aumenta cuando el modelo es percibido como competente, prestigioso o afectivamente cercano (Herrera & Gonzales, 2023).

**Retención.** Este proceso implica la capacidad de almacenar en la memoria las conductas observadas, a menudo mediante repeticiones mentales o verbales.

**Reproducción Motora.** Se refiere a la habilidad de una persona para ejecutar el comportamiento que observó, así como para comprender y explicar las razones detrás de dicha acción.

**Motivación.** En la etapa final, el comportamiento se pondrá en práctica o se activará en función de factores como el refuerzo esperado o el valor de la recompensa (Paliza et al. 2025).

La teoría de Bandura es crucial para comprender el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia. A esta edad, los niños tienen una marcada tendencia a imitar a las personas significativas en su entorno, como padres, profesores o incluso personalidades de los medios de comunicación. Este mecanismo de modelado facilita el aprendizaje de patrones complejos de interacción social, como las estrategias básicas de cortesía y resolución de conflictos. Investigaciones recientes han demostrado que los niños expuestos a modelos prosociales desarrollan una mayor empatía y exhiben comportamientos cooperativos, mientras que la exposición a modelos agresivos puede llevar a la reproducción de esas conductas de forma espontánea.

El concepto de autoeficacia, otra aportación fundamental de Bandura, juega un papel decisivo en el desarrollo social de los niños. En los infantes, el desarrollo de creencias positivas sobre su capacidad para relacionarse eficazmente con los demás se asocia con una mayor persistencia frente a los desafíos sociales y una mejor adaptación a los grupos de pares. En este

contexto, el juego simbólico emerge como un espacio seguro donde los niños pueden practicar un amplio repertorio de comportamientos sociales y, a su vez, fortalecer su sentido de competencia interpersonal (Valles & Ríos, 2022).

La teoría de Bandura tiene una aplicación práctica significativa en entornos educativos y de enseñanza, a través de estrategias concretas. El modelado propositivo ha demostrado ser altamente eficaz; por ejemplo, los profesores pueden demostrar comportamientos sociales deseables, como compartir y resolver conflictos pacíficamente. La interiorización de las normas sociales se ve reforzada por el refuerzo simbólico y social, que implica reconocer verbalmente o recompensar acciones grupales positivas. Además, métodos como los juegos de rol guiados permiten a los niños ensayar comportamientos en situaciones controladas antes de aplicarlos en la vida real.

Sin embargo, esta teoría presenta algunas limitaciones. La sobresaturación de modelos en entornos altamente digitalizados puede generar un conflicto entre normas sociales discrepantes. Además, la eficacia del modelado varía en función de las cualidades individuales del niño, como su temperamento o ciertas habilidades cognitivas (González et al. 2022). Es importante destacar que los niños no imitan indiscriminadamente; evalúan las consecuencias de los comportamientos observados y solo los reproducen si perciben un refuerzo vicario por las consecuencias, un proceso también propuesto por Bandura.

La relación entre los postulados de Bandura y el desarrollo de habilidades sociales a través del juego simbólico puede sintetizarse en tres dimensiones básicas (Otero et al. 2023):

**Dimensión Observacional.** Los niños incorporan al juego patrones interactivos observados en adultos o en los medios de comunicación.

**Dimensión Práctica.** Los niños adoptan el juego como una forma de repetir y perfeccionar sus conductas, usándolo como un ensayo para la vida real.

**Dimensión Motivacional.** La satisfacción intrínseca del juego o la aprobación social actúan como refuerzo para los comportamientos prosociales, motivando su consolidación.

**Tabla 2**

*Aportes de la teoría del aprendizaje social de Bandura al juego simbólico*

<b>Concepto Clave</b>	<b>Definición/Descripción</b>	<b>Aplicación en Juego Simbólico (4-5 años)</b>	<b>Ejemplo Práctico</b>
Aprendizaje Vicario	Proceso de adquirir conductas mediante la observación de modelos (adultos, pares o medios).	Los niños imitan roles sociales (ej. "ser maestro") y conductas observadas en su entorno durante el juego.	Un niño repite frases de su docente ("Muy bien, ¡eso es!") al asumir el rol de profesor con sus muñecos.
Determinismo Recíproco	Interacción dinámica entre persona, ambiente y conducta.	El juego simbólico crea un ambiente que influye en las conductas sociales y viceversa.	En un rincón de "supermercado", los niños negocian turnos (conducta) adaptándose a las reglas del juego (ambiente).
Procesos del Modelado	Atención: Observar al modelo. Retención: Memorizar la conducta. Reproducción: Ejecutar la acción. Motivación: Deseo de imitar.	Observar a un docente resolver conflictos. Recordar los pasos. Practicarlos en juego de roles. Recibir refuerzo positivo.	Un niño ve a su madre saludar amablemente, luego saluda a sus compañeros en el juego "de visitas" y es elogiado.

Autoeficacia	Creencia en la propia capacidad para lograr conductas sociales exitosas.	El juego permite ensayar interacciones difíciles (ej. pedir ayuda) en un contexto seguro.	Un niño tímido gana confianza al practicar ser "repcionista" y saludar a otros.
Refuerzo Vicario	Tendencia a imitar conductas que ven recompensadas en otros.	Los niños copian conductas que generan aprobación (ej. compartir juguetes).	Si un compañero recibe felicitaciones por ayudar, otros imitan esa conducta en el juego.
Limitaciones	- Efectividad varía según temperamento y contexto. - Riesgo de imitar modelos negativos.	Requiere seleccionar modelos positivos y supervisar contenidos mediáticos que influyen en el juego.	Evitar juegos basados en personajes agresivos de TV que distorsionan las interacciones.

---

*Nota.* Elaboración propia a partir de la información obtenida.

### ***Teoría del Desarrollo Moral de Piaget***

Uno de los marcos teóricos fundamentales para comprender cómo los niños de 4 a 5 años construyen su entendimiento de lo social y cómo interactuar socialmente es la Teoría del Desarrollo Moral de Jean Piaget (Herrera & Paredes, 2025). Piaget demostró en sus investigaciones que el juicio moral no puede ser impuesto al niño de forma externa, sino que se desarrolla progresivamente a través de la interacción activa con su entorno, siendo el juego y las relaciones con sus compañeros de particular importancia.

Piaget describió dos etapas principales en el desarrollo moral:

**Moral heterónoma 4 a 7 años.** Durante esta etapa, los niños son muy conscientes de las normas y las consideran absolutas e inquebrantables. Esto se debe, en gran medida, a que aprenden las reglas de figuras de "autoridad" como padres o profesores. Su criterio sobre lo que es correcto se basa principalmente en las consecuencias materiales de los actos, en contraste con las intenciones. Un claro ejemplo es cuando un niño considera peor romper diez vasos accidentalmente que uno intencionadamente. Además, en esta etapa, los niños perciben la justicia como una especie de castigo automático, fenómeno que Piaget denominó "justicia inmanente" (Paliza et al. 2025).

**Moral autónoma a partir de los 7-8 años.** En esta etapa, los niños comprenden que las normas son acuerdos sociales y no imposiciones inmutables, lo que significa que pueden ser modificadas. Desarrollan la capacidad de apreciar la intención detrás de las acciones y aprenden el principio de la reciprocidad, es decir, la necesidad de tratar a los demás de la misma manera en que desearían ser tratados. Por ejemplo, entenderán que quien rompe algo para ayudar es más honesto que quien lo hace por desobediencia.

Piaget concedió especial importancia al juego como un área primordial para el desarrollo moral del niño. Por ejemplo, el juego simbólico, característico de los niños de 4 o 5 años, les permite asumir distintos roles, crear sus propias reglas (temporalmente flexibles) e incluso adoptar diferentes perspectivas (Cáceres et al. 2024). Al participar en estos juegos, los niños aprenden las repercusiones sociales de sus acciones: si no siguen las reglas implícitas del juego, pueden ser excluidos por los demás. En juegos de reglas más avanzados, los niños muestran mayores habilidades para negociar y modificar las normas de forma conjunta, lo que les permite adquirir ideas más sofisticadas sobre la justicia y la inclusión.

La teoría de Piaget resulta especialmente relevante para el desarrollo de las habilidades sociales en tres aspectos principales:

El juego simbólico, al fomentar la negociación de roles y la práctica de la reciprocidad, contribuye al desarrollo de la autonomía moral y la resolución de conflictos. Investigaciones recientes apoyan la conclusión de que el juego simbólico estructurado mejora significativamente la cooperación en los niños. En cuanto al fomento de la empatía, los niños, al asumir distintos roles, experimentan y, en el mejor de los casos, logran comprender las emociones de los demás. La relación entre el juego simbólico y la teoría piagetiana puede resumirse en cuatro manifestaciones clave:

El realismo moral se evidencia cuando los niños insisten en el seguimiento literal de las reglas del juego. El egocentrismo moral se observa cuando los niños sustituyen la perspectiva general por su perspectiva personal (Paliza et al. 2025).

Esto subraya la importancia de implementar intervenciones pedagógicas basadas en el juego que permitan a los niños experimentar las consecuencias sociales naturales de sus acciones. Además, se sugieren estrategias que promuevan la negociación y el juego que requiera reciprocidad. Finalmente, se destaca la necesidad de evaluar el grado de cumplimiento de las normas por parte de los niños, así como el creciente conocimiento que adquieren sobre estas.

**Tabla 3***Teoría de Piaget y su relación con el juego simbólico*

<b>Concepto Piagetiano</b>	<b>Manifestación en Juego 4-5 años</b>	<b>Habilidad Social Desarrollada</b>
Realismo Moral	Insisten en reglas literales ("así no se juega").	Respeto inicial a normas sociales.
Egocentrismo Moral	Confunden su perspectiva con la general ("todos quieren jugar a lo mío").	Toma de perspectiva (superable con guía).
Justicia Inmanente	Crean que los accidentes se "castigan solos" (se cae por portarse mal).	Distinción entre intención-acción.
Cooperación Incipiente	Crean reglas temporales ("hoy volamos al espacio").	Flexibilidad y creatividad social.

*Nota.* Elaboración propia a partir de la información obtenida.

### ***Importancia de las Habilidades Sociales en la Primera Infancia***

El desarrollo de las habilidades sociales en la etapa preescolar (4 a 5 años) es crucial, ya que constituye la base para un desarrollo integral del niño. Estas habilidades tienen un impacto directo en su adaptación escolar, su desarrollo emocional y sus futuras interacciones sociales. Durante este periodo de notable transformación en las relaciones infantiles, los niños evolucionan desde el juego paralelo hacia formas más complejas de interacción cooperativa (Méndez et al. 2022).

Existen cuatro dimensiones interrelacionadas que manifiestan el desarrollo social en niños de 4-5 años:

**Dimensión comunicativa.** Se observa un aumento en la complejidad del lenguaje utilizado para expresar necesidades y emociones. Los niños son capaces de mantener un diálogo sencillo y emplear fórmulas de cortesía básicas.

**Dimensión cooperativa.** Emerge con la participación en juegos conjuntos que tienen objetivos compartidos. Los niños comienzan a respetar turnos y a seguir reglas sencillas (Gutiérrez et al. 2023).

**Dimensión emocional.** Se expresa en una creciente capacidad para identificar (y, en cierta medida, regular) emociones básicas en sí mismos y en los demás, aunque su capacidad para una regulación emocional adecuada aún es limitada.

**Dimensión resolutiva.** Se observan los primeros intentos de resolver conflictos interpersonales. Inicialmente, estos intentos se realizan bajo la tutela de un adulto, evolucionando progresivamente hacia una mayor independencia.

Las habilidades sociales y las funciones ejecutivas mantienen una relación bidireccional. La práctica constante de la espera del turno, la consideración de la equidad hacia los demás y la toma de perspectiva ajena, entrenan características cognitivas fundamentales como la memoria de trabajo, el control inhibitorio y la flexibilidad cognitiva. Al mismo tiempo, interacciones sociales más avanzadas, que estas funciones ejecutivas posibilitan, también se desarrollan durante esta etapa. Esta interdependencia explica por qué las intervenciones que abordan tanto las funciones ejecutivas como las habilidades sociales, como el programa Red Light Purple Light, producen efectos sinérgicos que superan en más del 30% a los enfoques unimodales (Malavé et al. 2024).

Es esencial reconocer que el desarrollo social es un concepto dinámico y multifactorial. Está fuertemente asociado con estilos de crianza autoritarios (cálidos y estructurados), mostrando mejores resultados que los estilos permisivos o autoritarios. Tres predictores significativos del contexto son el tamaño del grupo de pares, la calidad de los espacios de juego y la calidad de la formación del profesorado (Herrera & Paredes, 2025). Curiosamente, la investigación transcultural sugiere que, mientras las culturas colectivistas tienden a enfatizar

las habilidades de armonía grupal, las culturas individualistas valoran la autoexpresión. Estas diferencias culturales deben ser consideradas al diseñar intervenciones educativas.

El uso de las habilidades sociales adquiridas durante la etapa preescolar sirve como base fundamental para el desarrollo futuro de un individuo. Esta afirmación se sustenta en el modelo de acumulación de competencias, que postula cómo cada habilidad social temprana (como compartir voluntariamente a los 4 años) sienta las bases para competencias más avanzadas, como la negociación de conflictos a los 7 años.

Estudios longitudinales han demostrado la relevancia de estas habilidades a largo plazo. Encuestas realizadas a adultos que fueron seguidos durante 20 años revelaron que aquellos que desarrollaron sus habilidades sociales en preescolar mostraron mejores resultados físicos, mayor satisfacción laboral e incluso redes sociales más amplias en la adultez, independientemente de su coeficiente intelectual.

Las habilidades sociales en niños de 4 a 5 años son cruciales y su importancia trasciende el ámbito de las relaciones entre iguales. Constituyen un sistema dinámico que interactúa con el desarrollo cognitivo, emocional y moral del niño, formando una matriz fundamental para la adaptación humana.

La calidad de la educación mejora significativamente cuando los educadores comprenden estas multidimensionalidades y diseñan intervenciones optimizadas que aprovechan la plasticidad de este periodo de desarrollo. El juego simbólico, lejos de ser una simple actividad lúdica, se convierte a través de estas comprensiones en un campo técnico privilegiado para el despliegue y el refuerzo de estas habilidades esenciales para la vida (Talavera, 2023).

## *Principales Problemas que presentan los niños de 4 a 5 años en el Desarrollo de Habilidades Sociales*

El desarrollo de las habilidades sociales constituye un aspecto central en el crecimiento infantil, ya que facilita la adaptación, la convivencia y el bienestar psicológico desde edades tempranas. Sin embargo, numerosos estudios muestran que un porcentaje significativo de niños de 4 a 5 años presenta dificultades en este ámbito, lo que puede comprometer tanto su integración escolar como su desarrollo futuro.

Paliza et al. (2025), han identificado y sistematizado los principales problemas que afectan el desarrollo de las habilidades sociales en la infancia temprana. Entre las manifestaciones más frecuentes se encuentran los déficits en habilidades básicas, como el contacto visual limitado, la dificultad para iniciar interacciones y los problemas en la conversación. Estos déficits suelen estar asociados a retrasos lingüísticos, temperamento inhibido o escasa exposición social, factores que limitan las oportunidades de aprendizaje social espontáneo.

Por otro lado, los excesos conductuales, como la agresividad física o verbal, las conductas disruptivas y el egocentrismo marcado, se relacionan con estilos parentales extremos, trastornos como el TDAH y déficits en funciones ejecutivas. Estas conductas no solo dificultan la convivencia en el aula, sino que también afectan la capacidad de los niños para establecer relaciones positivas con sus pares y adultos.

Los problemas socioemocionales, como la baja tolerancia a la frustración, la dificultad para compartir y la ansiedad social, suelen tener su origen en la sobreprotección, la ansiedad parental o experiencias negativas tempranas. Estas dificultades afectan la regulación emocional y la capacidad de los niños para enfrentar situaciones nuevas o desafiantes, incrementando el riesgo de aislamiento social.

Asimismo, factores individuales como el temperamento difícil, los retrasos en el desarrollo o ciertas condiciones neurobiológicas (por ejemplo, trastornos del espectro autista) pueden incidir de manera significativa en la adquisición de habilidades sociales. Estos factores suelen estar mediados por la genética, complicaciones perinatales o la exposición a toxinas, lo que subraya la importancia de la detección e intervención temprana.

El entorno familiar es otro factor determinante. Estilos parentales disfuncionales, modelado inadecuado y sobreprotección, junto con el estrés familiar y un bajo nivel educativo de los padres, pueden limitar el desarrollo social de los niños. La falta de modelos positivos y de oportunidades para la interacción social en el hogar refuerza las dificultades ya existentes.

En el ámbito escolar, ambientes caóticos o excesivamente rígidos, la falta de capacitación docente y la exclusión social agravan los problemas en el desarrollo de habilidades sociales. La ausencia de programas inclusivos y de estrategias pedagógicas adaptadas puede perpetuar la marginación y las dificultades de integración de los niños más vulnerables.

Las consecuencias de estos problemas son de gran alcance. Los niños que presentan dificultades en el desarrollo de habilidades sociales tienen mayor riesgo de bajo rendimiento académico, problemas de salud mental y dificultades de adaptación en la adultez, incluyendo el desempleo y la victimización. Por ello, la identificación temprana y la intervención oportuna son esenciales para mitigar estos riesgos.

Las investigaciones revisadas coinciden en la eficacia de intervenciones como el modelado de conductas, el juego guiado, el refuerzo positivo, la enseñanza de alternativas, las técnicas de autocontrol, el juego de roles y los cuentos terapéuticos. Además, se destaca la importancia de la intervención temprana, el trabajo multidisciplinar, la formación docente y la participación activa de la familia en el proceso educativo. La evaluación sistemática, mediante

observación, cuestionarios y sociogramas, permite una detección precisa y un seguimiento adecuado de los avances.

En síntesis, los problemas en el desarrollo de las habilidades sociales en la infancia son multifactoriales y requieren un abordaje integral que contemple tanto los factores individuales como los contextuales. La evidencia respalda la necesidad de intervenciones estructuradas y personalizadas para garantizar el desarrollo social y emocional óptimo de los niños, previniendo consecuencias negativas a largo plazo.

### **Metodología**

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, centrándose en el estudio profundo de la realidad educativa, específicamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. Se define como un estudio de tipo descriptivo y de revisión bibliográfica, con el objetivo principal de indicar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales en la primera infancia.

El diseño metodológico es no experimental, pues no se intervienen directamente en las variables estudiadas, sino que se describe como el juego simbólico impacta en el desarrollo de habilidades sociales de los niños y se analiza el contenido disponible en artículos científicos, trabajos de titulación y documentos publicados en los últimos cinco años.

Para esta investigación se empleó el método deductivo-inductivo. En una primera fase, se presentaron los enfoques teóricos de pedagogos relevantes, los cuales fundamentan la comprensión del juego simbólico en la primera infancia. Posteriormente, se realizó un análisis inductivo de la información recopilada para establecer la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales.

Las técnicas utilizadas para la recolección y organización de la información fueron el fichaje y la ficha de revisión sistemática. Estas herramientas permitieron clasificar y organizar

los artículos científicos pertinentes al tema de investigación, asegurando una gestión eficiente de los datos.

Para la recolección de información se realizó una búsqueda sistemática en la base de datos digitales de la Universidad Católica de Cuenca en los repositorios como Scielo, Redalyc, Google Académico y Dialnet. En este proceso, se utilizaron operadores booleanos como AND, OR y NOT para combinar y refinar los términos de búsqueda, optimizando así los resultados encontrados, utilizando palabras claves como juegos sensoriales, desarrollo cognitivo, estimulación sensorial.

Para asegurar la calidad de la información, se establecieron criterios de inclusión, considerando investigaciones publicadas entre los últimos cinco años y que se encuentren en base de datos académicas reconocidas. Asimismo, se seleccionaron artículos que aborden específicamente el juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales. Como criterios de exclusión, se destacaron documentos que no están en las revistas de impacto, estudios que se enfocan en la relación del juego simbólico y desarrollo de habilidades sociales, pero con niños mayores de 6 años.

De 70 documentos revisados se descartaron 40, considerando los criterios de inclusión y exclusión, Las 30 fuentes seleccionadas fueron incluidas por su contribución para dar respuesta a las preguntas de investigación y a la verificación de los objetivos, así como a los criterios de relevancia, novedad científica, pertinencia y tiempo de publicación; las fuentes excluidas fueron aquellas que no contribuían a dar respuesta a las preguntas tanto científica como específicas.

## Resultados

**Tabla 4**

*Investigaciones realizadas sobre las variables objeto de estudio*

Categoría	Aporte de resultados
Chamorro (2017), Santa Rosa, Perú.	<p>Los resultados obtenidos revelaron una mejora significativa en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos. Antes de iniciar el programa, el 68% de los estudiantes presentaba un nivel bajo en esta habilidad. Sin embargo, en la medición posterior a la intervención (experimental), ningún niño mostró un nivel bajo. Además, previo a la aplicación del programa, ningún estudiante alcanzaba un nivel alto (0%), mientras que, tras la implementación, el 76% de ellos demostró un nivel alto en estas habilidades.</p>
Córdova (2020), Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en Piura, Perú.	<p>Los resultados principales de su investigación indicaron que, inicialmente, el 33% de los participantes se encontraba en un nivel bajo de habilidades sociales, otro 33% en un nivel medio y el restante 33% también en un nivel bajo. Tras la intervención, se aceptó la hipótesis alternativa con un nivel de significancia del 5%, evidenciando que los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales.</p>
Zambrano et al. (2024), Perú.	<p>Según los resultados, específicamente en la dimensión de autoestima y juego simbólico, el 75.6% (59 de 80) de los estudiantes observados mostraron haber alcanzado un logro en habilidades de autoestima, mientras</p>

---

Villavicencio (2024), Perú.

que el 24.4% (19 estudiantes) se encontraron en proceso. Es importante destacar que ningún estudiante participante mostró un nivel de inicio en habilidades de autoestima. Los resultados obtenidos en la dimensión "Interactúa" del postest, indicaron que el 90% de los niños se encontraban en un nivel alto, mostrando mejorías significativas al interactuar con sus pares, mientras que el 10% obtuvo un nivel medio.

Diaz (2021), Bogotá, Colombia.

Los datos evidenciaron que, al inicio, la mayoría de los niños presentaba comportamientos de aislamiento o dificultades para la comunicación asertiva; tras varias sesiones de juego simbólico en pequeño grupo (dramatizaciones, juegos de roles y simulaciones de actividades cotidianas), se observó un incremento en conductas prosociales, como la cooperación, el respeto al turno y la capacidad de resolver desacuerdos pacíficamente. Se concluye que el juego simbólico constituye un recurso pedagógico eficaz para potenciar la socialización y fortalecer la convivencia en el aula, facilitando el aprendizaje de normas y valores sociales desde edades tempranas.

Chiliquinga (2024), Ambato, Ecuador.

Los datos relevantes obtenidos permitieron concluir que el uso de juegos simbólicos facilita el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial, promoviendo un aprendizaje demostrativo y divertido que les permite expresar lo que sienten e identificar su personalidad. Además, el uso

---

Cuenta (2022), Ambato, Ecuador.

de recursos didácticos en diversos juegos simbólicos logra captar el interés del niño, fomentando su creatividad e imaginación.

La investigación sostiene que el juego simbólico, al incluir diversas actividades, permite a los niños desarrollar sus habilidades motoras, la agrupación, y la imaginación. A través de este trabajo, se concluye que la aplicación del Test y la implementación de un plan de mejora basado en repeticiones de distintos juegos demostraron una mejora en la calidad de vida social de los infantes de 3 a 4 años.

Romero (2022), Loja, Ecuador.

Los resultados evidenciaron que, al comienzo, el 54% de los estudiantes presentaba dificultades para interactuar, compartir materiales y expresar emociones de manera adecuada; tras la intervención, se observó que el 75% de los niños lograron un nivel alto en habilidades como cooperación, empatía y respeto por turnos, mientras que ningún niño permaneció en nivel bajo. El estudio concluye que el uso sistemático del juego simbólico propicia una mejora significativa en la interacción social, la comunicación y la resolución de conflictos.

*Nota.* Elaboración propia a partir de la información obtenida.

### **Tabla 5**

*Problemas relacionados con el desarrollo de las habilidades sociales de los niños*

<b>Categoría</b>	<b>Manifestaciones</b>	<b>Factores Asociados</b>	<b>Intervenciones</b>
------------------	------------------------	---------------------------	-----------------------

---

Déficits en Habilidades Básicas	Contacto visual limitado. Dificultad para iniciar interacciones. Problemas en conversaciones.	Retraso lingüístico. Temperamento inhibido. Poca exposición social.	Modelado de conductas. Juego guiado. Refuerzo positivo de intentos.
Excesos Conductuales	Agresividad física/verbal. Conductas disruptivas. Egocentrismo marcado.	Estilos parentales extremos. TDAH. Déficit en funciones ejecutivas.	Enseñanza de alternativas. Técnicas de autocontrol. Límites consistentes.
Problemas Socioemocionales	Baja tolerancia a frustración. Dificultad para compartir. Ansiedad social.	Sobreprotección. Ansiedad parental Experiencias negativas tempranas.	Juego de roles. Cuentos terapéuticos. Relajación para niños.
Factores Individuales	Temperamento difícil. Retrasos desarrollo. Condiciones neurobiológicas.	Genética. Complicaciones perinatales. Exposición a toxinas.	Intervención temprana. Adaptaciones específicas. Trabajo multidisciplinar.
Factores Familiares	Estilos parentales disfuncionales. Modelado inadecuado. Sobreprotección.	Estrés familiar. Bajo nivel educativo padres. Aislamiento social familiar.	Escuelas para padres. Terapia familiar. Visitas domiciliarias.
Factores Escolares	Ambiente caótico/excesivamente rígido.	Ratios elevadas. Falta recursos.	Formación docente. Rediseño espacios.

---

	Docentes no capacitados. Exclusión.	Currículo no adaptado.	Programas de inclusión.
Consecuencias	Bajo rendimiento académico. Problemas salud mental. Dificultades laborales adultas.	Fracaso escolar temprano. Victimización. Desempleo juvenil.	Programas preventivos. Seguimiento longitudinal. Tutorías.
Evaluación	Observación sistemática. Cuestionarios validados. Sociogramas.	Sesgos informantes. Variabilidad contextual. Comorbilidades.	Uso múltiples métodos. Evaluación dinámica. Diagnóstico diferencial.

*Nota.* Elaboración propia a partir de la información obtenida.

### Tabla 6

*Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales con el fin de valorar la importancia del juego simbólico*

<b>Autores/año</b>	<b>Estrategia</b>	<b>Habilidad social fomentada</b>	<b>Descripción</b>
Vygotsky (1978)	Creación de una Zona de Desarrollo Próximo a través del juego de roles	Comunicación, cooperación, toma de perspectiva, regulación de conducta.	Al asumir roles como "médico" o "paciente", los niños practican el lenguaje, cooperan y entienden puntos de vista ajenos, operando a un nivel superior a su desarrollo habitual.
Piaget (1978)	Juegos de reglas (después del simbólico)	Negociación, respeto de normas, justicia, coordinación de acciones.	Los niños se ponen en el lugar de otros personajes, lo que ayuda a desarrollar la empatía.

---

			La creación y modificación de reglas (aunque sean flexibles al inicio) les enseña sobre el acuerdo mutuo y las consecuencias sociales de no seguir las normas.
Vygotsky (1978)	Dramatización: Representación activa de roles y situaciones imaginarias	Comunicación verbal y no verbal, empatía, toma de perspectiva, negociación, resolución de conflictos, expresión y regulación emocional, cooperación y autorregulación.	La dramatización, como la puesta en escena del juego simbólico en la ZDP, exige a los niños actuar, hablar, escuchar y negociar. Permite ensayar comportamientos sociales, comprender las emociones de otros y practicar la resolución de problemas en un contexto seguro, llevando a los niños a un nivel de desarrollo social más alto.
Cáceres et al. (2024)	Respetar a lo que juegan, pero prestándole atención a las emociones que expresan	Autoconciencia emocional, regulación emocional, empatía.	Permite que los niños exploren y expresen sus sentimientos en un entorno seguro, mientras el adulto puede guiar la comprensión y gestión emocional.
Bandura (2020)	Imitación y reproducción de	Resolución de conflictos y empatía	Los niños imitan roles y comportamientos de

---

---

comportamientos observados (aprendizaje vicario)	adultos o figuras significativas (padres, maestros, héroes), practicando así habilidades sociales que han visto, como la cortesía o formas de interactuar.
---	---

---

*Nota.* Elaboración propia a partir de la información obtenida.

## Discusión

Sobre los aportes de las investigaciones con relación al juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 a 5 años, los hallazgos del estudio, fruto de la revisión bibliográfica, en la tabla 4 los estudios revisados demuestran consistentemente una mejora significativa y medible en diversas dimensiones de las habilidades sociales gracias a la implementación del juego simbólico. La investigación de Chamorro (2017), en Perú es un claro ejemplo de este impacto, al reportar una transformación notable en las habilidades sociales relacionadas con los sentimientos. Antes de la intervención, un alarmante 68% de los estudiantes mostraba un nivel bajo en esta área, mientras que, después del programa, ese porcentaje se redujo a cero, y el 76% alcanzó un nivel alto. Esto subraya la capacidad del juego simbólico para fomentar la regulación y expresión emocional, aspectos fundamentales para la interacción social. De manera similar, Córdova (2020), también en Perú, corroboró la hipótesis de que los juegos simbólicos mejoran las habilidades sociales, mostrando cómo una intervención específica elevó significativamente el nivel de los participantes que inicialmente se encontraban en niveles bajos o medios. Estos resultados no solo confirman la efectividad del juego simbólico, sino que también señalan su potencial para cerrar brechas en el desarrollo social.

Salas et al. (2022), en Perú vincularon el juego simbólico directamente con la autoestima, mostrando que el 75.6% de los estudiantes alcanzaron logros en esta habilidad. La autoestima es un pilar esencial para la seguridad en las interacciones sociales. En línea con esto, Otero et al. (2023), en Perú observó una mejora sustancial en la dimensión de "interacción", con un 90% de los niños alcanzando un nivel alto, lo que demuestra la efectividad del juego para mejorar la capacidad de relacionarse con pares.

En Colombia, Díaz (2021), observó que el juego simbólico facilitó un aumento de conductas prosociales como la cooperación y la resolución de desacuerdos entre niños de

preescolar. Inicialmente, predominaban comportamientos de aislamiento, pero tras las actividades lúdicas grupales se fortalecieron la socialización y las habilidades comunicativas. Esto refuerza la efectividad del juego simbólico como estrategia para potenciar la convivencia y los valores sociales desde edades tempranas.

Chiliquinga (2024), desde Ecuador subraya que el juego simbólico no solo facilita el desarrollo social, sino que también promueve un aprendizaje demostrativo y divertido que permite a los niños expresar lo que sienten e identificar su personalidad. Este aspecto es crucial, ya que una sana autoexpresión y el reconocimiento de la propia identidad son precursores de interacciones sociales auténticas y efectivas. El uso de recursos didácticos en el juego simbólico también capta el interés, fomentando la creatividad y la imaginación, habilidades cognitivas que retroalimentan positivamente las interacciones sociales.

Carrasco (2017), también en Ecuador, añade que el juego simbólico contribuye al desarrollo de habilidades motoras y de agrupación. Aunque son aspectos más físicos, son fundamentales para la participación en juegos cooperativos y la integración grupal, mejorando así la "calidad de vida social" de los infantes.

Finalmente, en Loja, Ecuador, los hallazgos de Romero (2022), demuestran que el juego simbólico favorece el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. Al inicio, muchos presentaban dificultades para interactuar y compartir, pero tras la intervención, el 75% alcanzó un nivel alto en cooperación, empatía y respeto por turnos. Esto confirma que la aplicación sistemática del juego simbólico mejora de manera significativa la interacción social y el desarrollo socioemocional en la educación inicial.

En conjunto, estos aportes de investigación no solo reafirman la solidez de las teorías que postulan al juego simbólico como un motor del desarrollo social, sino que también proporcionan evidencia empírica cuantificable y cualitativa de sus beneficios en diversos

contextos y para distintas habilidades sociales, validando la relevancia y el potencial de las intervenciones pedagógicas centradas en esta valiosa herramienta educativa.

La tabla 5 representa las manifestaciones de los problemas en habilidades sociales se agrupan en tres categorías principales. En primer lugar, los Déficit en habilidades básicas incluyen limitaciones fundamentales como el contacto visual limitado, la dificultad para iniciar interacciones y los problemas en las conversaciones. Estas señales tempranas son críticas, ya que la comunicación y la interacción son pilares de cualquier relación social. En segundo lugar, los excesos conductuales, como la agresividad física o verbal, las conductas disruptivas y un egocentrismo marcado, indican desafíos en la autorregulación y la comprensión de las normas sociales. Finalmente, los problemas socioemocionales como la baja tolerancia a la frustración, la dificultad para compartir y la ansiedad social revelan la complejidad de la regulación emocional y su impacto directo en la capacidad del niño para integrarse y disfrutar de las interacciones grupales.

Estas manifestaciones no surgen de forma aislada, sino que están intrínsecamente ligadas a una red de factores asociados que operan a diferentes niveles:

**Factores individuales:** Las características intrínsecas del niño, como un temperamento difícil, retrasos en el desarrollo (lingüístico, cognitivo) o condiciones neurobiológicas, pueden predisponer a dificultades en las habilidades sociales. La genética y las complicaciones perinatales también son consideradas, resaltando la base biológica que puede influir en el desarrollo socioemocional.

**Factores familiares:** El entorno familiar es un modelador crucial del comportamiento social. Estilos parentales disfuncionales (extremos como la sobreprotección o la negligencia), el modelado inadecuado de conductas por parte de los cuidadores, el estrés familiar y el

aislamiento social de los padres pueden limitar las oportunidades de aprendizaje social y la provisión de un ambiente seguro y estimulante.

Factores escolares: El contexto educativo, donde los niños pasan una parte significativa de su tiempo, también ejerce una gran influencia. Ambientes caóticos o excesivamente rígidos, la falta de capacitación docente, ratios elevadas de alumnos por maestro, la escasez de recursos y currículos no adaptados pueden exacerbar los problemas existentes o incluso generar nuevas dificultades de interacción.

Las consecuencias de las deficiencias en habilidades sociales son significativas y de largo alcance. La tabla destaca cómo estas dificultades tempranas pueden llevar a un bajo rendimiento académico, el desarrollo de problemas de salud mental (como ansiedad o depresión) y dificultades laborales en la adultez. El fracaso escolar temprano, la victimización por parte de pares y el desempleo juvenil son solo algunos de los resultados adversos que refuerzan la urgencia de una intervención temprana.

Estrategias como el modelado de conductas, el juego guiado y el refuerzo positivo son fundamentales para los déficits básicos. Para los excesos conductuales, la enseñanza de alternativas y las técnicas de autocontrol son cruciales, mientras que el juego de roles, los cuentos terapéuticos y las técnicas de relajación son valiosas para los problemas socioemocionales. A nivel más sistémico, la intervención temprana, el trabajo multidisciplinar, las escuelas para padres, la formación docente y el rediseño de espacios son vitales.

En cuanto a la evaluación, se enfatiza la importancia de utilizar múltiples métodos (observación sistemática, cuestionarios validados, sociogramas) para obtener una imagen completa y dinámica del desarrollo social del niño, mitigando sesgos y la variabilidad contextual.

En síntesis, no solo establece los problemas que presentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo de sus habilidades sociales, sino que también ofrece una guía crucial para entender sus orígenes multifactoriales y las vías para su intervención. La complejidad de estas dificultades hace imperativo un enfoque integral y proactivo, que considere al niño dentro de sus contextos individual, familiar y escolar. Esta comprensión es la base sobre la cual se justifica la necesidad y el diseño de propuestas pedagógicas que, como la basada en el juego simbólico, buscan ofrecer soluciones efectivas y significativas.

Las estrategias presentadas en la tabla revelan que el juego simbólico no es una actividad homogénea, sino un conjunto de aproximaciones que se alinean con principios de desarrollo ya establecidos.

Vygotsky y la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): La inclusión de la creación de una Zona de Desarrollo Próximo a través del juego de roles y la dramatización (Vygotsky, 1978) es crucial. Estos enfoques permiten a los niños ir más allá de su nivel de desarrollo actual, practicando habilidades como la comunicación, la cooperación, la toma de perspectiva y la regulación de conducta. Al asumir roles de adultos o personajes imaginarios ("médico", "paciente"), los niños ensayan comportamientos sociales complejos, negocian interacciones y comprenden las emociones de otros en un contexto seguro. La dramatización, en particular, demanda el uso del lenguaje verbal y no verbal, la escucha activa y la negociación, elementos vitales para una interacción social efectiva y la autorregulación.

Piaget y la construcción de normas sociales: La referencia a los juegos de reglas de Piaget (1978), aunque posteriores al juego simbólico puro, es pertinente porque estas actividades consolidan la comprensión de las normas sociales iniciada en el juego de roles. A través de la negociación, el respeto de normas y la justicia, los niños aprenden sobre el acuerdo

mutuo y las consecuencias de no seguir las reglas. Este proceso fomenta la coordinación de acciones y el desarrollo de una moral social.

Bandura y el aprendizaje vicario: La estrategia de imitación y reproducción de comportamientos observados en el juego simbólico valida la importancia del modelado. Los niños, al simular roles de figuras significativas como padres o maestros, practican formas de interactuar y resolver conflictos que han presenciado. Esto refuerza habilidades como la resolución de conflictos y la empatía a través de la observación y la réplica.

Más allá de los clásicos teóricos, la tabla presenta estrategias prácticas que enriquecen el repertorio del juego simbólico:

Transformación de objetos: Esta estrategia es un excelente ejemplo de cómo la flexibilidad cognitiva, inherente al juego simbólico (al convertir una escoba en un caballo), se traduce directamente en habilidades sociales. Los niños deben negociar y cooperar para acordar el nuevo significado de un objeto, lo que fomenta la flexibilidad de pensamiento y la resolución de problemas de manera colaborativa.

Atención a las emociones (Educa & Aprende, 2022): La instrucción de "respetar a lo que juegan, pero prestándole atención a las emociones que expresan" es una estrategia metacognitiva clave. Al guiar la atención del niño hacia sus propios sentimientos y los de los demás durante el juego, se promueven la autoconciencia emocional, la regulación emocional y la empatía. Esto transforma el juego en una oportunidad para el aprendizaje socioemocional consciente.

En conjunto, las estrategias delineadas en la Tabla 6 demuestran que el juego simbólico es una herramienta pedagógica excepcionalmente rica y adaptable. No se limita a una única habilidad, sino que aborda de manera integrada un espectro de competencias sociales vitales: desde las bases de la comunicación y la cooperación, pasando por la toma de perspectiva y la

negociación, hasta la regulación emocional y la resolución de conflictos. La capacidad del juego simbólico para crear un entorno de aprendizaje seguro y motivador lo convierte en una estrategia insustituible para el desarrollo de habilidades sociales esenciales en la primera infancia.

Esta tabla no solo identifica lo que se debe enseñar, sino cómo se puede enseñar de manera efectiva, proporcionando un mapa práctico para la implementación de una propuesta de intervención educativa.

La integración de los hallazgos de las tres tablas valida plenamente el objetivo de describir el rol del juego simbólico como catalizador del desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. La Tabla 4 demuestra empíricamente que el juego simbólico mejora consistentemente diversas habilidades sociales. La Tabla 5 establece la urgencia de intervenir, al detallar los problemas y factores de riesgo asociados a las deficiencias en estas habilidades. Finalmente, la Tabla 6 ofrece las bases teóricas y estratégicas que confirman al juego simbólico como el medio idóneo y multifacético para abordar esos desafíos.

Estos resultados refuerzan la necesidad de una propuesta de intervención educativa centrada en el juego simbólico, ya que este no solo es una actividad natural y placentera para los niños, sino también una herramienta pedagógica potentemente validada por la investigación para fomentar habilidades sociales esenciales que repercutirán positivamente en su adaptación escolar, bienestar emocional y éxito futuro.

## Conclusiones

Con respecto al objetivo general “Determinar los aportes del juego simbólico para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años, mediante el análisis de investigaciones recientes, con el fin de generar una propuesta de intervención educativa”, la revisión sistemática evidenció contundentemente que el juego simbólico constituye un elemento fundamental para potenciar habilidades sociales clave, como la comunicación, la cooperación, la empatía, la resolución de conflictos y la resiliencia en la primera infancia. Estos resultados fundamentaron la elaboración de una propuesta de intervención educativa orientada a aprovechar dichos aportes en el contexto pedagógico.

Con relación al primer objetivo específico: “Establecer los problemas que presentan los niños de 4 a 5 años en el desarrollo de sus habilidades sociales”, el estudio identificó y categorizó dificultades frecuentes, tales como déficits en habilidades básicas, excesos conductuales y problemas socioemocionales, todos ellos influidos por factores individuales, familiares y escolares. Se subrayó que, de no abordarse oportunamente, estas problemáticas pueden generar consecuencias negativas a largo plazo, lo que enfatiza la necesidad de intervenciones tempranas.

Respecto al segundo objetivo específico: “Identificar las estrategias más eficaces para el desarrollo de habilidades sociales con el fin de valorar la importancia del juego simbólico”, los hallazgos corroboran que este tipo de juego, enmarcado en los enfoques teóricos de Piaget, Vygotsky y Bandura, provee estrategias como el juego de roles, la dramatización y la negociación de reglas, que resultan altamente efectivas para fortalecer competencias sociales en la primera infancia. Así, el juego simbólico es validado no solo como una actividad lúdica, sino como una herramienta pedagógica central.

Finalmente, en lo referente al tercer objetivo específico: “Diseñar una propuesta de intervención educativa con estrategias basadas en el juego simbólico que favorezcan el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años”, se concretó exitosamente una estrategia práctica dirigida a educadores, con actividades estructuradas según los hallazgos teóricos y las necesidades detectadas. Esta propuesta constituida de 10 actividades contribuye a promover la cooperación, el diálogo, la empatía y el respeto de normas en niños de 4 a 5 años.

En síntesis, la investigación respalda que una intervención educativa centrada en el juego simbólico es altamente efectiva para potenciar el desarrollo integral de las habilidades sociales en la primera infancia, favoreciendo aprendizajes significativos y el fortalecimiento de la interacción social.

### Referencias

- Abad, J., y Ruiz, A. (2022). *El juego simbólico*. Graó: <https://masteratenciontemprana.org/wpcontent/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>.
- Blanca, P. (2019). *¿Qué es el juego simbólico?* <https://embarazo10.com/que-es-el-juego-simbolico/>
- Caballo, V. E. (1993). *Habilidades sociales: Evaluación y entrenamiento (2ª ed.)*. . Ediciones Pirámide.
- Cáceres, J., Luna, M., Romero, L., y Garcés, S. (2024). Juego Simbólico un Proceso Dinámico para Potenciar las Habilidades Socioemocionales y Artísticas en los Niños de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 1989-2004. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13670](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13670)
- Carrasco, M. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]*. . Repositorio Institucional.
- Chamorro, J. (2017). *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I. 87 Santa Rosa, Callao, Perú [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]*. Repositorio Institucional Alicia.
- Chiliquinga, R. (2024). Educación Basada en Aprendizaje Curativo (EBAC-S). *Revista Scientific*, 9(34), 10-20. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2024.9.34.0.10-20>
- Córdova, M. (2020). *Talleres de dramatización con enfoque colaborativo mejora la expresión oral en los niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 205 “Sol Radiante” distrito Aguas*

*Verdes, región Tumbes 2018*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.  
<https://bibliotecadigital.oducal.com/Record/ir-20.500.13032-17168>

Cordova, R., y Quiroz, J. (2023). *El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años del nivel Inicial, Catache, Santa Cruz-2023*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12172>

Cuenta, D. (2022). *El juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa inicial Miguel Grau, distrito de Juliaca 2022*. ULADECH.  
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27598>

Díaz, D. (2021). El juego simbólico y la socialización en niños de preescolar de una Institución Educativa Pública en Bogotá. *Revista Colombiana de Educación*, 81, 195-216. <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RCE/article/view/13319>

División de Comunicaciones de UNICEF. (2017). *Niños en un mundo digital*. NY: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

Educa y Aprende. (2022). *El juego simbólico*. Educa y aprende: <https://educayaprende.com/6-utiles-consejos-para-favorecer-el-juego-simbolico/>.

Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer* (J. L. Etcheverry, Trad.). Editorial Alianza.

Goldstein, A. P., Sprafkin, R. P., y Gershaw, N. J. (1980). *Social skills training with children and adolescents: A curriculum for teaching prosocial skills*. . Research Press.

González, J., Vele, D., Tapia, D., y Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815-1825.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3682>

- González, L., y Torres, M. (2022). *El juego simbólico como estrategias pedagógica para potenciar las relaciones interpersonales de las niñas y los niños en condición de vulnerabilidad*. Universidad de los Llanos. <https://repositorio.unillanos.edu.co/server/api/core/bitstreams/a015cd44-5ef0-4b10-9689-2fe1f8413b7a/content>
- Gutiérrez, R., Fernández, M., y De León, P. (2023). Desarrollo de habilidades sociales en Educación Inicial a partir del programa Aprender a Convivir. *Revista De Investigación Y Evaluación Educativa*, 10(1), 69-87. <https://doi.org/10.47554/revie.vol10.num1.2023.pp69-87>
- Herrera, L., y Paredes, P. (2025). El juego simbólico para mejorar la autonomía en niños y niñas con sordera. *Revista De Investigación Educativa, Intervención Pedagógica Y Docencia*, 3(1), 93-108. <https://doi.org/10.71770/1f6a9778>
- Herrera, M., y Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16(2). <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.372>
- López, L., Fuentes, C., y Díaz, J. (2024). El juego como Estrategia Lúdico Pedagógica para Fortalecer las Habilidades Sociales en Niños de Preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(3), 2711-2722. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11493](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11493)
- Malavé, G., Vera, S., Intriago, A., y Saltos, L. (2024). Revisión sistemática sobre la inteligencia emocional y su influencia en la adquisición de habilidades sociales de niños del nivel inicial. *PSICOLOGÍA UNEMI*, 8(15), 150-160. <https://doi.org/10.29076/issn.2602-8379vol8iss15.2024pp150-160p>

- Méndez, Á., de la Yncera, N., y Cabrera, I. (2022). Premisas y reflexiones teóricas para fundamentar un Programa de Entrenamiento en habilidades sociales en adolescentes. *Revista Dilemas Contemporáneos*, 3, 9. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i3.3208>
- Orozco, M. Á. (2021). *Retail Scorecard: El cuadro de mando del comercio omnicanal*. Profit Editorial.
- Otero, R., Ocampos, S., Sandoval, A., y Elguera, S. (2023). La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades sociales, autonomía y comunicación en el preescolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), 1329-1341. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i4.6957](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.6957)
- Paliza, Y., Paucar, I., Villegas, S., Alcántara, J., y Espinoza, Z. (2025). El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano. *Revista InveCom*, 5(4), 1-8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15009213>
- Piaget. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. Norton & Company.
- Rodríguez, K. (2015). *El juego simbólico y su influencia en el pensamiento creativo de los niños y niñas del nivel Inicial del CNN "Mis pequeños angelitos", Cantón La Libertad, provincia de Santa Elena, años lectivo 2014 - 2015*. UPSE. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2349/1/UPSE-TEP-2015-0020.pdf>
- Romero, S (2022). El juego simbólico y el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Nueva Esperanza, Loja. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 7(1), 34-46. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v7i1.2507>
- Salas, N., Alcaide, M., y Moraleda, A. (2022). Desarrollo de habilidades socio-emocionales en el alumnado de educación infantil. *Revista Prisma Social*(37), 82-98. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4396>

Spencer, H. (1855). *Principles of psychology*. D. . Appleton and Company.

Talavera, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(1), 348-369.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8823234>

Valles, V., y Rios, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *EduSol*, 22(80). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000300080&script=sci\\_arttext](http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912022000300080&script=sci_arttext)

Veramendi, G. (2024). *El juego simbólico y su influencia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 432-67 Qatus Urqo Ayacucho - 2022*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.  
<https://repositorio.unsch.edu.pe/items/df87f355-7a52-4cbf-bea3-96aa3eb0f429>

Verano, B. (2017). *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016*. Repositorio ULADECH.14:  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1075/Verano\\_GBM.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1075/Verano_GBM.pdf?sequence=6&isAllowed=y)

Villavicencio, S. (2024). *Los juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial N° 299- Yanas Huari-Áncash -2024*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote.  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/39723/MOTRICIDAD\\_FINA\\_VILLAVICENCIO\\_RUBINA\\_SONIA\\_YANET.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/39723/MOTRICIDAD_FINA_VILLAVICENCIO_RUBINA_SONIA_YANET.pdf?sequence=5&isAllowed=y)

Vygotsky. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.13.

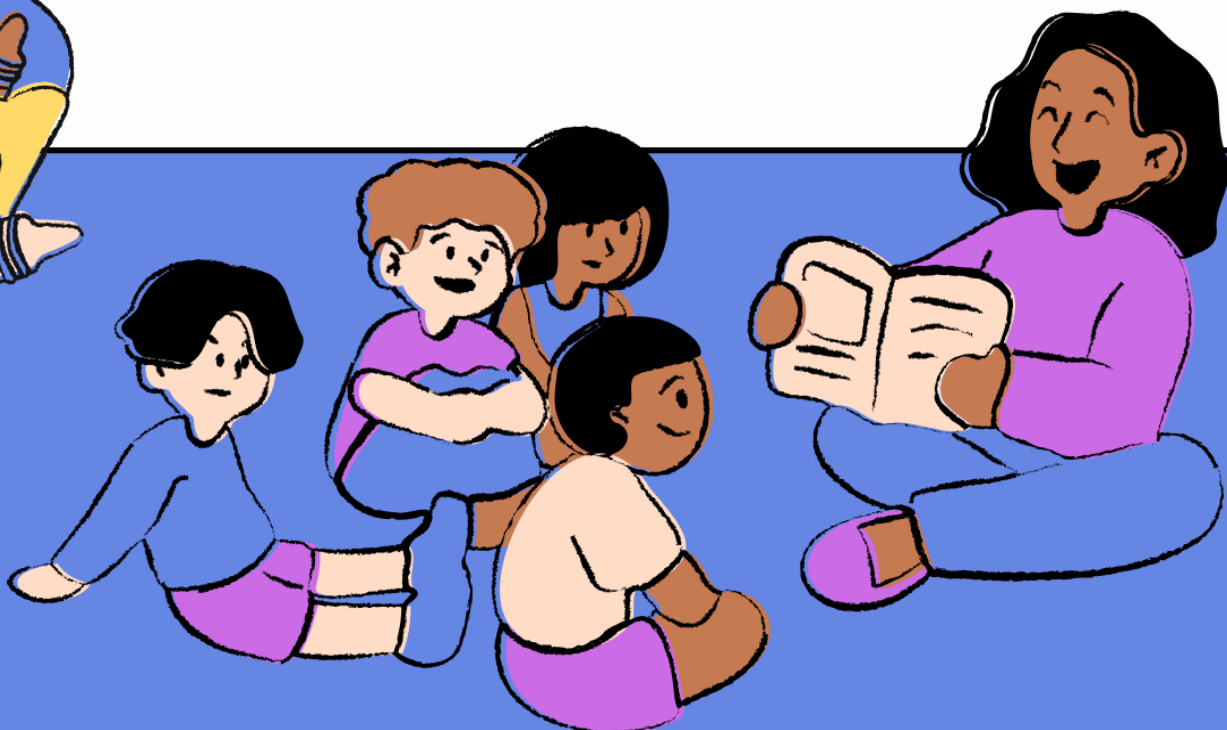
Zambrano, V., Chica, L., y Zambrano, J. (2024). Juego de roles para promover el desarrollo de identidad y autonomía en los niños de preescolar. *Revista Cognosis*, 9(3), 292-311.  
<https://doi.org/10.33936/cognosis.v9i3.6818>

# ANEXO 1



Propuesta de intervención educativa “Juego  
simbólico en el desarrollo de habilidades  
sociales en niños de 4 a 5 años”

**Autora: Cecibel Abigail Fajardo Reinoso**



## **Introducción**

La presente propuesta de intervención educativa contiene actividades diseñadas en torno al juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. Estas actividades han sido planificadas en concordancia con el Currículo de Educación 2014.

El juego simbólico es una manifestación natural y fundamental del desarrollo infantil. En él, los niños imitan y representan situaciones de la vida cotidiana, asumiendo roles de personajes conocidos como padres, médicos, maestros o héroes. Este tipo de juego, característico entre los 4 y 5 años, no solo refleja la imaginación y creatividad del niño, sino que también es una vía privilegiada para expresar emociones, resolver conflictos internos y comprender su entorno. En este contexto, el aula se convierte en un espacio ideal para fomentar el juego simbólico como estrategia didáctica, ya que a través de él se promueve el desarrollo de habilidades sociales esenciales como la cooperación, el diálogo, la empatía y el respeto por las normas.

Las 10 actividades plasmadas en esta propuesta de intervención educativa están centradas en el juego simbólico para fomentar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años. Se estructuran según diversos ámbitos de desarrollo, como la convivencia, el lenguaje verbal y no verbal, y la expresión artística. Para cada actividad, se detallan los materiales a utilizar, el tiempo estimado y la edad adecuada para su realización.

## **Justificación**

El juego simbólico es un proceso inherente al desarrollo infantil que permite a los niños recrear situaciones de su entorno, transformando la realidad para comprenderla y asimilarla. Como se ha evidenciado en discusiones previas, la literatura científica reciente Chacha et al. (2024) subraya consistentemente su papel crucial en la mejora de la interacción social, la comunicación, la cooperación y la empatía. Para los niños de 4 a 5 años, el juego simbólico va

más allá de la diversión; es su principal forma de aprender, procesar información y desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales. En este contexto, simular situaciones de la vida real permite la práctica de comportamientos sociales de manera segura y controlada, preparando al niño para desenvolverse eficazmente en su entorno.

A pesar de la reconocida importancia del juego simbólico, los educadores a menudo perciben que su potencial como herramienta práctica para fomentar habilidades sociales clave podría optimizarse. Muchos niños en esta etapa pueden enfrentar desafíos al compartir materiales, cooperar en grupo, expresar emociones de forma positiva o resolver conflictos pacíficamente, optando a veces por el enfrentamiento o la evitación. Talavera (2023), destaca la relevancia del juego simbólico para el desarrollo de las conexiones sociales. Por lo tanto, un plan educativo centrado en el juego simbólico debería ser la herramienta principal para ayudar a los niños a mejorar sus competencias sociales y a lograr un mayor éxito en su trayectoria académica. La ausencia de un proceso de aprendizaje específico en esta área podría resultar en un retraso significativo en el desarrollo social, lo que, a futuro, podría perjudicar su desempeño académico y su capacidad de trabajo en equipo.

Esta propuesta busca ofrecer a la Educación Infantil un enfoque específico y adecuado para enseñar habilidades sociales mediante el juego simbólico. Se trata de un plan de actividades basadas en el juego, diseñadas específicamente para niños de 4 a 5 años, que combinan la teoría con la evidencia empírica sobre la relación entre el juego simbólico y el desarrollo social. Las fichas de juego facilitarán a los docentes la preparación diaria de sus clases, asegurando que el tiempo de juego contribuya activamente a la práctica de habilidades sociales. Además, la clara definición de objetivos, materiales, procedimientos y métodos de evaluación permitirá replicar la propuesta y medir su éxito en diversos contextos.

La propuesta de intervención educativa está respaldada por sólidos principios teóricos. Según Lev Vygotsky (1978), y su teoría sociocultural, el juego simbólico es una zona útil donde los niños ensayan nuevos roles y reglas que les ayudan a aprender a comportarse de forma más responsable con los demás. Para él, el juego es una zona en la que los niños adquieren habilidades sociales. Desde su punto de vista, Jean Piaget (1962), consideraba el juego simbólico como un ejemplo de asimilación, que permite a los niños comprender el mundo representando acontecimientos, un proceso que siempre requiere trabajar con otros y desarrollar nuevas perspectivas, lo que finalmente conduce a la cooperación y la empatía. Según el Ministerio de Educación de Ecuador, el Currículo de Educación Inicial (2014), considera el juego como parte principal del crecimiento integral de los niños, incluyendo en quiénes se convierten y sus interacciones con los demás. Según Paliza et al. (2025), el juego simbólico es útil en muchos aspectos del aprendizaje temprano y Talavera (2023), cree que tiene un impacto en las interacciones sociales. Por estas bases, la propuesta se considera válida y pertinente.

### **Objetivo General**

Fomentar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años de edad a través de la implementación de una propuesta de intervención educativa basada en el juego simbólico.

## Actividad #1

### “Aventura en la selva: ¡Ayudando a los animales!”

**Objetivo.** El objetivo de esta actividad radica en fomentar la cooperación y el trabajo en equipo para alcanzar una meta común, desarrollando la comunicación y el compartir.

**Destreza a desarrollar.** Participa en juegos que impliquen la interacción con otros niños y niñas, respetando las reglas y turnos.

**Ámbito de aprendizaje.** Convivencia

**Indicador de evaluación.** Participa activamente en el juego de roles de animales. Cooperar con al menos un compañero para superar un obstáculo. Utiliza la comunicación verbal o no verbal para pedir o dar ayuda.

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4 – 5 años

**Tiempo de duración.** 20 – 30 minutos

**Materiales.** Disfraces de animales (león, mono, elefante, pájaro), pañuelos de colores (para ríos u obstáculos), aros (para cuevas), un "árbol" grande (hecho con cartulina o tela), juguetes de animales pequeños.

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se presenta la "historia" de que los animales de la selva necesitan ayuda para encontrar comida y agua, y solo trabajando juntos lo lograrán. Se invita a cada niño a elegir su disfraz de animal.

Desarrollo (20 min): Los niños, transformados en animales, deben cruzar "ríos" (pañuelos), pasar por "cuevas" (aros) y escalar "árboles" para recolectar la comida (juguetes) y llevarla a

un lugar seguro. Se les anima a hablar como sus animales y a ayudarse mutuamente (ej. un "elefante" empuja un "aro" para que pase el "mono").

Cierre (5 min): Los niños comparten la "comida" recolectada. Se reflexiona sobre cómo se sintieron al ayudarse y cómo lograron la misión trabajando juntos.

<b>Ficha de observación “Aventura en la selva: ¡Ayudando a los animales!</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: El objetivo de esta actividad radica en fomentar la cooperación y el trabajo en equipo para alcanzar una meta común, desarrollando la comunicación y el compartir.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Participa activamente en el juego de roles de animales.				
Coopera con al menos un compañero para superar un obstáculo.				
Utiliza la comunicación verbal o no verbal para pedir o dar ayuda.				

## Actividad #2

### “El restaurante mágico”

**Objetivo.** Estimular la comunicación verbal (pedidos y ofrecimientos) y la espera de turnos, promoviendo la cortesía y el respeto.

**Destreza a desarrollar.** Se comunica de manera oral utilizando oraciones simples para expresar sus ideas y sentimientos.

**Ámbito de aprendizaje.** Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.

**Indicador de evaluación.** Formula pedidos y ofrecimientos de manera comprensible. Espera su turno para hablar o ser atendido. Utiliza expresiones de cortesía ("por favor", "gracias").

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4 – 5 años

**Tiempo de duración.** 30 – 35 minutos

**Materiales.** Vajilla de juguete, mesas y sillas pequeñas, menús dibujados con imágenes, delantales y gorros de chef/mesero, alimentos de juguete (frutas, verduras, pan).

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se crea un "restaurante" en el rincón del hogar. Se explica que algunos niños serán "chefs" y "meseros" y otros serán "clientes". Se enfatiza la importancia de ser amables y respetuosos.

Desarrollo (20 min): Los "clientes" se sientan y "piden" comida del menú. Los "meseros" toman el pedido y lo llevan a los "chefs". Los "chefs" preparan la comida y los "meseros" la sirven. Se rotan los roles para que todos experimenten las diferentes perspectivas.

Cierre (5 min): Conversar sobre cómo se sintieron al atender o ser atendidos, y la importancia de hablar con claridad y escuchar con atención.

<b>Ficha de observación “El restaurante mágico”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: Estimular la comunicación verbal (pedidos y ofrecimientos) y la espera de turnos, promoviendo la cortesía y el respeto.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Formula pedidos y ofrecimientos de manera comprensible.				
Espera su turno para hablar o ser atendido.				
Utiliza expresiones de cortesía ("por favor", "gracias").				

### Actividad #3

#### “La casita feliz”

**Objetivo.** Fortalecer la empatía y la comprensión de diferentes roles familiares, practicando la expresión de sentimientos.

**Destreza a desarrollar.** Muestra comportamientos de cuidado, ayuda y solidaridad con otros.

**Ámbito de aprendizaje.** Identidad y autonomía.

**Indicador de evaluación.** Asume un rol familiar y lo mantiene durante el juego. Expresa verbalmente o mediante gestos las emociones del personaje. Interactúa con otros miembros de la "familia" de manera cooperativa.

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4 – 5 años

**Tiempo de duración.** 20 – 30 minutos

**Materiales.** Muñecos, cunas de juguete, ropa de muñecos, pequeña cocina de juguete, escoba y pala de juguete, disfraces sencillos (ej. pañuelos para simular ropa de adulto).

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se propone jugar a "la casa" y a la familia. Se conversan sobre los diferentes roles (mamá, papá, hijo/a, abuelo/a) y las tareas que cada uno puede realizar en casa.

Desarrollo (20 min): Los niños eligen sus roles y comienzan a interactuar, simulando situaciones cotidianas como cocinar, cuidar al bebé, limpiar, ir al trabajo, etc. Se anima a expresar cómo se sienten los personajes (felices, cansados, contentos).

Cierre (5 min): Reflexionar sobre lo que significa ser parte de una familia y cómo se sintieron en cada rol, destacando la importancia de ayudarse y entenderse.

<b>Ficha de observación “La casita feliz”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: Fortalecer la empatía y la comprensión de diferentes roles familiares, practicando la expresión de sentimientos.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Asume un rol familiar y lo mantiene durante el juego.				
Expresa verbalmente o mediante gestos las emociones del personaje.				
Interactúa con otros miembros de la "familia" de manera cooperativa.				

## Actividad #4

### “El hospital de peluches”

**Objetivo.** Fomentar la empatía hacia los demás y practicar habilidades de cuidado y consuelo.

**Destrezas a desarrollar.** Expresa emociones, ideas y vivencias a través del juego simbólico

**Ámbito de aprendizaje.** Convivencia

**Indicador de evaluación.** Asume el rol de médico/enfermero y lo mantiene. Muestra gestos de cuidado y consuelo hacia los "pacientes". Utiliza el lenguaje apropiado para el rol (ej. "dime dónde te duele").

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4-5 años

**Tiempo de duración.** 30 minutos

**Materiales.** Peluches "enfermos" (algunos con vendas o "heridas" simuladas), estetoscopios de juguete, jeringas sin aguja, termómetros, botiquín de juguete, camillas pequeñas o mantas.

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se organiza un rincón como "clínica". Se explica que los peluches están "enfermos" y necesitan la ayuda de los "doctores" y "enfermeros". Se enfatiza la importancia de ser cariñosos y cuidadosos.

Desarrollo (20 min): Los niños, asumiendo roles de personal médico, examinan a los peluches, les ponen "inyecciones", les dan "medicinas" y los consuelan. Se simulan conversaciones con los peluches y entre el personal médico.

Cierre (5 min): Conversar sobre cómo se sintieron al cuidar a los peluches y la importancia de ayudar a quienes lo necesitan.

<b>Ficha de observación “El hospital de peluches”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: Fomentar la empatía hacia los demás y practicar habilidades de cuidado y consuelo.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Asume el rol de médico/enfermero y lo mantiene.				
Muestra gestos de cuidado y consuelo hacia los "pacientes".				
Utiliza el lenguaje apropiado para el rol (ej. "dime dónde te duele").				

## Actividad #5

### “El misterio del juguete perdido”

**Objetivo.** Fomentar la resolución colaborativa de problemas y la comunicación para buscar soluciones.

**Destrezas a desarrollar.** Expresa emociones, ideas y vivencias a través del juego simbólico

**Ámbito de aprendizaje.** Expresión artística.

**Indicador de evaluación.** Colabora con sus compañeros en la búsqueda de pistas. Comparte sus ideas sobre dónde podría estar el juguete. Participa en la resolución del "misterio" de forma positiva.

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4 – 5 años

**Tiempo de duración.** 20 – 30 minutos

**Materiales.** Un juguete "escondido" previamente, lupas de juguete, "pistas" sencillas con dibujos (ej. un dibujo de una silla si está detrás de una silla), sombreros de "detective".

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se explica que un juguete muy especial se ha "perdido" y que los niños deben trabajar juntos como "detectives" para encontrarlo, usando las pistas.

Desarrollo (20 min): Los niños, en equipos o de forma individual colaborativa, buscan las pistas y las interpretan. Se les anima a compartir sus hallazgos y a discutir dónde podría estar el juguete. El docente guía, pero permite que los niños resuelvan.

Cierre (5 min): Celebrar el hallazgo del juguete. Reflexionar sobre cómo la colaboración y el compartir ideas les ayudó a resolver el misterio.

<b>Ficha de observación “El misterio del juguete perdido”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: Fomentar la resolución colaborativa de problemas y la comunicación para buscar soluciones.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Colabora con sus compañeros en la búsqueda de pistas.				
Comparte sus ideas sobre dónde podría estar el juguete.				
Participa en la resolución del "misterio" de forma positiva.				

## Actividad #6

### “El teatro de las emociones”

**Objetivo.** Estimular la expresión de sentimientos y la comprensión de las emociones en los demás a través de la dramatización.

**Destrezas a desarrollar.** Expresa emociones, ideas y vivencias a través del juego simbólico

**Ámbito de aprendizaje.** Convivencia

**Indicador de evaluación.** Dramatiza una emoción de forma reconocible. Identifica al menos una emoción expresada por un compañero. Expresa verbalmente cómo se siente su personaje.

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4-5 años

**Tiempo de duración.** 30 minutos

**Materiales.** Máscaras con diferentes expresiones faciales (alegría, tristeza, enojo, sorpresa), pañuelos de colores para simular emociones, música con diferentes tonos.

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se muestra una variedad de máscaras con emociones. Se habla de cómo nos sentimos a veces (alegres, tristes, enojados, etc.) y cómo podemos mostrarlo.

Desarrollo (20 min): Se eligen una o dos emociones para dramatizar. Los niños eligen una máscara o usan pañuelos para representar la emoción (ej. pañuelo rojo para enojo, azul para tristeza). Se les pide que actúen una pequeña situación donde se sienta esa emoción (ej. alguien se lleva su juguete sin permiso, un amigo los invita a jugar). El docente puede poner música que refleje la emoción.

Cierre (5 min): Conversar sobre las emociones que se representaron y cómo se sienten al verlas o al vivirlas. Se refuerza que todas las emociones son válidas y que es importante expresarlas de forma adecuada.

<b>Ficha de observación “El teatro de las emociones”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: Estimular la expresión de sentimientos y la comprensión de las emociones en los demás a través de la dramatización.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Dramatiza una emoción de forma reconocible.				
Identifica al menos una emoción expresada por un compañero.				
Expresa verbalmente cómo se siente su personaje.				

**Actividad #7****“Viaje en avión”**

**Objetivo.** El objetivo de esta actividad es promover el respeto a instrucciones, normas y funciones dentro de un grupo.

**Destrezas a desarrollar.** Participa en actividades colectivas respetando normas básicas de convivencia.

**Ámbito de aprendizaje.** Convivencia

**Indicador de evaluación.** Participa activamente respetando los roles asignados dentro del juego. Escucha y sigue instrucciones durante el desarrollo de la actividad. Colabora con sus compañeros respetando turnos y normas básicas de convivencia.

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4-5 años

**Tiempo de duración.** 30 minutos

**Materiales.** Sillas organizadas como avión, pasaportes simbólicos, boletos, micrófono de cartón.

**Procedimiento.** Inicio (5 minutos): El docente reúne al grupo y presenta la actividad con entusiasmo: “Hoy haremos un viaje en avión a un lugar mágico”. Explica brevemente las normas que se deben respetar durante la actividad (escuchar instrucciones, esperar turnos, respetar roles). Muestra los materiales: sillas organizadas como avión, pasaportes simbólicos, boletos y micrófono de cartón.

Desarrollo (20 minutos): Se forman los roles: un niño será el piloto, otro la azafata y el resto los pasajeros. Se irán rotando para que todos participen en distintos roles. El docente actúa como agente del aeropuerto: entrega boletos, revisa los pasaportes y explica cómo abordar el avión. Los niños suben al avión, se sientan y simulan colocarse el cinturón. Se guardan en silencio al “despegar”. La azafata (con ayuda del docente si es necesario) da instrucciones: cómo comportarse, qué ver por la ventana, etc. Se simula un viaje a un destino imaginario: la selva, la playa, otro país. Se pueden hacer sonidos ambientales y descripciones. Se intercambian roles para que todos puedan experimentar distintas funciones dentro del grupo.

Cierre (5 minutos): Al terminar el viaje, se sientan en grupo para una breve reflexión guiada: ¿Qué aprendieron sobre respetar las normas? ¿Cómo se sintieron al tener un rol? ¿Qué fue difícil o divertido? Se refuerza la importancia del respeto, la escucha activa y la colaboración grupal.

<b>Ficha de observación “Viaje en avión”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: El objetivo de esta actividad es promover el respeto a instrucciones, normas y funciones dentro de un grupo.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Participa activamente respetando los roles asignados dentro del juego.				
Escucha y sigue				

instrucciones durante el desarrollo de la actividad.				
Colabora con sus compañeros respetando turnos y normas básicas de convivencia.				

## Actividad #8

### “Construyendo nuestro pueblo juntos”

**Objetivo.** Promover el trabajo en equipo, la negociación y la planificación conjunta en un proyecto de construcción.

**Destrezas a desarrollar.** Se relaciona con otras personas para alcanzar metas comunes en actividades lúdicas o cotidianas.

**Ámbito de aprendizaje.** Convivencia

**Indicador de evaluación.** Colabora en la construcción de al menos una estructura. Negocia el uso de materiales o espacios con sus compañeros. Ofrece o acepta ayuda durante el proceso de construcción.

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4-5 años

**Tiempo de duración.** 30 minutos

**Materiales.** Bloques grandes (cartón, madera, espuma), telas, cajas de diferentes tamaños, pequeños letreros de calles o edificios.

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se propone a los niños construir un "pueblo" o "ciudad" entre todos. Se les anima a imaginar qué edificios quieren (casas, escuela, estación de bomberos) y cómo se organizarán.

Desarrollo (20 min): Los niños trabajan en pequeños grupos o de forma colaborativa para construir las diferentes estructuras. Se les anima a negociar el espacio, compartir materiales y ayudarse mutuamente en la construcción.

Cierre (5 min): Recorrer el "pueblo" construido. Reflexionar sobre cómo cada uno contribuyó y cómo, trabajando juntos, lograron crear algo grande y complejo.

<b>Ficha de observación “Construyendo nuestro pueblo juntos”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: Promover el trabajo en equipo, la negociación y la planificación conjunta en un proyecto de construcción.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Colabora en la construcción de al menos una estructura.				
Negocia el uso de materiales o espacios con sus compañeros.				
Ofrece o acepta ayuda durante el proceso de construcción.				

## Actividad #9

### “El rescate de los juguetes atrapados”

**Objetivo.** Fomentar la comunicación efectiva y la toma de decisiones colaborativa para resolver un "peligro" simulado.

**Destrezas a desarrollar.** Expresa ideas, necesidades y sentimientos en situaciones de juego o actividades grupales, utilizando formas de comunicación verbal y no verbal.

**Ámbito de aprendizaje.** Identidad y autonomía.

**Indicador de evaluación.** Participa activamente en la planificación del rescate. Comunica sus ideas y escucha las de sus compañeros. Toma decisiones colaborativas para superar los "obstáculos".

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4-5 años

**Tiempo de duración.** 30 minutos

**Materiales.** Cuerdas o cintas para simular "trampas", juguetes pequeños "atrapados" (muñecos, animales), una manta grande para simular una "zona de peligro", walkie-talkies de juguete (opcional).

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se presenta la situación: "Algunos juguetes están atrapados en una zona de peligro y necesitamos un equipo de rescate valiente para salvarlos. ¡Pero deben hablar entre ustedes y planear cómo hacerlo!"

Desarrollo (20 min): Los niños, asumiendo roles de "rescatistas", deben comunicarse para planificar el rescate. Deciden quién hará qué, cómo sortearán los "obstáculos" (cuerdas, manta) y cómo sacar a los juguetes. Se fomenta el diálogo constante y la toma de decisiones en grupo.

Cierre (5 min): Una vez rescatados los juguetes, se felicita a los niños por su trabajo en equipo y por haber hablado tanto para resolver el problema.

<b>Ficha de observación “El rescate de los juegos atrapados”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: Fomentar la comunicación efectiva y la toma de decisiones colaborativa para resolver un "peligro" simulado.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Participa activamente en la planificación del rescate.				
Comunica sus ideas y escucha las de sus compañeros.				
Toma decisiones colaborativas para superar los "obstáculos".				

## Actividad #1

### “Viaje espacial: explorando nuevos planetas”

**Objetivo.** Promover la adaptación a situaciones nuevas y la cooperación en un contexto imaginario, fomentando la creatividad en la interacción.

**Destrezas a desarrollar.** Participa en juegos de roles de manera colaborativa, mostrando iniciativa, creatividad y respeto por las ideas de los demás.

**Ámbito de aprendizaje.** Convivencia

**Indicador de evaluación.** Asume un rol y lo mantiene durante el viaje espacial. Participa en la creación de la narrativa del viaje. Interactúa con sus compañeros para lograr los objetivos de la "misión".

**Instrumento de evaluación.** Ficha de observación

**Edad.** 4-5 años

**Tiempo de duración.** 30 minutos

**Materiales.** Cajas de cartón grandes (para simular la nave espacial), luces pequeñas (para estrellas), disfraces de astronauta (o pañuelos para cascos), "alimentos espaciales" (alimentos de juguete).

**Procedimiento.** Inicio (5 min): Se invita a los niños a un emocionante "viaje espacial" para explorar un nuevo planeta. Se les pide que imaginen cómo será la nave, qué roles tendrán y qué llevarán.

Desarrollo (20 min): Dentro de la "nave espacial" (cajas), los niños asumen roles (piloto, copiloto, científico, explorador). Simulan el despegue, el viaje y la llegada a un nuevo planeta. Una vez en el "planeta", interactúan con el entorno imaginario, "descubriendo" nuevas formas

de vida o recursos, y compartiendo sus hallazgos. Se les anima a crear diálogos y situaciones inesperadas.

Cierre (5 min): Regreso a la "Tierra". Conversar sobre las aventuras vividas, los roles desempeñados y cómo se ayudaron para explorar y volver sanos y salvos.

<b>Ficha de observación “Un viaje espacial: explorando nuevos planetas”</b>				
Nombre del niño/a:				
Nombre del/la docente:				
Edad:			Fecha:	
Objetivo: Promover la adaptación a situaciones nuevas y la cooperación en un contexto imaginario, fomentando la creatividad en la interacción.				
<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Logrado (3)</b>	<b>En proceso (2)</b>	<b>No logrado (1)</b>	<b>Observaciones</b>
Asume un rol y lo mantiene durante el viaje espacial.				
Participa en la creación de la narrativa del viaje.				
Interactúa con sus compañeros para lograr los objetivos de la "misión".				

# **ANEXO 2**

---

## Proceso de validación

Estimada docente:

Lcda. María Fernanda Arévalo Valverde, Mgs.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la “Propuesta de intervención educativa sobre juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años” que surge como producto del trabajo de titulación realizado para la obtención del título de Licenciadas en Educación Inicial en la Universidad Católica de Cuenca.

La propuesta se puede encontrar como anexo al final del documento.

Atentamente,



Cecibel Abigail Fajardo Reinoso

0107127425

**Objetivo del juicio de expertos:** Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, utilidad pedagógica, metodología y factibilidad de la propuesta de intervención educativa.

---

## Información general

**Nombres y apellidos de la docente:** María Fernanda Arévalo Valverde

**Formación académica:** Licenciada en Educación Inicial y Parvularia, Magister en Educación Especial.

**Cargo que ocupa:** Docente de la Unidad Educativa Fiscomisional “Rio Santiago”

**Fecha:** 16/06/2025

**Firma:**



### Instrucciones para la validación de la propuesta:

- Lea detenidamente la guía de actividades que se adjunta al final del documento.
- Marque con una X su evaluación de la guía en cada criterio.
- En la columna de “observación” puede acotar las observaciones u opiniones que se consideren pertinentes en función a cada indicador (Pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad).
- En la columna de “observación” si el caso lo amerita puede escribir alguna opinión sobre las actividades propuestas.

La rúbrica de validación presentada a continuación es un instrumento que permite calificar la propuesta en función a 5 indicadores.

- 5 equivalente a “excelente”
- 4 equivalente a “muy bueno”
- 3 equivalente a “bueno”
- 2 equivalente a “regular”
- 1 equivalente a “malo”

Indicador	Criterio por evaluar	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Pertinencia	Las actividades planteadas en la propuesta de intervención educativa son adecuadas para mejorar el desarrollo de habilidades sociales.					X	Las actividades están claramente diseñadas para fomentar habilidades sociales como la cooperación, el respeto de turnos y la comunicación.
Coherencia	La propuesta de intervención educativa cumple con actividades de acuerdo con la edad de los niños.					X	Las actividades están orientadas específicamente a niños de 4 a 5 años, respetando sus etapas de desarrollo y las características cognitivas y emocionales de esta edad.
Comprensión	El lenguaje utilizado en las actividades es claro, preciso y comprensible para docentes y otros agentes educativos.					X	El texto es claro, con vocabulario accesible y bien estructurado. Las instrucciones de las actividades son fáciles de seguir.
Utilidad pedagógica	La propuesta representa una herramienta práctica y útil para los docentes en la planificación y					X	Se incluye una ficha de observación, estructura clara de

	ejecución de actividades enfocadas al juego simbólico.						cada actividad (inicio, desarrollo, cierre), y detalles de materiales y tiempos. Altamente replicable.
Metodología	La propuesta de intervención educativa presenta estrategias didácticas fundamentadas en el juego simbólico, orientadas a potenciar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.					X	Se fundamenta sólidamente en teorías pedagógicas (Vygotsky, Piaget), usa el juego simbólico como eje metodológico, y está alineada con el currículo nacional.
Factibilidad	La propuesta de intervención educativa es de fácil aplicación en el contexto educativo.					X	No requiere materiales costosos ni infraestructura especial. Las instrucciones están bien detalladas y son viables en entornos escolares comunes.

---

## Proceso de validación

Estimada docente:

Lcda. Katya Fernanda Rubio Cornejo, Msc.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la “Propuesta de intervención educativa sobre juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años” que surge como producto del trabajo de titulación realizado para la obtención del título de Licenciadas en Educación Inicial en la Universidad Católica de Cuenca.

La propuesta se puede encontrar como anexo al final del documento.

Atentamente,



Cecibel Abigail Fajardo Reinoso

0107127425

**Objetivo del juicio de expertos:** Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, utilidad pedagógica, metodología y factibilidad de la propuesta de intervención educativa.

---

## Información general

**Nombres y apellidos de la docente:** Msc. Katya Fernanda Rubio Cornejo.

**Formación académica:** Licenciada en Educación Inicial, Máster Universitario en Dirección y Gestión para la Calidad de Centros Educativos.

**Cargo que ocupa:** Docente del Ministerio de Educación, Centro de Educación Inicial “Luis Cordero”

**Fecha:** 16/Junio/2025.

**Firma:**



### Instrucciones para la validación de la propuesta:

- Lea detenidamente la guía de actividades que se adjunta al final del documento.
- Marque con una X su evaluación de la guía en cada criterio.
- En la columna de “observación” puede acotar las observaciones u opiniones que se consideren pertinentes en función a cada indicador (Pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad).
- En la columna de “observación” si el caso lo amerita puede escribir alguna opinión sobre las actividades propuestas.

La rúbrica de validación presentada a continuación es un instrumento que permite calificar la propuesta en función a 5 indicadores.

- 5 equivalente a “excelente”
- 4 equivalente a “muy bueno”
- 3 equivalente a “bueno”
- 2 equivalente a “regular”
- 1 equivalente a “malo”

Indicador	Criterio por evaluar	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Pertinencia	Las actividades planteadas en la propuesta de intervención educativa son adecuadas para mejorar el desarrollo de habilidades sociales.					X	Excelentes actividades muy creativas.
Coherencia	La propuesta de intervención educativa cumple con actividades de acuerdo con la edad de los niños.					X	La propuesta cumple con el perfil de salida de los estudiantes.
Comprensión	El lenguaje utilizado en las actividades es claro, preciso y comprensible para docentes y otros agentes educativos.					X	Lenguaje claro y preciso en las actividades.
Utilidad pedagógica	La propuesta representa una herramienta práctica y útil para los docentes en la planificación y ejecución de actividades enfocadas al juego simbólico.					X	Las actividades planteadas cumplen con el objetivo del juego simbólico.
Metodología	La propuesta de intervención educativa presenta estrategias didácticas fundamentadas en el juego simbólico, orientadas a potenciar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.					X	Las actividades propuestas van a aportar al desarrollo social de los estudiantes.

Factibilidad	La propuesta de intervención educativa es de fácil aplicación en el contexto educativo.					X	Las actividades propuestas son de fácil aplicación y con los recursos disponibles.
--------------	---	--	--	--	--	---	--

---

## Proceso de validación

Estimada docente:

Lcda. Mónica Priscila Ávila Larriva, Mgs.

Usted ha sido seleccionada como experta para evaluar la “Propuesta de intervención educativa sobre juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años” que surge como producto del trabajo de titulación realizado para la obtención del título de Licenciadas en Educación Inicial en la Universidad Católica de Cuenca.

La propuesta se puede encontrar como anexo al final del documento.

Atentamente,



Cecibel Abigail Fajardo Reinoso

0107127425

**Objetivo del juicio de expertos:** Evaluar la pertinencia, coherencia, comprensión, utilidad pedagógica, metodología y factibilidad de la propuesta de intervención educativa.

## Información general

**Nombres y apellidos de la docente:** Lcda. Mónica Priscila Ávila Larriva, Mgs.

**Formación académica:** Magister en Gerencia y Liderazgo Educacional.

**Cargo que ocupa:** Docente-investigadora

**Fecha:** 16/06/2025

**Firma:**



Firmado electrónicamente por:  
MONICA PRISCILA  
AVILA LARRIVA

### Instrucciones para la validación de la propuesta:

- Lea detenidamente la guía de actividades que se adjunta al final del documento.
- Marque con una X su evaluación de la guía en cada criterio.
- En la columna de “observación” puede acotar las observaciones u opiniones que se consideren pertinentes en función a cada indicador (Pertinencia, coherencia, comprensión, diseño, metodología y factibilidad).
- En la columna de “observación” si el caso lo amerita puede escribir alguna opinión sobre las actividades propuestas.

La rúbrica de validación presentada a continuación es un instrumento que permite calificar la propuesta en función a 5 indicadores.

- 5 equivalente a “excelente”
- 4 equivalente a “muy bueno”
- 3 equivalente a “bueno”
- 2 equivalente a “regular”
- 1 equivalente a “malo”

Indicador	Criterio por evaluar	Valoración					Observaciones
		1	2	3	4	5	
Pertinencia	Las actividades planteadas en la propuesta de intervención educativa son adecuadas para mejorar el desarrollo de habilidades sociales.					X	Las actividades son pertinentes y favorecen el desarrollo de habilidades sociales.
Coherencia	La propuesta de intervención educativa cumple con actividades de acuerdo con la edad de los niños.					X	Cada una de las actividades están planificadas acorde a la edad de esta propuesta educativa.
Comprensión	El lenguaje utilizado en las actividades es claro, preciso y comprensible para docentes y otros agentes educativos.					X	El lenguaje es comprensible. Se sugiere ampliar las consignas con mayor detalle.
Utilidad pedagógica	La propuesta representa una herramienta práctica y útil para los docentes en la planificación y ejecución de actividades enfocadas al juego simbólico.					X	Es una excelente propuesta.
Metodología	La propuesta de intervención educativa presenta estrategias didácticas fundamentadas en el juego simbólico, orientadas a potenciar el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años.					X	La metodología aplicada es adecuada. Se sugiere revisar la estructura de la rúbrica integrada en la ficha (se debe detallar los niveles).

Factibilidad	La propuesta de intervención educativa es de fácil aplicación en el contexto educativo.					X	La propuesta permite la aplicación eficaz en el contexto educativo.
--------------	---	--	--	--	--	---	---

# **ANEXO 3**

 <p>Universidad Católica de Cuenca</p>	<p><b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b></p>	<p>CÓDIGO: F – DB – 30 VERSION: 01 FECHA: 2025-07-23 Página <b>109</b> de <b>110</b></p>
---	---	--

### **Autorización de publicación en el repositorio institucional**

**Cecibel Abigail Fajardo Reinoso** portadora de la cédula de ciudadanía N° **0107127425**. En calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales del proyecto de titulación **“Juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste proyecto de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 23 de julio de 2025

F: 

**Cecibel Abigail Fajardo Reinoso**

**C.I. 0107127425**