

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO
“MARÍA MADRE”**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE EN EDUCACIÓN
INICIAL



INFORME DE TESIS

**Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años
de una Institución Educativa del Callao, 2023**

Para optar el Título Profesional de Profesora de Educación Inicial

AUTORES:

GUTIERREZ LOAYZA, Evangelina Del Pilar

RUIZ EGÚSQUIZA, Katty Zulli

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación para el desarrollo integral

CALLAO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado en primer lugar a Dios, por su infinita misericordia, por la salud, sabiduría y fortaleza que nos brinda cada día para culminar con éxito la presente investigación, luego a nuestra familia por su dedicación y apoyo incondicional, porque siempre nos motivan a seguir adelante y poder culminar con éxito los estudios y seguir cumpliendo nuestras metas y anhelos.

AGRADECIMIENTO

Gracias al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “María Madre”, por permitirnos formarnos todos estos años. A todos los docentes que durante este periodo de estudio han contribuido de manera dedicada a nuestra formación con sus grandes aportes que hacen que el día de hoy se vea reflejado en la culminación y presentación de nuestra investigación.

Índice de contenidos

CARÁTULA	
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Descripción de la realidad problemática	1
1.2. Formulación del Problema	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problema específico	3
1.3. Objetivos de la investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivo específico	3
1.4. Justificación e importancia de la investigación	4
1.5. Formulación de las hipótesis	5
1.6. Delimitación de la investigación	5
1.7. Limitaciones del estudio	5
II. SUSTENTO TEÓRICO CONCEPTUAL	7
2.1. Antecedentes del Estudio: Internacionales y nacionales	7
2.1.1. Antecedentes internacionales	7
2.1.2. Antecedentes nacionales	9
2.2. Bases teóricas científicas	12
2.2.1. El juego simbólico	16
2.2.1.1. Definiciones del juego simbólico	16

2.2.1.2. El juego simbólico según Jean Piaget	18
2.2.1.3. El juego sociocultural según Vygotsky	18
2.2.1.4. Teoría de la derivación por ficción	19
2.2.1.5. Tipos de Juego Simbólico.....	20
2.2.1.6. Fases del Juego Simbólico.....	21
2.2.1.7. El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores	21
2.2.1.8. Características del juego simbólico.....	22
2.2.1.9. Importancia del juego simbólico	22
2.3. Definición de términos conceptuales.....	23
III. METODOLÓGÍA	25
3.1. Enfoque de investigación:	25
3.2. Tipo y diseño de investigación:.....	25
a) Tipo de investigación:.....	25
b) Diseño de investigación:	25
3.3. Población y muestra	26
a) Población:	26
b) Muestra:	26
3.4. Variable y operacionalización	27
3.4.1. Variable: Juego simbólico.....	27
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
3.6. Procedimientos de recolección de datos.....	30
3.7. Procedimientos para el análisis de datos	31
3.8. Principios éticos del estudio	31
IV. RESULTADOS.....	33
V. CONCLUSIONES	38
VI. RECOMENDACIONES.....	39
REFERENCIAS	40

ANEXO	48
RD aprobación del proyecto de investigación	49
Ficha técnica del proyecto de investigación	50
Informe final	52
Matriz de Consistencia	53
Matriz de operacionalización de variables	54
Instrumento de recolección de datos	56
Ficha de validación de los instrumentos	57
Base de datos de la prueba piloto	67
Carta de solicitando la autorización de la investigación	68
Carta de aceptación de la investigación	69
Base de datos del instrumento aplicado	70
Pruebas aplicadas	71
Evidencias	76

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Distribución de estudiantes según el nivel del Nivel Inicial de una Institución Educativa	26
Tabla 2. Distribución de la muestra según sexo del Nivel Inicial de una Institución Educativa	26
Tabla 3. Resultados de juicio de expertos	30
Tabla 4. Coeficiente de alfa de Cronbach de Prueba del juego simbólico	30
Tabla 5. Resultado de la evaluación del Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023	33
Tabla 6. Nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión de integración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023	34
Tabla 7. Nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión de sustitución en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023	35
Tabla 8. Nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión de descentración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023	36
Tabla 9. Nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión de descentración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023	37

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Distribución de la muestra del Nivel Inicial de una Institución Educativa.....	27
Figura 2. Distribución porcentual de la frecuencia de estudiantes que alcanzan la magnitud del nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023.....	33
Figura 3. Nivel de la dimensión integración.....	34
Figura 4. Nivel de la dimensión sustitución	35
Figura 5. Nivel de la dimensión descentración.....	36
Figura 6. Nivel de la dimensión planificación.....	37

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023” tuvo como problema general ¿Cuál es el nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao? El objetivo general fue Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao. La investigación siguió un diseño básico, descriptivo, no experimental. La población constó de 96 estudiantes, con un tamaño muestral de 50 niños. La técnica la observación y la lista de cotejo fueron empleadas como instrumentos.

En los resultados se evidencia que en la dimensión de integración 58 % (29) de los niños alcanzó un nivel alto, 34% (17), alcanzó un nivel medio y 8% (4) nivel bajo. Esto indica que los niños, mientras juegan, realizan dos acciones o más acciones con una secuencia lógica. En cuanto al nivel de la dimensión sustitución, el 80% (40) alcanzó un nivel alto, el 18% (9) un nivel medio y el 2% (1), esto significa que al jugar imaginaron acciones sin la presencia de un objeto y lo expresaron con gestos. En lo que respecta a la dimensión descentración, el 46% (23) de los niños alcanzaron un nivel alto, el 40% (20) alcanzaron un nivel medio y el 14% (7) un nivel bajo, lo que sugiere que los niños son capaces de simular actividades realizadas por otros.

Finalmente, se determinó que, en la dimensión de planificación, la gran mayoría de niños se encuentran en el nivel medio 78 % (39), lo que significa que realizan acciones improvisadas en un sector de juego utilizando objetos y juguetes. Asimismo, se concluye que el juego simbólico en lo referente a las dimensiones de descentración, integración, sustitución y planificación, muestra que la mayoría d los niños se encuentran en el nivel esperado.

Palabras clave: juego simbólico, descentración, integración, sustitución y planificación

ABSTRACT

The present research work titled "Level of Symbolic Play Development in Four-Year-Old Students at an Educational Institution in Callao, 2023" aimed to address the general problem: What is the level of development of symbolic play in four-year-old students at an Educational Institution in Callao? The overall objective was to determine the level of development of symbolic play in four-year-old students at an Educational Institution in Callao. The research followed a basic, descriptive, non-experimental design. The population consisted of 96 individuals, with a sample size of 50 children. The observation technique and the checklist were employed as the instrument.

The results revealed that in the integration dimension, 58% (29) of children reached a high level, 34% (17) achieved a medium level, and 8% (4) achieved a low level. This indicates that children, while playing, perform two or more actions with a logical sequence. In terms of the substitution dimension, 80% (40) achieved a high level, 18% (9) a medium level, and 2% (1) imagined actions without the presence of an object and expressed them with gestures. Regarding the decentering dimension, 46% (23) of children reached a high level, 40% (20) a medium level, and 14% (7) a low level, suggesting that children are capable of simulating activities performed by others.

Finally, it was determined that in the planning dimension, the vast majority of children, 78% (39), are at a medium level, indicating that they engage in improvised actions in a play area using objects and toys. In conclusion, symbolic play, concerning the dimensions of decentering, integration, substitution, and planning, shows that the majority of children are at the expected level.

Keywords: symbolic play, decentering, integration, substitution, and planning.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

En la actualidad los aparatos electrónicos como el celular han sido reemplazado en actividades de socialización concreta, donde se observó el uso masivo de estos en niños menores de cinco años, afectando la práctica del juego simbólico, que estuvieron destinadas a desarrollar habilidades como la imaginación, el lenguaje y la interacción social desde la primera infancia de una manera única e inigualable.

Respecto a ello, Chateau (1960) señaló que, el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, la cual está ligado a la exploración y la curiosidad en lo que constituye a las habilidades psicomotoras y del descubrimiento.

Según las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2018) establecieron que, el desarrollo cerebral del niño se supedita a la labor que realizan los padres y cuidadores mediante actividades como hablar, jugar, leer, cantar y amar. De esta forma, estas actividades tienen consecuencias significativas, ya que la interacción con el niño, cimientan el almacén del desarrollo cerebral por medio de las conexiones cerebrales del niño, que son importantes para su presente y futuro.

Así también, Tarrés (2019), mencionó que, el juego simbólico es una de las actividades más importantes para el desarrollo psico - social infantil ayudando al dominio del lenguaje, la capacidad de razonamiento y organización, además permite conocer nuevas experiencias, desarrollar su curiosidad y fortalecer su confianza a través del juego simbólico. En el nivel de educación inicial, el juego es la actividad más importante para el desarrollo psico-social infantil, ya que permite relacionarse con los demás, crear vínculos, iniciarse en las normas, aprender a compartir, a respetar turnos y todo ello resulta clave para el desarrollo integral.

Por otra parte, el Ministerio de Educación MINEDU (2019) indicó que, el nivel de Educación Inicial en el Perú, tiene como una de sus bases los siete principios que orientan la acción educativa, siendo estos, el buen estado de salud, la comunicación, las seguridad física y afectiva, la autonomía, el movimiento y el juego libre, este último literalmente es reconocido como una actividad de naturaleza libre que emana mucho placer por el hecho mismo que surge por el propio interés y no es impuesta, “permitiendo al niño tomar sus propias decisiones, ocupar roles, crear reglas e incluso realizar algún negociado si el juego así lo requiere; todo ello conlleva a que los niños movilicen distintas habilidades de tipo cognitivo, motor, social y comunicativo.

Continuando con la UNICEF (2020) mencionó que, en el Perú, la situación educativa fue agudizado por la pandemia. Por ello, el juego y el aprendizaje basada en ella, son importantes en la medida en que favorece el desarrollo cerebral y las habilidades del infante que serán sustento en el futuro de la persona.

En una Institución Educativa Pública del Callao, se observó que las actividades lúdicas favorecen en la integración de los niños con sus pares, pero el juego simbólico no toma un papel primordial para el desarrollo integral en los infantes de cuatro años, a pesar de ser una actividad innata que podría ser dirigida a un mejor desarrollo de las habilidades sociales, generando mejores aprendizajes, que los niños podrían ir logrando, como conocimientos acerca del medio que los rodea.

En el aula se pudo evidenciar que los niños no son incentivados correctamente al momento que se realiza los juegos, especialmente a la hora del juego en los sectores, ya que las docentes no brindaban la importancia necesaria, al tiempo y la motivación hacia los niños, y esto genera insatisfacción por parte de los alumnos, ya que se sintieron desmotivados sin ganas de trabajar, es por ello que se dio la idea principal del trabajo de investigación es que los docentes se involucren más, y desarrollen el juego simbólico

como una herramienta esencial dentro del aula de clase. Por lo tanto, nos propusimos desarrollar la investigación titulada “Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao”.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema general

P.G. ¿Cuál es el nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao?

1.2.2. Problema específico

P.E.1. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión integración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao?

P.E.2. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión sustitución en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao?

P.E.3. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión descentración es en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao?

P.E.4. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión planificación en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general.

O.G. Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao.

1.3.2. Objetivo específico.

O.E.1. Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión integración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao.

O.E.2. Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión sustitución en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao.

O.E.3. Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión descentración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao.

O.E.4. Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión planificación en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

Según Bernal (2010) en una investigación, la justificación es la parte donde se sustenta, argumenta y presenta las razones del porqué y el para qué de la investigación que se va a realizar, es decir, justificar una investigación consiste en exponer los motivos por los cuales es importante llevar a cabo el respectivo estudio.

El presente proyecto lo que pretendió es dar a conocer el nivel del juego simbólico y cómo esta repercute en la formación integral, tomando en cuenta las cuatro dimensiones del juego simbólico que permitió llevar a cabo un aporte significativo en la formación de los estudiantes y por ende sirvió como información a los docentes para desarrollar en su labor pedagógica.

Es por ello, que enmarca en el aprendizaje del ser humano, porque es importante y esencial la satisfacción por lo que se estuvo realizando, permitiendo en el niño que pueda relacionarse con sus pares, debido a que se constituyen como destrezas y procesos creativos, formadores, en el cual juega un papel fundamental como mecanismos que conllevan a la maduración y su desarrollo.

Méndez (2012) mencionó que, la justificación en la investigación puede ser de los siguientes aspectos:

Teórico, porque se abordaron diferentes fuentes de información científica que dieron sustento al marco teórico, asimismo los resultados incrementarán el conocimiento científico para futuras investigaciones. Práctico, porque los resultados que se obtengan, servirán a la comunidad docente como aporte para mejorar el uso del juego simbólico de

sus estudiantes, del mismo modo a la comunidad científica como aporte de nuevos conocimientos. Metodológicamente, porque se emplearán los pasos del método científico, debiendo tener una base sólida y confiable que permitirá la elaboración de instrumentos para ser validados por juicio de expertos que servirá de base a otros investigadores.

1.5. Formulación de las hipótesis

La investigación no requiere de hipótesis por ser de nivel descriptivo simple.

Para Schuttenberg y Lozano (2017) indicaron que, el nivel realiza una descripción de la población, fenómeno o entorno en el cual se centra el estudio, asume que el nivel de investigación significa el grado de profundidad con la que aborda o estudia ciertos fenómenos o hechos de la realidad social.

1.6. Delimitación de la investigación

Nuestro proyecto de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa del Callao del presente año 2023, con una población estudiantil de 96 estudiantes en edad de cuatro años y como investigadoras habíamos buscado determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los infantes. Ya que el juego simbólico permitió a los niños poner en marcha su creatividad, imaginación, superar miedos y ganar confianza en la cual va estimular en sus nuevos aprendizajes.

1.7. Limitaciones del estudio

Determinar las posibles limitaciones que tuvieron lugar en el estudio en los estudiantes de cuatro años en una Institución Educativa del Callao”.

Limitación de ausencia de los estudiantes: La limitación de ausencia de los estudiantes por motivo de salud la cual consistió en la desatención del estudio y de las actividades que implica, lo que afecta el aprendizaje del estudiante.

Limitación bibliográfica: Cabe destacar que se contó con un gran repertorio bibliográfico sobre la variable: “El juego simbólico” pero existen poquedad de

referentes de trabajos descriptivos, en la mayoría cuentan con dos variables y eso puede debilitar las bases teórico – científicas de esta investigación.

Limitación de extensión: Lo constituye el tamaño de muestra, que no posibilitará generalizar los resultados a obtener y al no ser experimental, limitará establecer causa y efecto y solo determinará el nivel de desarrollo del juego simbólico.

II. SUSTENTO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes del Estudio: Internacionales y nacionales

2.1.1. Antecedentes internacionales

Guamán (2019) quien realizó una investigación relacionada al juego simbólico como estrategia didáctica para mejorar la convivencia en Ecuador, tuvo como finalidad establecer la importancia de la aplicación del juego simbólico como estrategia didáctica empleado por las docentes para mejorar la convivencia dentro del aula de los estudiantes, el método de esta investigación es inductivo, deductivo, descriptivo y analítico, las técnicas e instrumentos utilizados son la encuesta y la lista de cotejo , teniendo como muestra a 20 niños y 3 docentes , la aplicación de estos instrumentos dio como resultado el 35% de niños han adquirido las destrezas del ámbito de convivencia; por lo que se concluye que el juego simbólico permite la adquisición de comportamientos positivos mejorando la relación en el salón de clase; por tanto, existe una relación significativa de dicha institución.

Ulloa (2019) realizó una investigación sobre el juego simbólico para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial en Ecuador, teniendo como objetivo diseñar una guía de juegos simbólicos para el desarrollo del lenguaje en los infantes, bajo una metodología de enfoque cualitativo de tipo descriptiva, bibliográfica y de campo y una muestra de 8 docentes y 90 niños y niñas del centro educativo, se obtuvo como conclusión, que el juego simbólico se establece como un recurso que une al niño con el mundo que lo rodea y le ofrece una ampliación en el vocabulario de modo que mejora en un alto nivel su capacidad de expresión oral.

Sangucho (2020) en su estudio denominado el juego simbólico en el desarrollo cognitivo en Ecuador, tuvo como objetivo determinar de qué manera se relaciona el juego simbólico con el desarrollo cognitivo de los estudiantes de 3 y 4 años, mediante la

observación sistemática de la forma en que la docente aplica la mencionada estrategia metodológica. Siguió la metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo, la modalidad es de trabajo de campo, se contó con una muestra de 10 niños y 1 docente, como técnica empleada para los niños fue la observación y como instrumento la lista de cotejo, para la docente se aplicó como instrumento cuestionario y como técnica la entrevista. Como resultado se obtuvo que el 72% (7) de los niños/as a través de los juegos muestran mayor interés para imitar simbólicamente representaciones de movimiento, discriminación de objetos, formas y partes del cuerpo, el 52% (5) mejoró la verbalización y expresión con ayuda del juego simbólico y el 55% (6) de los niños a través del juego simbólico mejora su habilidad cognitiva de la memoria. En conclusión, el juego simbólico es el principal medio por el cual el niño/a en edades tempranas, recibe de manera inconsciente, un aprendizaje en todas las áreas del desarrollo cognitivo, esto sucede en gran medida, al representar acciones lúdicas que le causen interés y motivación.

Procel (2021), quien hizo su investigación sobre el juego simbólico y creatividad en Ecuador, tuvo como propósito plantear sobre la valoración de la actividad simbólica y la ejecución del desarrollo de la imaginación en los infantes. La indagación se ejecutó bajo el diseño descriptivo correlacional considerando a 35 infantes como asunto de investigación. Durante la medida de los datos se usó una guía de observación y un cuestionario. El producto fue demostrado ya que el 65% de los estudiantes usan la actividad figurativa dentro de varios movimientos que se realizan durante la sesión didáctica, el 33% de estudiantes no se vinculan con sus compañeros, a pesar de que mayormente se usa el juego figurativo para desenvolver diversas situaciones que se les presenta y el 2% no usa el juego figurativo dentro de su sesión didáctica. Se determina al juego figurativo cómo una estrategia muy necesaria para fomentar diferentes técnica y destrezas en los estudiantes, por otro lado, es de suma importancia conocer diversas

estrategias para que puedan ser ejecutadas correctamente, para la finalidad de contribuir de una forma total para la ejecución de un buen aprendizaje en el niño.

Tandazo y Villagómez (2022) en su trabajo de investigación denominado el juego simbólico en el desarrollo de la creatividad en Ecuador, analizó la importancia del juego simbólico en la creatividad, a su vez también se identificó las características y los enfoques teóricos que sustentan al juego simbólico y el proceso metodológico por medio del cual se desarrolla la creatividad. Todo esto para poder desarrollar el marco teórico, el cual está fundamentado en enfoques teóricos de diversos autores que aportan en la sustentación teórica con respecto a las variables de estudio. Así mismo, se menciona que dicho trabajo tiene un enfoque cualitativo y de nivel de investigación de tipo descriptivo con paradigma socio crítico en donde la modalidad es bibliográfica documental, la cual a través del fichero ayudó a recopilar información de mayor relevancia para organizar y seleccionar diferentes fuentes que ayuden a dar respuestas. Por consiguiente, se concluyó que el juego simbólico es fundamental para el desarrollo de la creatividad, debido a que al momento de jugar los niños y niñas utilizan la imaginación y a su vez construyen diversas representaciones mentales que serán útiles para resolver problemas que se le presenten en la vida cotidiana.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Loayza y Vines (2019) en su tesis relacionada al juego simbólico en Puente Piedra, tuvo como objetivo buscar información directa para tomar decisiones en una forma simple y elemental en el juego simbólico en niños(as) de 5 años. Se empleó la metodología cuantitativa, el diseño fue descriptivo simple, el instrumento que se utilizó fue una lista de cotejo con una guía de Observación. Para determinar el análisis de datos se empleó el programa SPSS 19 en la cual se generó un informe estadístico descriptivo. La población estudiantil es de 57 niños(as) y la muestra es de 29 niños(as). Los resultados obtenidos

llevaron a la comprobación de los objetivos planteados sobre el juego simbólico. Por estas razones se concluyó, que la investigación fue válida y las alternativas propuestas para la solución del problema, factibles de ejecutarlas.

Valdez y Gáloc (2020) en su estudio el desarrollo del juego simbólico en Amazonas, tuvo como objetivo general describir el desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de dicha institución, observando a los niños de dicha edad, el diseño fue descriptivo simple de tipo transaccional de una sola casilla. La población y muestra estuvo conformada por 25 preescolares seleccionados por conveniencia. Se utilizó como técnica a la observación y como instrumento la ficha de observación. En los resultados se evidencia que en la dimensión descentración se ubican en el nivel 3 (32%), lo cual significa que los niños son capaces de simular actividades que realizan otras personas, animales u objetos; en la dimensión de integración, se encuentran en los niveles 4 (24 %) y 5 (24 %) ello demuestra que los niños al jugar realizan dos acciones o más acciones con una secuencia lógica. En lo que respecta a la dimensión de sustitución, los niños en mayor proporción se encuentran en el nivel 4 (28 %), esto significa que al jugar imaginan acciones sin la presencia del objeto y lo expresa con gestos; finalmente se determinó que en la dimensión de planificación los niños en mayor proporción se encuentran en el nivel 3 (24 %), lo que significa que realizan acciones improvisadas en un sector de juego utilizando objetos y juguetes. Asimismo, se concluye que el juego simbólico en lo referente a las dimensiones de descentración, integración, sustitución y planificación, los niños no se encuentran en el nivel esperado.

Vásquez (2020) en su tesis relacionada al juego simbólico y habilidades sociales en los niños en Loreto, tuvo como objetivo general determinar qué relación existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de cinco años del nivel inicial, teniendo como enfoque de investigación cuantitativo con un diseño no experimental y

transeccional de nivel descriptivo correlacional. Se empleó el método hipotético deductivo en una población conformada por 15 niños y niñas de cinco años dentro de las delimitaciones definidas por el estudio. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación que servirá para la evaluación del juego simbólico y otra para evaluar las habilidades sociales. El análisis descriptivo nos muestra una predominancia del nivel bajo para ambas variables con un 50% para la variable juego simbólico y un 63% para las habilidades sociales. El resultado de la prueba de hipótesis general nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman que medirá el nivel de concordancia con valor de 0,759 y una significancia estimada de $0,000 < 0,05$. lo cual concluyó la confirmación estadísticamente con la existencia de una relación positiva entre las variables, por lo cual, se acepta la hipótesis general del estudio.

Atoche (2021) en su estudio realizado el nivel del desarrollo del juego simbólico en Piura, tuvo como objetivo determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla. La investigación fue de tipo básica, descriptiva, diseño no experimental, con una población 90, muestra 10 niños; técnica la observación, instrumento la lista de cotejo. Resultados: demostraron que en el nivel de la dimensión Integración ningún niño alcanzó un nivel alto, 62% (7) alcanzaron un nivel medio y 38% (3) nivel bajo; el nivel de la dimensión Sustitución 25% (2) nivel alto, 75% (8) nivel medio y ningún niño se ubicó en nivel bajo; en la dimensión Descentración el 100% (10) alcanzó un nivel medio; en la dimensión Planificación, ningún niño logró un nivel alto, 62% (7) nivel medio, 38% (3) nivel bajo. Llegando a la conclusión, que el nivel predominante de la variable juego simbólico en niños de 4 años es el nivel medio, por ello se demuestra que el estudio presenta dificultades en el desarrollo de las dimensiones de la variable juego simbólico.

Cubas (2022) en su trabajo de tesis sobre el juego simbólico para la autonomía en Lambayeque, tuvo como objetivo, proponer actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años; la presente investigación corresponde a un tipo básica, con un diseño descriptivo. La población correspondiente para esta investigación fueron 17 estudiantes del aula multigrado de 3 y 4 años, a quienes se les aplicó el instrumento de una lista de cotejo de los logros pedagógicos para medir el aprendizaje y poder identificar el nivel de autonomía. Los resultados obtenidos, dieron a conocer que un 36,8 % de su población se encontraba en un nivel de inicio, un 47,4 % en un nivel de proceso, y un 15,8 % en un nivel de logro; lo que pudo evidenciar la necesidad de construir una propuesta basada en el juego simbólico para poder contribuir a su desarrollo. La investigación concluyó que, se logró diagnosticar el nivel de autonomía de los niños y niñas; además de diseñar la propuesta de las actividades del juego simbólico, la misma que fue validada por expertos y está apta para su aplicación.

2.2. Bases teóricas científicas

El juego

El juego es una actividad libre y voluntaria que realizan las personas, especialmente los niños la cual trae muchos beneficios para el desarrollo de habilidades que es un factor fundamental del niño, ayudan a liberar el estrés, tensiones, a más de ser divertido y producir alegría. Es importante que desarrolle ciertas habilidades que le ayudaran a que tome decisiones correctas en un futuro.

El niño que juega crea su mundo donde se ponen las cosas en el lugar que más le agrade al niño, en este mundo donde puede encontrar su zona de confort, en la cual se siente amado, protegido y valorado. (UNICEF, 2018). El niño que más juega es feliz por lo que se siente seguro y protegido en el lugar que esta por lo que el crea su zona de confort es decir su propio espacio que le agrada.

Importancia del juego en el nivel inicial

El Juego es de gran importancia para el ser humano, debido a que es una actividad destinada a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. Delgado (2011) explica que:

“Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos”. (p. 129)

El juego dentro del desarrollo del niño

Según Chateau (1960) explica que el juego es utilizado como una metodología dentro del aula de clases, ayuda al desarrollo del niño tanto físico, motor, afectivo, social y cognitivo y se puede evidenciar de la siguiente manera:

- a) **Desarrollo físico motor:** Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Los juegos de movimiento espontáneos, fomentan una adquisición cada vez mayor de las partes del cuerpo, porque el juego es el medio natural de adquirir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y social y para la perfección de los gestos, de forma que sean más seguros, eficaces y coordinados.

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como:

- El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.
- El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

b) Desarrollo socioemocional: Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño/a toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios.

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo del yo social. Los estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de socialización infantil.

c) Desarrollo cognitivo: Jugando, el niño/a aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo

de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, y toma de perspectiva.

Tipos de juegos

MINEDU (2019) destaca los siguientes juegos:

- **Juegos Populares:** Es un juego muy general es decir muy conocido en cada lugar o región que se realiza en actividades de pueblo.
- **Juegos tradicionales:** Este tipo de juego es transmitido de generación en generación, conservando su propia identidad y cultura del lugar propio en el que habita la población, a la vez que estos juegos transmiten mucha alegría a quienes lo practican.
- **Juegos Infantiles:** Los juegos infantiles son muy conocidos especialmente por los niños por lo que se lo puede practicar tanto en el interior como en el exterior de algún lugar ya sea patios, parques o como dentro del aula de clase por lo que es una herramienta de enseñanza.
- **Juego Simbólico:** El juego simbólico consiste en la representación de situaciones reales o ficticias es decir que el niño con sus propios objetos crea e imagina, además que representa roles y personajes.
- **Juego de Reglas:** Los juegos de reglas son aquellos que siguen una serie de instrucciones que se deben respetar, ganar en los niños solo es volver a empezar nuevamente el juego, en cambio en los adultos se propone alcanzar una meta específica adecuándola con una serie de dificultades.
- **Juego de Construcción:** Este juego constan de un conjunto de piezas

iguales o de distintas formas en las que el niño/a tiene que construir algo, utilizando para ello el correspondiente material como: legos, cubos, torres, etc.

2.2.1. El juego simbólico

2.2.1.1. Definiciones del juego simbólico

El juego simbólico es una estrategia que se aplica en la educación inicial y por ello muchos investigadores le han tratado de dar ciertas definiciones tales como:

Benítez (2009) afirmó que, el juego simbólico es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que puede ser utilizada como parte de su formación realizando actividades diarias que deberá realizar en su vida.

Galego (2004) sostuvo que, a partir de los dos años comienza una etapa para el niño que se refleja claramente en actividades lúdicas. Es el juego simbólico lo que representa el pensamiento egocéntrico del niño que, mediante el juego, deforma la realidad para satisfacer sus necesidades.

Según Guerra (2010) señaló que, el juego simbólico, es el juego que se manifiesta de manera natural en los niños y niñas mediante el uso de la capacidad de representación mental para recrear entornos que combinan la realidad con la imaginación plasmados en el juego como si dicha recreación tuviera lugar en la realidad. Por tanto, es una actividad muy útil para los niños dado que es un proceso programado por el adulto para reforzar el desarrollo de actividades de aprendizaje.

Esto refirió, que el juego simbólico es una representación que el niño hace de una situación cotidiana (como comer o dormir) fuera del contexto, por tanto, es asimilar la realidad reviviendo diferentes acontecimientos o experiencias donde a través del juego se

representa situaciones o características de sí mismo que resultan ser positivas o que además sirven para afrontar experiencias desagradables o difíciles.

Dimensiones del juego simbólico

Guerra (2010) distinguió cuatro dimensiones en el juego simbólico: descentración, sustitución de objetos, integración y planificación.

- a) Integración:** Está referida a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias. Asimismo, el niño va siendo progresivamente capaz de realizar acciones simbólicas que va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones de secuencias, asumiendo el punto de vista de otros.
- b) Sustitución:** Abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico (el significante y el significado). En un primer momento se produce una coincidencia, paulatinamente se van dissociando, de modo paralelo al desarrollo representacional que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro. Hasta sustituir objetos por otros de los que no guardan ninguna relación.
- c) Descentración:** Es la dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones simbólicas infantiles que realizan están dirigidas por el propio niño, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Al principio estos agentes son tratados como pasivos, pero posteriormente serán considerados elementos activos.
- d) Planificación:** Es la dimensión que indica más claramente la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego. Alrededor de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego que anticipan mentalmente lo que va ser jugado.

2.2.1.2. El juego simbólico según Jean Piaget

Piaget (1946) en su teoría mencionó, una vez que el niño haya dominado el juego de ejercicio, alrededor de los dos años de edad aparece el juego simbólico, los niños se empapan de imaginación y aparecen los seres imaginarios creando y reviviendo experiencias, en la cual es caracterizado por dotar de sentido funcional a uno o varios elementos cotidianos inventados por ellos mismos tal como: un palo puede transformarse en un tenedor, una piedra en una sartén o una escoba en un caballo.

Refiere que el sujeto se desarrolla porque construyó sus propias estructuras cognitivas, dichas estructuras cognitivas permitieron asimilar la realidad en función a las estructuras que posee. En el periodo de adaptación se debió organizarse con la colaboración de los padres y la maestra para que los infantes tengan relaciones sociales satisfactorias e interés por adquirir aprendizajes a lo largo de su vida buscando en algún momento estabilidad. En esos esquemas de comportamiento hay siempre dos dimensiones: asimilación, que significa adecuar o incorporar una nueva experiencia en una estructura mental existente, la forma más sencilla de entender el concepto es verlo como un proceso mediante el cual nueva información se amolda a esquemas preexistentes y acomodación que significa se refiere al proceso de modificar esquemas existentes para responder a una nueva información recibida de su entorno social.

2.2.1.3. El juego sociocultural según Vygotsky

Según Vygotsky (citado por Tarrés, 2019) afirmó que, el niño juega para relacionarse con sus pares, adaptándose a cualquier situación, conociendo el contexto social y cultural.

Toda situación imaginaria contiene reglas de conducta en la cual los niños expresan simbólicamente su propia iniciativa, en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado, se descartan una serie de posibilidades de acción.

Esta teoría indicó que el niño juega para relacionarse con los demás y con su entorno, es capaz de adaptarse a cualquier ambiente, cualquier situación y a las reglas desde el juego. Se debe trabajar el respeto como norma primordial desde esta actividad que es el juego.

2.2.1.4. Teoría de la derivación por ficción

El juego nos transportó a un mundo de imaginación en donde podemos imitar las actividades adultas que nos marcan.

Claparede (1932) mencionado por Gallardo y Gallardo (2018) sustentó que, el juego persigue fines ficticios para poder vivir las actividades que se realizan en la vida adulta. El juego es la principal actividad para el niño en el que se desenvuelve y permite expresar su visión particular del mundo siendo un sustituto que realiza el adulto.

Mediante el juego, el niño afirma su personalidad. El juego es una forma de interactuar con la realidad, que está determinada por los factores internos de la persona que juega; es la mejor forma para que los niños aprendan, desarrollen la creatividad y promuevan el desarrollo social y emocional; es una forma de ejercitar habilidades y destrezas que pueden permitir que los niños se desarrollen.

Esta teoría consistió en el mundo imaginario que vive el niño en el momento del juego y los roles que representa en su mundo, imitando al adulto en diferentes actividades que se observa en experiencias cotidianas.

Ante lo mencionado en las teorías de los diversos autores, muchos de ellos coinciden que el juego simbólico facilita la comprensión e interacción del mundo que le rodea ofreciendo a los infantes una oportunidad de conseguir a través de la fantasía aquello que no pueden obtener de la realidad, les ayuda a comprender el mundo adulto y su sociedad. Por ello, esta labor investigativa se consideró importante trabajar el juego simbólico, ya que ayuda a desarrollar en los niños una serie de competencias y actitudes

que les sean útiles para comprender todo aquello que forma parte de nuestra realidad social.

2.2.1.5. Tipos de Juego Simbólico

Según Procel (2021) indicó que, hay diferentes tipos de juego simbólico en los niños, las cuales son:

- a) Juegos de Creación Fantasía:** Son los juegos simbólicos en los que el niño crea historia al momento de jugar ya sean a través de hechos vividos o imaginarios.
- b) Juegos de Roles:** Es el juego simbólico en donde el niño imita a personajes de ficción o reales mientras juega, es decir, el niño asume el rol que desempeña e imita actitudes y características mientras juega.
- c) Juegos de Imaginación:** Es el juego simbólico en donde el niño imagina sucesos ya sean por la imitación de situaciones cotidianas o ficticias que observa en su entorno y los utiliza mientras está jugando, para disfrutar de todos los beneficios que el juego simbólico propone.
- d) Los Personajes del Juego Simbólico:** Los niños/as al jugar el juego simbólico, utilizan dos tipos de personajes que son: los estereotipados y los de ficción.

- **Los Personajes Estereotipados**

Los personajes estereotipados se caracterizan por la actitud que están desempeñando, logrando casi parecerse a la realidad en la que vivimos. Ejemplo: la niña cuida a su bebe, el niño trabajo en una mecánica arreglando carros.

- **Los Personajes de Ficción**

Los personajes de ficción son en donde los niños crean o imaginan su propio personaje es decir ellos salen de los juegos, historias, televisión. A lo que mediante el juego ellos interpretan roles.

2.2.1.6. Fases del Juego Simbólico

Según Jean Piaget mencionó que, el juego simbólico se divide en dos fases:

- **Juego simbólico individual**

Comienza desde los 18 meses hasta los 3 años: A esta edad los niños tienen mucha imaginación y fantasía por lo que se dice que ellos juegan imitando, es decir se ponen tristes, felices, enojados, furiosos; a su vez que juegan a las muñecas siendo ser la madre o padre, porque creen que son grandes y deben imitar lo que ven en sus hogares.

- **Juego simbólico colectivo**

Comienza a los 3 años. En esta etapa el niño asimila la realidad en la que vive y observa es decir que imita a ser una maestra, enfermera, doctora exagerando pautas de conducta. También juega a comprar y vender, es decir al estar en una tienda.

2.2.1.7. El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores

MINEDU (2019) afirmó que, en la “Hora del juego libre en los sectores” es uno de los momentos claves de la jornada diaria en el que es posible potenciar el juego simbólico, para hacerlo es necesario recordar sus características y cómo transcurre, en tanto de esa manera identificaremos posibles oportunidades de aprovechar para ese fin, en la cual se realiza todos los días como parte de la jornada pedagógica para promover el desarrollo infantil y el logro de competencias.

Se presentan algunas características que es necesario recordar, en la cual se dice que es libre porque los niños y las niñas deciden a qué jugarán, con quién lo harán y qué juguetes o materiales utilizarán. El adulto es el que planifica, diseña e implementa los sectores dentro o fuera de la IIEE o PRONOEI, atendiendo los intereses y necesidades de juego de los niños y niñas, en la cual tiene una duración aproximada de 60 minutos diarios, acordando algunas reglas para que el desarrollo del juego transcurra con armonía y todos participen. Según la edad, su maduración y personalidad preferirán jugar solos, en paralelo

o en grupo. El juego no es considerado como una actividad de espera, por el contrario, implementa la secuencia metodológica cuando todos los niños y niñas están en el aula.

2.2.1.8. Características del juego simbólico

Según Benítez (2009) señaló que, el juego es una actividad que posee muchas y diversas características, que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular. Veamos algunas características del juego:

- A través del juego los niños y niñas interactúan con su medio, ya que desde al nacer descubren que es la fuente de placer, siendo una actividad muy satisfactoria donde permite aprender y adquirir autonomía e independencia.
- Siempre tiene sentido, según sus experiencias e intereses particulares, muestra la ruta a la vida interior de los niños y niñas, ya que expresan sus deseos, sus fantasías, temores y conflictos de forma simbólica a través del juego donde adquieren diferentes roles que asumen de forma particular.
- Mediante el juego simbólico se visualiza diversas situaciones que son de interés para los infantes que nos permiten conocerlos de una mejor manera o tal vez a través de sus representaciones podemos notar ciertas irregularidades que nos den un indicio de que sucede algo.

2.2.1.9. Importancia del juego simbólico

Benítez (2009) sostuvo que, el juego simbólico es importante para los niños porque contribuye en la unificación e integración de la personalidad y les permite comunicarse con el mundo a través del juego del cual tiene sentido según sus experiencias particulares.

El juego es un elemento clave a lo largo de la vida de la educación infantil, ya que es un recurso educativo fundamental para la maduración y fomentar la autonomía personal. A la vez, tiene un papel muy importante en el desarrollo integral de cada niño, ya que,

tanto en la escuela como en el entorno familiar, los niños emplean parte de su tiempo en jugar con una intencionalidad pedagógica o lúdica que persigue diferentes aprendizajes en función de sus necesidades permitiendo su integración respetando el ritmo de los infantes.

Como hace mención el autor, los juegos representarían un gran estimulador para el desarrollo adecuado de habilidades, el cual le permitirá al niño un mejor desenvolvimiento ante la sociedad, que a su vez va del apoyo con el docente encargado y su entorno familiar.

2.3. Definición de términos conceptuales

Nivel

Bembibre (2009) consideró que, un nivel es como un espacio concreto o abstracto que se caracteriza por ciertas reglas y elementos que, particularmente lo diferenciarán de otros niveles que puedan existir y que podrán ser inferiores o superiores, así como también la implícita sucesión de etapas que marcan un camino hacia determinado fin u objetivo.

Cabe mencionar que nivel es el grado que se ha alcanzado dentro de un determinado contexto social jerárquicamente establecido, el mismo hace referencia a la presencia de etapas y estados que se dan en una situación específica a lo general.

La palabra nivel es aplicable a una importante cantidad de fenómenos y situaciones, siempre y cuando se dé la condición de diferenciación entre las partes que componen a ese fenómeno o situación.

Desarrollo

De acuerdo con Dubois (2002) refirió que, el desarrollo “Es un concepto histórico, lo que quiere decir que no tiene una definición única”, es decir, puede definirse desde múltiples perspectivas que dependen del estilo de pensamiento y dimensiones consideradas en los estudios específicos.

Del mismo modo, el desarrollo es un proceso de cambio, crecimiento, progreso o evolución de algo que va relacionado con una situación, individuo u objeto determinado,

esto quiere decir, que el niño no es un ser pasivo, monótono, que se limita solo a recibir información, sino que es un agente activo, capaz de interactuar permanentemente con su entorno que es propio de su desarrollo y esto favorecerá a su propio aprendizaje que va ser de manera progresiva.

III. METODOLÓGÍA

3.1. Enfoque de investigación:

La presente investigación se desarrolló desde un enfoque cuantitativo en la cual el objeto de investigación pretende seguir un conjunto de procedimientos que permitan medir de manera objetiva las características de la variable de estudio; así mismo, Monje (2011) mencionó que, el enfoque cuantitativo es un proceso sistemático y ordenado que permite recolectar la información necesaria a través del instrumento para dar respuestas a las preguntas de investigación planteadas en el desarrollo de la investigación.

3.2. Tipo y diseño de investigación:

a) Tipo de investigación:

El tipo de estudio es básico porque Baena (2014) mencionó que, la investigación es el estudio de un problema, destinado exclusivamente a la búsqueda de conocimiento. Este tipo de investigación está orientada a descubrir las leyes o principios básicos, así como en profundizar los conceptos de una ciencia, considerándola como el punto de apoyo inicial para el estudio de los hechos.

b) Diseño de investigación:

Este presente estudio de investigación correspondió al diseño no experimental de corte transversal, nivel descriptivo simple como señalaron Hernández y Mendoza (2018) ya que carece de una variable, se basa en sucesos que ocurrieron anteriormente y posteriormente son analizados, estudia los fenómenos exactamente cómo ocurrieron para recolectar datos y reportar los datos obtenidos. Busca explicar detalladamente las características del nivel de la realidad que se está estudiando.

M → O

Dónde:

M = Muestra

O = Observación

3.3. Población y muestra

a) Población:

Sánchez, Reyes y Mejía (2018) expresaron que, la población de investigación se define como el conjunto de unidades de análisis donde tendrá lugar el estudio.

Por lo tanto, la población estudiantil de una Institución Educativa del Callao contó con 96 estudiantes en edad de cuatro años.

Tabla 1

Distribución de estudiantes según el nivel del Nivel Inicial de una Institución Educativa

Niveles	Estudiantes
Turno Mañana	50
Turno tarde	46
Total	96

Fuente: Elaboración propia

Nota. Nómina de matrícula de una Institución Educativa del Callao, 2023

b) Muestra:

Hernández y Mendoza (2018) mencionaron que, la muestra es en esencia un subgrupo mostrando elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características a que llamamos población.

La muestra estuvo integrada por el grupo de cuatro años, conformado por 50 estudiantes, 32 varones y 18 mujeres.

Tabla 2

Distribución de la muestra según sexo del Nivel Inicial de una Institución Educativa

Sexo	Cantidad
Masculino	32
Femenino	18
Total	50

Fuente: Nómina de matrícula de una Institución Educativa del Callao, 2023.

Nota. Se observa que en la investigación participaron 50 infantes, de los cuales 56% son de sexo masculino y el 44% son de sexo femenino.

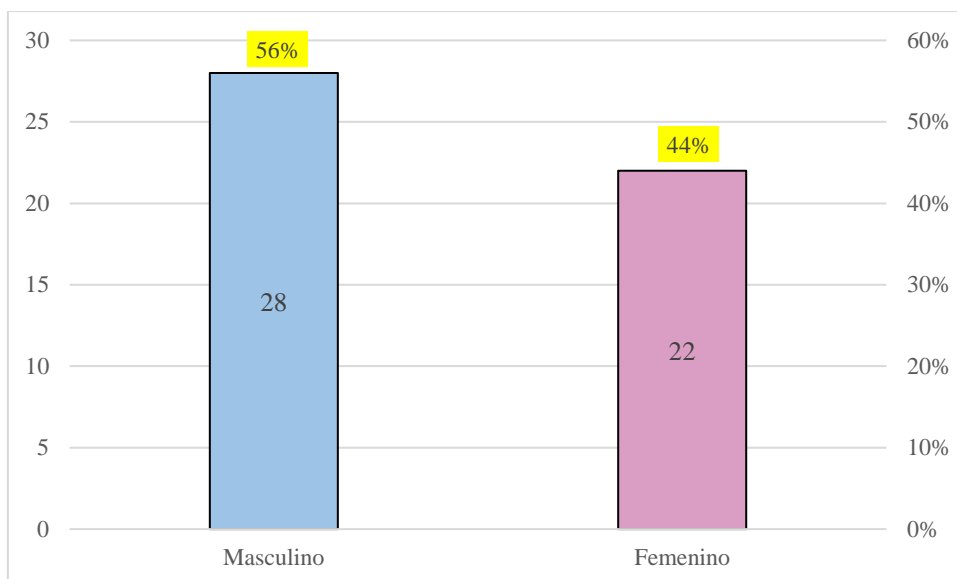


Figura 1. Distribución de la muestra del Nivel Inicial de una Institución Educativa

Nota. Según la tabla 2 y figura 1, nos muestra que el 56% corresponde a 28 estudiantes de sexo masculino, alcanzando un porcentaje mayor que el sexo femenino alcanzando el 44% existente a 22 estudiantes

3.4. Variable y operacionalización

3.4.1. Variable: Juego simbólico

- **Definición conceptual:**

Según Guerra (2010) consideró que, el juego simbólico es la actividad que constituye la expresión y la condición del desarrollo del niño, que se caracteriza porque a cada etapa del desarrollo está vinculado un cierto tipo de juego, con una secuencia establecida, y que significa un verdadero relevador de la evolución mental del niño. El inicio de la simbolización en el juego del niño se da cuando pasa de una conducta concreta a una conducta como si y este da paso al lenguaje en el niño, ya que al ejecutar un mando que significa algo en otro momento lo ayuda para poner un símbolo o palabra en el término de un objeto, de un individuo o una acción.

- **Definición operacional:**

Grajales (2014) mencionó que, la operacionalización de variables es equivalente a su definición operacional, para manejar el concepto a nivel empírico, encontrando

elementos concretos, indicadores o las operaciones que permitan medir el concepto en cuestión.

Por ello la medición de esta variable se realizó a través de cuatro dimensiones: Integración, sustitución, descentración, planificación con un total de 17 ítems para la recolección de datos a percepción de los sujetos considerados como muestra de estudio, a través de un instrumento denominado mapa de calor, los resultados se indicarán en niveles: Inicio, proceso y logro en los niños de 4 años.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- **Técnicas de recolección de datos**

La técnica que se empleó en este proyecto de investigación es la observación, con dos instrumentos conforme a nuestro objetivo primordial tenemos que determinar la incidencia del nivel del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao.

Según Baena (2017) la técnica es el arte o la manera de reconocer el camino, la cual permitió alcanzar los objetivos con prácticas reflexivas. En la investigación que se efectuó mediante técnica de observación, lo cual fue beneficioso utilizar el instrumento denominado guía observación ya que este nos va a admitir registrar información sobre el avance y el progreso del nivel juego simbólico como estrategia didáctica.

- **Instrumento para medir el juego simbólico**

Se utilizó la lista de cotejo como instrumento, que me permitió identificar cuáles son las principales características que convierten al juego en una estrategia de aprendizaje en los alumnos de inicial de 4 años de la Institución Educativa del Callao. Por ello, el instrumento a utilizar será sometida a juicio de expertos. Estas preguntas corresponden a las dimensiones: Integración, Sustitución, Descentración y Planificación; utilizando preguntas ágiles y de fácil comprensión para los valores de respuestas como: logro,

proceso e inicio. Asimismo, este instrumento pasó por evaluación de expertos, quienes ostentan el grado de Magister y Doctorado en educación y del cual validaron el instrumento, de igual forma el instrumento fue sometido a prueba piloto el cual arrojó el 0.90 de fiabilidad lo cual demostró ser un instrumento excelente.

Por ello, la presente investigación consideró apropiado aplicar como instrumento de evaluación una guía de observación adaptada por las autoras para la variable del juego simbólico, la cual constó de 17 ítems, con una escala valorativa: logro = 3, proceso = 2 e inicio = 1. Los ítems de la guía de observación están definidos en base a las 4 dimensiones de la variable, en la cual está medido por los siguientes niveles alto, medio y bajo. En la dimensión de integración, sustitución y descentración se midieron por los siguientes rangos: El nivel alto comprende [10-12], medio [7-9] y bajo [4-6]; por último, en la dimensión de planificación comprendió en el nivel alto [13-15], medio [9-12] y bajo [5-8].

- **Validez y confiabilidad**

- ✓ **Validez**

Para determinar la consistencia interna en relación lógica del instrumento, se sometió a juicios de expertos para ello se solicitó el aporte de 5 expertos acreditados en el conocimiento de la investigación y conocedores del tema.

Se validó el instrumento efectuado mediante los siguientes pasos:

- Este procedimiento se aplicará en base según Hernández, Fernández y Baptista (2014) quienes precisaron que, el instrumento elaborado en base a una teoría va respondiendo al objetivo de la investigación en el cual se medirá en áreas, dimensiones, indicadores y reactivos, como se apreciará en la siguiente tabla: (Ver anexo G)

Tabla 3

Resultados de juicio de expertos

Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad
1. Dra. Flor Mildred Gonzales Barbarán	X	X	X
2. Dra. Mirtha Angélica Bedón Reyes	X	X	X
3. Dra. Elizabeth Rosa Espinoza Gallegos	X	X	X
4. Mg. María Teresa Gómez Chávez	X	X	X
5. Lic. Villalta Zegarra Esmil Ninoy	X	X	X

Fuente: Elaboración propia

- La validez del instrumento estuvo dada por el juicio de expertos y se corroboró la validación del instrumento en el cual se recogió información necesaria para desarrollar la investigación, la cual presenta resultados favorables.

✓ **Confiabilidad**

Para establecer la confiabilidad de los instrumentos se midió mediante una prueba piloto a una muestra de 16 estudiantes, obteniendo los puntajes totales dando por resultado el índice de Alfa de Cronbach de 0.90, con lo cual se concluye que el instrumento es altamente confiable, por lo tanto, es aplicable para el estudio en toda su magnitud (Ver anexo H).

Tabla 4

Coeficiente de alfa de Cronbach de Prueba del juego simbólico

Instrumento	Alfa de Cronbach	N° de elementos
Prueba del juego simbólico revisada	0.9022	17

Fuente: Elaboración propia

Nota. Base de datos de la prueba piloto

3.6. Procedimientos de recolección de datos

Para obtener los datos se aplicará el instrumento pertinente para la recolección de la información, para esta etapa desarrollaremos las siguientes acciones:

- Presentación de solicitud para la autorización a realizar el trabajo de investigación de una Institución Educativa del Callao.
- Coordinación con la docente del aula y si fuese el caso con los PPF.
- Evaluación de cada estudiante perteneciente a la muestra dirigida al mejoramiento del aprendizaje del estudiante y al énfasis de su proceso con el instrumento de investigación.
- Organización de la información.

3.7. Procedimientos para el análisis de datos

Recolectada la información se procedió a su análisis elaborando una base de datos, después se utilizará el software SPSS 25 o Excel si fuese el caso, para poder organizar la información y hacer más fácil su manejo, producto de ello, además, se utilizará la estadística descriptiva que nos permitió obtener, leer e interpretar las tablas, figuras generales, específicas y las demás medidas correspondientes que evidenciarán los hallazgos de esta investigación.

3.8. Principios éticos del estudio

Este estudio se llevó a cabo con responsabilidad, se pidió el permiso correspondiente a los padres y a la institución educativa, además de que este estudio respetó la autoría de los teóricos citándolos como corresponde.

Según Alvarez (2018) en relación a la ética proyectada a la investigación, entre los principios que el investigador debió asumir estuvo: respeto, beneficencia y justicia.

En cuanto al principio de respeto se refirió a las personas con dignidad, único y libre en la que tiene derecho y capacidad de tomar sus propias decisiones, nuestra investigación radica en el análisis del juego simbólico en infantes de cuatro años, se han desarrollado todas las coordinaciones pidiendo los permisos y consentimientos a nivel de la I.E. su dirección, y los docentes.

En cuanto al principio de beneficencia, el investigador fue responsable del bienestar físico, mental y social del participante de la investigación, en todo lo relacionado al estudio que se está desarrollando el análisis del juego simbólico no presentó ningún riesgo que pudieran afectar a la unidad muestral.

Por último, respecto al principio de justicia, este principio requirió la distribución justa y equitativa de los beneficios y riesgos de la participación en la investigación, en la cual prohibió la exposición de un grupo de personas en situación de riesgo para el beneficio de otro grupo.

En nuestro caso, nuestro trabajo de investigación no se vulnera estos principios ya que en todo momento, tiempo y lugar se trató equitativamente a todos los infantes, en todo caso, se garantizó que siempre se tenga en cuenta el bienestar de cada estudiante, por ello, también se menciona el principio de originalidad y veracidad por las autoras de la información obtenida, insumo primordial para el cálculo de los resultados, se aseguró de guardar confidencia de la documentación, y de la información de identidad de los evaluados y/o de toda información de dicha Institución Educativa del Callao.

IV. RESULTADOS

Los resultados obtenidos en la aplicación de instrumento lista de cotejo para medir la variable del nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023; nos muestra los siguientes resultados:

Objetivo general: “Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao”

Tabla 5

Resultado de la evaluación del Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023

Niveles	Frecuencia	%
Bajo	1	2
Medio	15	30
Alto	34	68
Total	50	100

Fuente: Elaboración propia

Nota. Se registra una mayor concentración de los estudiantes en el nivel alto (68%), una tendencia regular en el nivel medio (30%) y en el nivel bajo (2%)

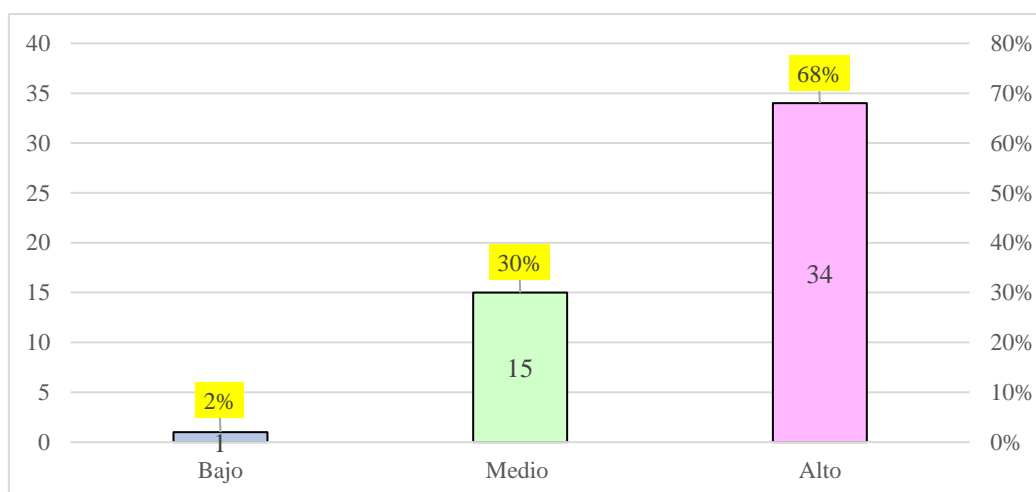


Figura 2. Distribución porcentual de la frecuencia de estudiantes que alcanzan la magnitud del nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023

Nota. La tabla 4 y figura 2, nos muestra que el 68% corresponde a 34 estudiantes de 4 años alcanzando un nivel alto, asimismo se observa que existe un 30% que pertenece a 15 niños, alcanzando un nivel medio, los resultados nos demuestran que los niños han desarrollado de manera satisfactoria acciones pertinentes del juego simbólico en relación a su edad.

Objetivo específico 1: “Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión

integración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao”

Tabla 6

Nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión de integración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023

DIMENSIÓN 1	Frecuencia	%
Bajo	4	8
Medio	17	34
Alto	29	58
Total	50	100

Fuente: Elaboración propia

Nota. Se registra una mayor concentración de los estudiantes en el nivel alto (58%), una tendencia regular en el nivel medio (34%) y en el nivel bajo (8%)

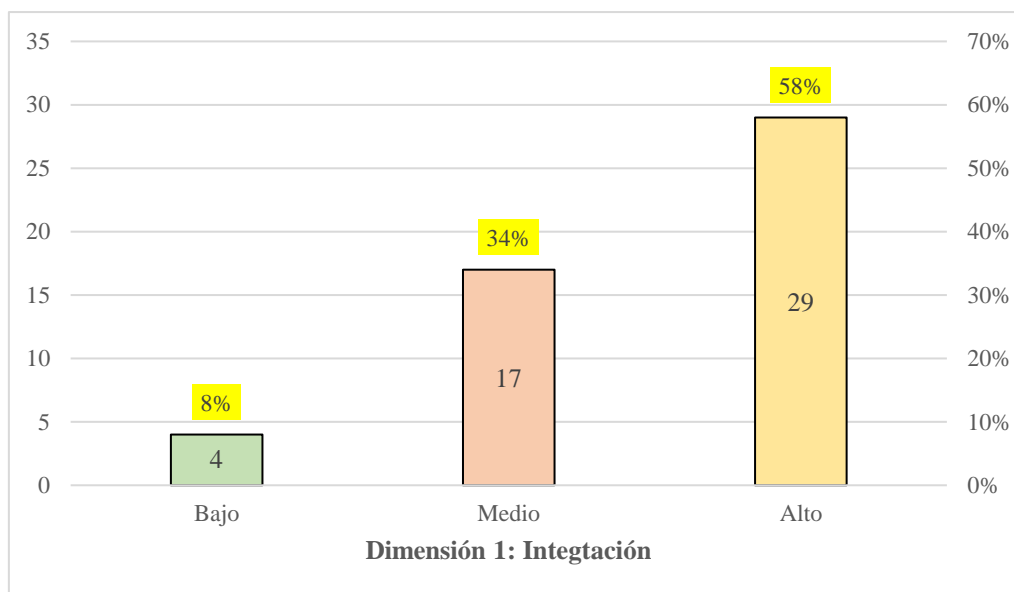


Figura 3. Nivel de la dimensión integración

Nota. En la tabla 5 y figura 3, se tiene la distribución del nivel de desarrollo del juego simbólico, en la dimensión de integración, hace alusión a la complejidad del juego, cuyos resultados arrojan el 34% de niños que se encuentran en el nivel 2, lo que indica que este grupo de niños juegan realizando acciones, pero sin una secuencia lógica, así mismo el 58 % de niños se encuentran en el nivel 3 realizando acciones con una secuencia lógica, lo que permite concluir que los niños al jugar realizan una secuencia lógica como se puede observar están en el nivel alto.

Objetivo específico 2: “Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión

sustitución en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao”

Tabla 7

Nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión de sustitución en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023

DIMENSIÓN 2	Frecuencia	%
Bajo	1	2
Medio	9	18
Alto	40	80
Total	50	100

Fuente: Elaboración propia

Nota. Se registra una mayor concentración de los estudiantes en el nivel alto (80%), una tendencia regular en el nivel medio (18%) y en el nivel bajo (2%)

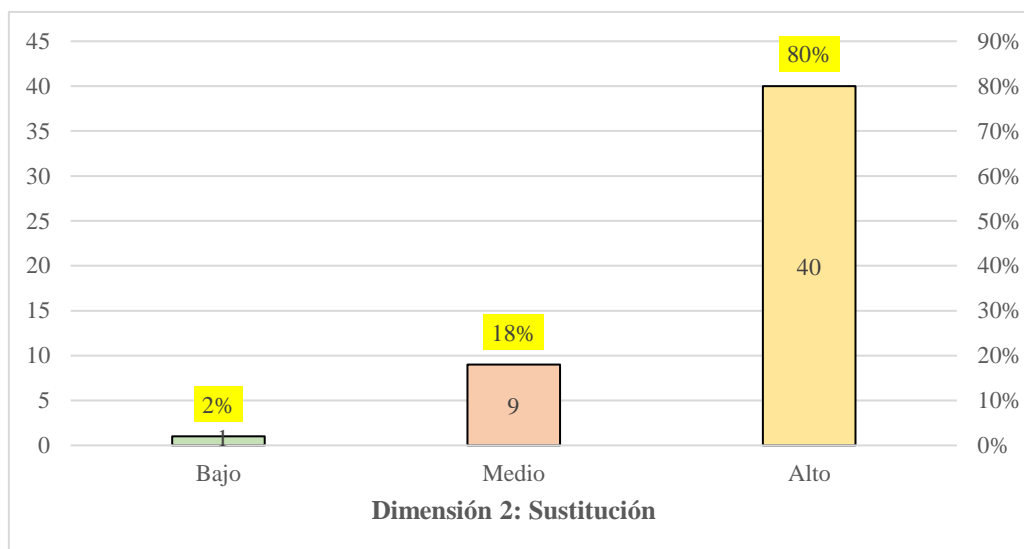


Figura 4. Nivel de la dimensión sustitución

Nota. En la tabla 6 y figura 4, en la dimensión de sustitución, que hace alusión a la capacidad de realizar la sustitución de objetos, los resultados arrojan que un 18 % de niños se encuentran en el nivel 2, lo que evidencia que durante el juego realizan sustituciones de diferentes objetos, pero de forma ambigua, finalmente el 80% de niños se encuentran en el nivel 3, lo que evidencia que los niños juegan realizando acciones simbólicas sin la presencia del objeto o juguete. En esta dimensión se concluye que los niños durante el juego libre sustituyen un objeto realista por otra función distinta a lo que tiene el objeto.

Objetivo específico 3: “Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión

descentración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao”

Tabla 8

Nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión de descentración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023

DIMENSIÓN 3	Frecuencia	%
Bajo	7	14
Medio	20	40
Alto	23	46
Total	50	100

Fuente: Elaboración propia

Nota. Se registra una mayor concentración de los estudiantes en el nivel alto (46%), una tendencia regular en el nivel medio (40%) y en el nivel bajo (14%)

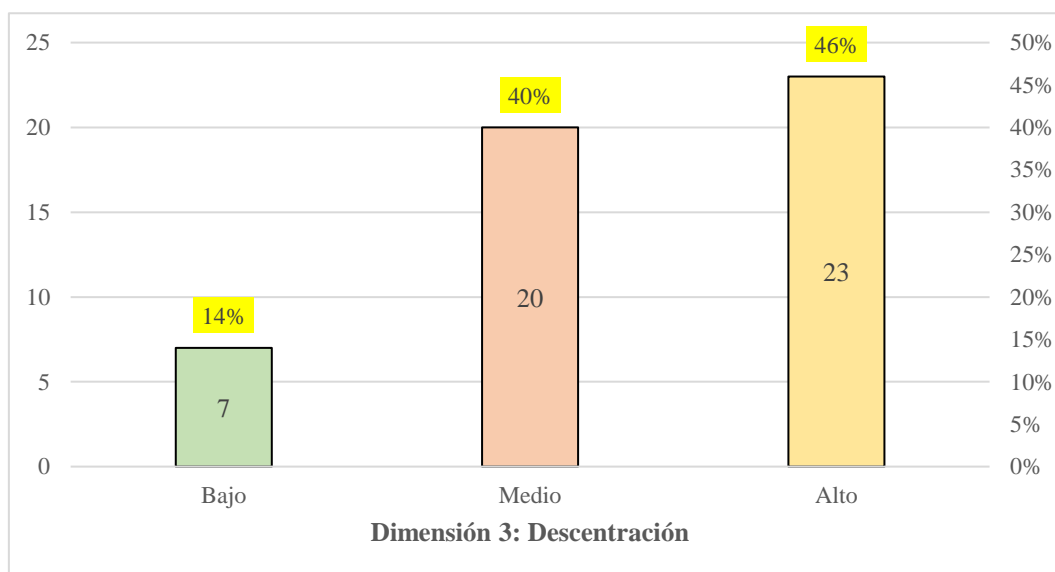


Figura 5. Nivel de la dimensión descentración

Nota. En la tabla 7 y figura 5, en la dimensión de descentración, que significa que el niño va transitando del juego centrado en su propio cuerpo a acciones simbólicas en las que comienzan a tomar parte objetos extraños a él. Del total de 50 niños, el 40% de niños en el nivel 2, ello implica que los niños están iniciándose en la capacidad de auto simulación; asimismo el 46% de niños están en el nivel 3, lo que evidencia que los niños utilizan juguetes como sujetos activos. Según la tabla y el gráfico, se concluye que la mayoría de niños realizan acciones simbólicas con diferentes agentes con una secuencia lógica es el nivel más alto para su desarrollo.

Objetivo específico 4: “Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión

planificación en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao”

Tabla 9

Nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión de descentración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023

DIMENSIÓN 4	Frecuencia	%
Bajo	2	4
Medio	39	78
Alto	9	18
Total	50	100

Fuente: Elaboración propia

Nota. Se registra una mayor concentración de los estudiantes en el nivel medio (78%), una tendencia de nivel alto (18%) y en el nivel bajo (4%)

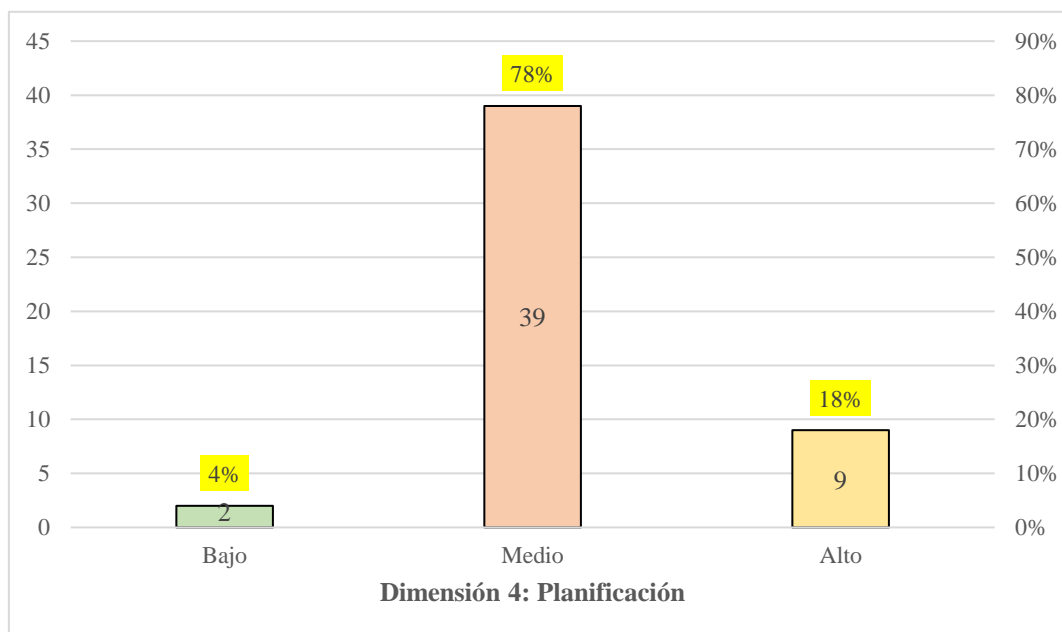


Figura 6. Nivel de la dimensión planificación

Nota. En la tabla 8 y figura 6, en la dimensión de planificación que indica con claridad la madurez del juego concretado; según los resultados el 78% de niños que se encuentran en el nivel 2, la cual realizan acciones premeditadas en sectores que van a jugar, pero no determina el juego que va a realizar; el 18% de niños que se encuentran en el nivel 3, planifican el juego que van a realizar antes de ejecutarlo. En esta dimensión de desarrollo del juego simbólico lo que permite concluir que los niños durante el juego libre todavía realizan acciones improvisadas con los objetos y/o juguetes en un determinado sector.

V. CONCLUSIONES

Las conclusiones correspondientes al trabajo de investigación son presentadas en atención a los objetivos planteados en el estudio:

1. Los estudiantes de cuatro años del Nivel Inicial de una Institución Educativa del Callao, se encuentra en un nivel esperado para sus edades ya que una mayor concentración de los estudiantes se halla en el nivel alto (68%) y una tendencia regular en el nivel medio (30%) en cuanto al desarrollo del juego simbólico. De acuerdo a las cuatro dimensiones: integración, sustitución descentración y planificación y cada uno de sus niveles.

2. Dimensión de integración del juego simbólico, se concluye que en mayor proporción los preescolares se encuentran en el nivel 3 (58%) y el nivel 2 (34%). Esto indica que los niños, mientras juegan, realizan dos acciones o más acciones con una secuencia lógica.

3. Dimensión de sustitución del juego simbólico, se concluye que en mayor proporción los preescolares se encuentran en el nivel 3 (80%), en este nivel al jugar los niños imaginan acciones sin la presencia del objeto y lo hace presente con gestos; lo que implica que la gran parte de niños evaluados se encuentran en el nivel esperado.

4. Descentración, como dimensión del juego simbólico, se concluye que, en mayor proporción los preescolares se encuentran en el nivel 3 (46%) y el nivel 2 (40%), es decir que, los niños son capaces de simular actividades que realizan otras personas, animales u objetos.

5. Dimensión de planificación del juego simbólico, se concluye que, en mayor proporción los preescolares se encuentran en el nivel 2(78 %), en este nivel al jugar los niños realizan acciones improvisadas en un sector de juego utilizando objetos y juguetes; lo que implica que los niños evaluados se encuentran por debajo del nivel esperado.

VI. RECOMENDACIONES

Precisando que el juego simbólico contribuye significativamente en el desarrollo y aprendizaje infantil, debido que estimula el desarrollo del pensamiento simbólico y progresivamente permite que se apropien del mundo que les rodea. Por lo que, al finalizar esta investigación, nos permitimos plantear las siguientes recomendaciones:

1. Que las dimensiones de análisis del juego simbólico se desarrollen de forma articulada e integral; para ello es importante planificar en la jornada diaria el juego libre en sectores, siendo fundamental contar con sectores y materiales pertinentes y suficientes en cantidad que inviten al niño a desarrollar el juego simbólico de manera natural.

2. Se recomienda preguntar al niño a que va a jugar antes de dirigirse a los sectores, ello ayudaría a orientar las acciones que los niños podrían realizar en estos, de la misma forma permitirá desarrollar la dimensión Integración.

3. El juego simbólico ayudaría a poder identificar si el niño no está logrando inventar nuevas funciones con los objetos, pudiendo colocar quizás otros materiales que si permitan el desarrollo de la dimensión Sustitución.

4. Es importante que al término del juego en sectores se pueda realizar un espacio de dialogo donde puedan brindar al niño la oportunidad de contar acciones realizadas en su juego simbólico, ello ayudaría a otorgar el significado a los objetos y muñecos utilizados, ayudando a desarrollar la dimensión Descentración.

5. Planificar las acciones de juego antes de ejecutarlo, organización y selección de los recursos previos a dirigirse a los sectores, ello ayudaría al niño a llevar su juego a un nivel con mayor coherencia permitiendo el desarrollo de la dimensión planificación.

REFERENCIAS

Alvarez, P (2018). Ética e Investigación. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6312423.pdf>

Artigas, A (2014). Propuesta inclusiva a través del juego simbólico en el aula de educación infantil. Recuperado de:

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

Atoche, S (2021). Nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I. María Goretti, Castilla – Piura, 2020. Recuperado de:

<https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/30920/DESCEN TRACION INTEGRACION ATOCHE PANTA DE GARCIA SHIRLEY MERRCEDES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Baena, G (2017). Metodología de la investigación. Grupo Editorial PATRIA. Recuperado de:

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Bembibre, C (2009). Definición de niveles. Recuperado de:

<https://www.definicionabc.com/general/niveles.php>

Benítez, M (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Revista Digital Innovación y experiencias educativas. Consultado el 19 de octubre de 2014. Recuperado de:

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf

Bernal, C (2010). Metodología de la investigación. Recuperado de:

<https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>

Cabezas, R y Contreras, T (2016). El juego infantil y su metodología. Editorial Síntesis S.A.

Recuperado de: <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>

Calle, D. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao, 2014. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/%20%20Calle_SDJ.pdf?sequence=1

Chateau, J. (1960). Psicología de los juegos infantiles. Edic. Kapelusz. Argentina.

Recuperado de:

<https://www.proquest.com/openview/e0e4287342db6e257ed29c90bc4a86a3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1817790>

Cubas, K (2022). Juego simbólico para la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la institución educativa inicial 067, Mochumí. Recuperado de:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82699/Cubas_DLCK_M-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Dantas, R y Ayala, L (2018). Juego simbólico. Recuperado de:

http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/908/DANTAS_AYALA_EDU_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Delgado, I (2011). Juego infantil y su metodología. Recuperado:

https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Dubois, A (2002). Un concepto de desarrollo para el siglo XXI. Revista Lúmina.

Universidad de Manizales. Recuperado de:

<https://www.institutodeestudiosglobales.org/resources/Un%20concepto%20de%20desarrollo%20para%20el%20siglo%2021..pdf>

Galego (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la

familia. Educación y procesos pedagógicos y equidad, 193-244. Recuperado de:

<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

Gallardo, J, y Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. Revista Educativa Hekademos, 24(11). [41-51]. ISSN: 1989-3558

Guamán, J (2019). El juego simbólico como estrategia didáctica para mejorar la convivencia en el aula de los niños de 5 a 6 años de la unidad educativa Fiscomisional Manuel José Rodríguez de la parroquia Malacatos, cantón y provincia de Loja, periodo 2018 –2019. Recuperado de:

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/22081/1/JESENIA%20GUAMAN.pdf>

Guerra, M (2010). El juego simbólico. Recuperado de:

<https://studylib.es/doc/5457392/el-juego-simb%C3%B3lico>

Hernández, R, Fernández, C y Baptista, M (2014). Metodología de la investigación.

Recuperado de:

https://periodicooficial.jalisco.gob.mx/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf

Hernández, R y Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación.

Recuperado de: <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Laura, C y Arenas, G (2017). Aplicación de juegos simbólicos para estimular la socialización en los niños de 5 años de la institución educativa alto la punta,

Mollendo, Arequipa - 2017. Recuperado de:

<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/aa6b9396-3897-4f7d-be18-73710efd77dd/content>

Lindo, M (2012). El Juego Simbólico como factor de incidencia en el desarrollo de las

Inteligencias Múltiples del primer año de Educación Básica de la Escuela Particular “Iberoamérica” del Cantón Ambato provincia del Tungurahua. Recuperado de:

https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/4110/1/tp_2012_327.pdf

Loayza y Vinces (2019). El juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra – 2012. Recuperado de:

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/30115/Loayza_AAJ-Vinces_TBM.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mantilla, J y Puaquiza, M (2017). El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 a 4 años, del Centro de desarrollo infantil LEMCIS PLUS, de la ciudad de Ambato. Recuperado de:

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25679/2/Tesis%20Mayra%20Puaquiza.pdf>

Matamoros, O y Corichahua, K (2017). Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la institución educativa inicial N° 107 - Huancavelica.

Recuperado de: <https://repositorio.unh.edu.pe/items/00f72239-85a2-4a09-868e-ea514ee6d43d>

Méndez, C (2012). Metodología. Diseño y desarrollo del proceso de investigación con énfasis en ciencias empresariales, México D.F., México: Limusa S. A. Recuperado de:

<https://es.scribd.com/document/469030688/Metodologia-Diseno-y-Desarrollo-del-Proceso-de-Investigacion-con-Enfasis-en-Ciencias-Empresariales-Carlos-Mendez-pdf>

Ministerio de Educación (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. Recuperado de: [http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf)

[inicial.pdf](http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf)

Ministerio de Educación (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los

- Sectores. Recuperado de: <https://repositorio.perueduca.pe/webs/2023/juego-simbolico.pdf>
- Monje, C (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Pérez, K (2020). Juego simbólico para el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Mariano Suárez Veintimilla del año lectivo 2019 – 2020. Recuperado de: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/10688/2/05%20FECYT%203702%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Piaget, J (1981). La representación del mundo en el niño. Madrid: Morata. Recuperado de: https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/07/PIAGET.-La-representacion-del-mundo-en-el-nino_prw.pdf
- Piaget, J (1946). La formación del símbolo en el niño. (14a ed.). México D.F: Fondo de Cultura Económica. Recuperado de: <http://bloguamx.byethost10.com/wp-content/uploads/2015/04/formacic2a6n-del-simbolo-piaget.pdf?i=1>
- Prieto, M. y Medina, R (2005). El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. Uned ediciones. Madrid. Recuperado de: https://www.observatoriodeljuego.es/wp-content/uploads/2016/04/15_2.pdf
- Procel, E (2021). El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021. Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8242/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000057.pdf>

Puaquiza, M (2017). El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del centro de desarrollo infantil LEMCIS PLUS, de la ciudad de Ambato.

Recuperado de:

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25679/2/Tesis%20Mayra%20Puaquiza.pdf>

Pucuhuayla, M. A. (2019). Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa

Chanchamayo - 2019. Recuperado de:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9174/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EL APRENDIZAJE PUCUHUYLA ESPINOZA MIRKO ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Reguant, M y Martínez, F (2014). Operacionalización de conceptos/variables. Recuperado

de: <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/57883/1/Indicadores-Repository.pdf>

Román, B. (2017). El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil. Recuperado de:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFGL1730.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sangucho, J (2020). Juego simbólico en el desarrollo Cognitivo en niños de 3 y 4 años en el centro infantil “Fuente de Vida” en la ciudad de Quito, periodo 2018–2019.

Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22279/1/T-UCE-0010-FIL-995.pdf>

Sánchez, H, Reyes, C y Mejía, K (2018). Manual de términos en investigación científica,

tecnológica y humanística. Universidad Ricardo Palma.

<https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-eninvestigacion.pdf>

Schuttenberg, M y Lozano, J (2017). Estado y movimientos sociales. Una propuesta para pensar la relación en torno a cuatro dimensiones de análisis. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/144663/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Solís, R (2016). Desarrollo del pensamiento creativo a través del juego simbólico en niños y niñas de 3 años del jardín de infantes “Pedro Vicente Maldonado” del Cantón Pedro Vicente Maldonado durante el periodo 2014-2015. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf>

Tandazo, M y Villagómez, J (2022). El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/29475/1/UCE-FIL-CEB-TANDAZO%20MARILYN-VILLAGOMEZ%20JOHAN.pdf>

Tarrés, S. (2019). ¿Qué es el juego simbólico? Recuperado de: <https://www.mamapsicologainfantil.com/que-es-el-juego-simbolico/>

Torres, C (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Recuperado de: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=F2EF064CA4C28B1D7627086D5A410E11?sequence=1

Ulloa (2019). Juegos simbólicos para el desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial 2 de la unidad educativa “Alberto Guerra”. Recuperado de: <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1111/1/Tesis%20Dolores%20Janeth%20Ulloa%20Rovalino%202019.pdf>

UNICEF (2018). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF (2020). Niñas, niños y adolescentes en el Perú. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/peru/media/12141/file/Resumen%20Ejecutivo:%20Si>

Valdez, C y Gáloc, J (2022). Desarrollo del juego simbólico en

preescolares de la institución educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará,

Amazonas 2022. Recuperado de:

<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/3109/Valdez%20Golac%20Corry%2c%20G%c3%a1loc%20L%c3%a1piz%20Jhordany.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Vásquez, M (2020). Juego simbólico y habilidades sociales en los

niños de cinco años del nivel inicial de la Institución Educativa G.N.E. “San

Marcos” en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, Año 2019.

Recuperado de:

https://repositorio.uap.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12990/10701/Tesis_JuegoSimb%c3%b3lico_HabilidadesSociales_inst.Edu.inicial_San%20Marcos_provincia%20Maynas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Villena, D (2022). Rol metodológico del docente en el juego simbólico y su relación con el

desarrollo de las capacidades creativas en estudiantes de nivel inicial. Recuperado

de:

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/11152/villena_hdg.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXO

RD aprobación del proyecto de investigación

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DEL CALLAO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO MARÍA MADRE

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 133-2023/DG-IESPP "MARÍA MADRE"

Callao, 11 de Julio del 2023

Visto

El Informe No. 067-2023/UA-IESPP "MARÍA MADRE", emitido por la Unidad Académica del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "MARÍA MADRE", acerca del Expediente N° 1073-2023/DG y Expediente de Referencia N° 1070-2023/DG presentado por las estudiantes **GUTIERREZ LOAYZA Evangelina del Pilar y RUIZ EGÚSQUIZA Katty Zulli** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL** del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "MARÍA MADRE"; y

CONSIDERANDO:

Que, es deber del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "María Madre, velar por el cumplimiento de las Normas Establecidas por el Ministerio de Educación, así como garantizar el desarrollo de los procedimientos de la Institución;

Que, estando a lo informado por la Jefatura de la Unidad Académica, lo actuado por las estudiantes **GUTIERREZ LOAYZA Evangelina del Pilar y RUIZ EGÚSQUIZA Katty Zulli** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL** e integrantes del Proyecto de Investigación titulado: "**NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL CALLAO, 2023**", cumple con los requisitos para su aprobación;

Que, de conformidad con las Constitución Política del Perú; Ley 28044 "Ley General de Educación, y su Reglamento aprobado por D.S. N° 011-2012-ED; Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera Pública de sus Docentes y su Reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 010-2017-ED, Ley N° 29944 "Ley de Reforma Magisterial; RVM N° 177-2021-MINEDU Orientaciones para el Desarrollo del Servicio Educativo en IES y EES; RD N° 095-2012-DGIESPP MARIA MADRE, "Reglamento de Prácticas"; RD N° 0165-2010-ED Estructura Básica Nacional para las Carreras Profesionales de Profesor de Educación Primaria, Profesor de Computación e Informática y Profesor en Educación Inicial; Resolución Directoral N° 023-2018-MINEDU; R.D. N° 00024-2021-MINEDU/VMGP-DIGEDD-DIFOID Revalidación de las carreras profesionales de Educación Inicial y Educación Primaria con vigencia permanente"; R.D. N° 063-2018-MINEDU/VMGP/DIGEDD/DIFOID que autoriza la carrera profesional de Educación Inicial; Resolución Viceministerial N° 157-2020-MINEDU; además de los Reglamentos y demás Normas de la Institución.

SE RESUELVE:

Artículo 1.- AUTORIZAR la realización del Proyecto de Investigación que se titula "**NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL CALLAO, 2023**" de las estudiantes **GUTIERREZ LOAYZA Evangelina del Pilar y RUIZ EGÚSQUIZA Katty Zulli** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL** del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "MARÍA MADRE".

Artículo 2.- ENCARGAR a la **Unidad Académica** y **Secretaría Académica** del IESPP "MARÍA MADRE" velar por la aplicación de la presente Resolución.

Regístrese, Comuníquese y Archívese



Bertha León Tazza
Mg. BERTHA ANGÉLICA LEÓN TAZZA
 DIRECTORA GENERAL DEL IESPP MARÍA MADRE

Ficha técnica del proyecto de investigación

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO
"MARÍA MADRE"

UNIDAD ACADÉMICA

INFORME TÉCNICO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

INFORME N° FECHA:04/07/2023

A: Jefe de Unidad Académica: Mg. Adalberto Huaman Charcape.....

DE: Docente Revisor: Lic. Elizabeth Vallejos Salcedo.....

DATOS GENERALES:

1. NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS RESPONSABLES DEL PROYECTO

Gutierrez Loayza Evangelina Del Pilar

Ruiz Egúsqiza Katty Zulli

ESPECIALIDAD

- Educación Especial con mención en: ()
- Educación Primaria con especialidad en: ()
- Computación e Informática ()
- **Educación Inicial (X)**
- Educación Primaria ()

2. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023

3. EVALUACIÓN TÉCNICA:

N°	CRITERIOS A EVALUAR	CUENTA		ORIENTACIONES
		SI	NO	
01	TÍTULO DEL PROYECTO ¿Refleja con exactitud el propósito del trabajo?	X		
02	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ¿Descripción de la realidad problemática?	X		
03	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA			
	Problema general	X		
	Problemas específicos	X		
04	FORMULACIÓN DE OBJETIVOS			
	Objetivo general	X		
	Objetivo específico	X		
05	JUSTIFICACION E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN	X		
06	FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	X		
07	DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	X		
08	LIMITACIONES DEL ESTUDIO	X		
09	SUSTENTO TEÓRICO CONCEPTUAL			
	Antecedentes del estudio	X		
	Bases teóricas científicas	X		
	Definición de términos conceptuales	X		
10	METODOLOGÍA			
	Enfoque de la Investigación	X		

	Tipo y Diseño de Investigación	X		
	Población y Muestra		X	Reelaborar población
	Variables y su operacionalización	X		
	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	X		
	Procedimiento de recolección de datos	X		
	Procedimientos para el análisis de datos	X		
11	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS			
	Recursos Humanos, materiales y servicios	X		
	Cronograma de actividades	X		
	Financiamiento	X		
12	FORMATO Y ESTILO DE PRESENTACION - APA (6ta, Edición.)			
	Formato institucional Caratula, tamaño de página, márgenes, tipo de letra, espaciado, sangría, texto alineado a la izquierda, numeración de página).	X		
	Formula las citas correctamente y utiliza el parafraseo en el desarrollo del contenido.	X		
	Presenta las tablas y figuras correctamente	X		
	Al final formula las Referencias correctamente		X	Aplicar APA a todas las referencias
	Adjunta los Anexos requeridos (matrices de consistencia e instrumentos)	X		

4. RESULTADOS:

- **APROBADO (X)** Sin o con pocas observaciones por atender
- **OBSERVACIONES POR ATENDER ()** Con muchas observaciones por atender
- **DESAPROBADO ()** La formulación del Proyecto no cumple con lo básico.

5. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES:

Levantar las observaciones.....


DOCENTE REVISOR

*Los trabajos que tengan observaciones deben ser coordinadas con el docente revisor
*Los trabajos desaprobados deben iniciar un nuevo trámite

Informe final

INFORME DE REVISIÓN Y EVALUACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

A : Mg. Adalberto Huamán Charcape.
 DE : Lic. Elizabeth Vallejos Salcedo.
 ASUNTO : Revisión e Informe Final de Trabajo de Investigación
 FECHA : Callao, 19 de diciembre del 2023.

De mi mayor consideración:

Me dirijo a usted para informarle, sobre el trabajo de investigación titulado:

Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023

Presentado por los alumnos (as):

- GUTIERREZ LOAYZA, Evangelina Del Pilar
- RUIZ EGÚSQUIZA, Katty Zulli

De la especialidad de Inicial.

Lo siguiente:

- La tesis puede ser llevada a sustentación sin correcciones.
- Puede ser llevada a sustentación después de pequeñas correcciones que no alteren el contenido del trabajo de investigación (correcciones simples de textos).
- Solo puede ser sustentada después de correcciones substanciales que alteren el contenido del trabajo original, debiendo ser devuelta a los profesores informantes para una revisión y análisis.
- No tiene condiciones para ser llevadas a sustentación.
- Por estructura
 - Contenido
 - Estilo formal de presentación, (bibliografía, sangrías, pie de página...etc.)

Comentario y sugerencia:

Atentamente,

Lic. Elizabeth Vallejos Salcedo
Docente Responsable

Matriz de Consistencia

Título: Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una

Institución Educativa del Callao, 2023

Problemas	Objetivos	Variables	Dimensión de la variable	Metodología	Población
<p>Problema General ¿Cuál es el nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao?</p> <p>Problemas específicos: PE1. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión descentración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao? PE2. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión sustitución en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao? PE3. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión integración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao? PE4. ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión planificación en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao?</p>	<p>Objetivo general Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao.</p> <p>Objetivos específicos: OE1. Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión descentración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao. OE2. Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión sustitución en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao. OE3. Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión integración en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao. OE4. Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión planificación en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao.</p>	<p>Variable 1: Juego simbólico</p>	<p>Dimensión de integración</p> <p>Dimensión de sustitución</p> <p>Dimensión de descentración</p> <p>Dimensión de planificación</p>	<p>Tipo de investigación Básico</p> <p>Nivel de investigación Descriptivo simple</p> <p>Diseño de investigación No experimental transeccional de corte transversal</p>	<p>Población Cuenta con 96 estudiantes, en edad de cuatro años preescolares.</p> <p>Muestra Conformado por 50 estudiantes, 32 varones y 18 mujeres de 4 años.</p> <p>Técnica e instrumento de recolección de datos: Lista de cotejo (mapa de calor)</p> <p>Técnica de procesamiento y análisis de datos: Software SPSS 25 o Excel</p>

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles de rango
Juego simbólico	Según Guerra (2010) consideró que, el juego simbólico es la actividad que constituye la expresión y la condición del desarrollo del niño, que se caracteriza porque a cada etapa del desarrollo está vinculado un cierto tipo de juego, con una secuencia establecida, y que significa un verdadero relevador de la evolución mental del niño. El inicio de la simbolización en el juego del niño se da cuando pasa de una conducta concreta a una conducta como si y este da paso al lenguaje en el niño, ya que al ejecutar un mando que significa algo en otro momento lo ayuda para poner un símbolo o palabra en el	El juego simbólico es una actividad que se da de forma natural en los niños y niñas, por ello la medición de esta variable se realiza a través de cuatro dimensiones: Integración, sustitución, descentración, planificación con un total de 17 ítems, a través de un instrumento denominado mapa de calor, los resultados se indicarán en	Integración	Acciones	<ol style="list-style-type: none"> 1. El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula 2. El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche 	Logro (3)	Alto [10-12]
				Secuencias	<ol style="list-style-type: none"> 3. El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar 4. El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar 	En proceso (2)	Medio [7 - 9]
			Sustitución	Representación	<ol style="list-style-type: none"> 5. El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro 6. El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo 7. El niño (a) dibuja objetos empleando símbolos 8. El niño (a) modela con plastilina 	En inicio (1)	Bajo [4 - 6]

	término de un objeto, de un individuo o una acción.	niveles: Inicio, proceso y logro en los niños de 4 años.	Descentración	Funciones	<p>9. El niño (a) juega a gatear como un bebé</p> <p>10. El niño (a) simula beber de una taza vacía</p> <p>11. El niño (a) simula comer lo que le preparan</p> <p>12. El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo</p>		
			Planificación	Objetivos	<p>13. El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula</p> <p>14. El niño (a) muestran placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando</p> <p>15. El niño (a) respeta el tiempo del juego</p>		Alto [13-15]
				Metas	<p>16. El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes</p> <p>17. Ante un juego de competencia el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor</p>		Medio [9 - 12] Bajo [5 - 8]

Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGO SIMBÓLICO

A. LOGRO PREVISTO (3) B. PROCESO (2) C. INICIO (1)

Instrucciones:

La Docente debe observar a los niños y niñas, seleccionara una de las alternativas, la que considere más apropiada y marcara la alternativa en el presente instrumento.

Apellidos y Nombres del estudiante:

Nº Orden	DIMENSIONES/INDICADORES	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
OE	DIMENSIÓN: Integración INDICADOR: Acciones			
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula			
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche			
	INDICADOR: Secuencias			
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar			
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar			
OE	DIMENSIÓN: Sustitución INDICADOR: Representación			
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro			
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo			
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo			
8	El niño (a) modela con plastilina			
OE	DIMENSIÓN: Descentración INDICADOR: Funciones			
9	El niño (a) juega a gatear como un bebé			
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía			
11	El niño (a) simula comer lo que le preparan			
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo			
OE	DIMENSIÓN: Planificación INDICADOR: Objetivos			
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula			
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando			
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego			
	INDICADOR: Objetivos			
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes			
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor			

Ficha de validación de los instrumentos

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable del juego simbólico

Dimensiones/Ítems		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Dimensión 1: Integración								
	INDICADOR: Acciones							
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula	X		X		X		
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		X		X		
	INDICADOR: Secuencias							
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar	X		X		X		
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar	X		X		X		
Dimensión 2: Sustitución								
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		X		X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo	X		X		X		
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		X		X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		X		X		
Dimensión 3: Descentración								

09	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X		X		X	
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		X		X	
11	El niño (a) simula comer lo que le preparan	X		X		X	
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo	X		X		X	
Dimensión 4: Planificación							
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		X		X	
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando	X		X		X	
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego	X		X		X	
	INDICADOR: Objetivos						
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes	X		X		X	
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia para desarrollar la investigación con la aplicación del instrumento

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Flor Mildred Gonzales Barbarán

DNI: 40063590

Especialidad del validador: Educación

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Callao, 12 de diciembre del 2022.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir a dimensión.



Firma del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable del juego simbólico

Dimensiones/Ítems		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Dimensión 1: Integración								
	INDICADOR: Acciones							
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula	X		X		X		
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		X		X		
	INDICADOR: Secuencias							
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar	X		X		X		
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar	X		X		X		
Dimensión 2: Sustitución								
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		X		X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo	X		X		X		
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		X		X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		X		X		
Dimensión 3: Descentración								
09	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X		X		X		
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		X		X		

11	El niño (a) simula comer lo que le preparan	X		X		X	
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo	X		X		X	
Dimensión 4: Planificación							
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		X		X	
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando	X		X		X	
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego	X		X		X	
	INDICADOR: Objetivos						
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes	X		X		X	
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia para desarrollar la investigación con la aplicación del instrumento

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Mirtha Angélica Bedón Reyes

DNI: 09082351

Especialidad del validador: Docente de investigación UNE POSGRADO

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Callao, 12 de diciembre del 2022.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir a dimensión.



MIRTHA ANGELICA BEDON REYES

Firma del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable del juego simbólico

Dimensiones/Ítems		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
Dimensión 1: Integración		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	INDICADOR: Acciones							
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula	X		X		X		
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		X		X		
	INDICADOR: Secuencias							
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar	X		X		X		
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar	X		X		X		
Dimensión 2: Sustitución								
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		X		X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo	X		X		X		
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		X		X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		X		X		
Dimensión 3: Descentración								
09	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X		X		X		
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		X		X		

11	El niño (a) simula comer lo que le preparan	X		X		X		
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo	X		X		X		
Dimensión 4: Planificación								
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		X		X		
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando	X		X		X		
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego	X		X		X		
	INDICADOR: Objetivos							
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes	X		X		X		
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Dra. Elizabeth Rosa Espinoza Gallegos

DNI: 08122143

Especialidad del validador: Educación Inicial

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Callao, 12 de diciembre del 2022.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir a dimensión.



Firma del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable del juego simbólico

Dimensiones/Ítems		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
Dimensión 1: Integración		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	INDICADOR: Acciones							
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula	X		X		X		
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		X		X		
	INDICADOR: Secuencias							
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar	X		X		X		
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar	X		X		X		
Dimensión 2: Sustitución								
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		X		X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo	X		X		X		
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		X		X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		X		X		
Dimensión 3: Descentración								
09	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X		X		X		
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		X		X		

11	El niño (a) simula comer lo que le preparan	X		X		X		
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo	X		X		X		
Dimensión 4: Planificación								
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		X		X		
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando	X		X		X		
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego	X		X		X		
	INDICADOR: Objetivos							
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes	X		X		X		
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. María Teresa Gómez Chávez

DNI: 15853526

Especialidad del validador: Mg. Problemas de lenguaje

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Callao, 12 de diciembre del 2022.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir a dimensión.



Firma del experto informante

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable del juego simbólico

Dimensiones/Ítems		Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
Dimensión 1: Integración		Sí	No	Sí	No	Sí	No	
	INDICADOR: Acciones							
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula	X		X		X		
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		X		X		
	INDICADOR: Secuencias							
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar	X		X		X		
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar	X		X		X		
Dimensión 2: Sustitución								
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		X		X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo	X		X		X		
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		X		X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		X		X		
Dimensión 3: Descentración								
09	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X		X		X		
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		X		X		

11	El niño (a) simula comer lo que le preparan	X		X		X		
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo	X		X		X		
Dimensión 4: Planificación								
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		X		X		
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando	X		X		X		
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego	X		X		X		
	INDICADOR: Objetivos							
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes	X		X		X		
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Lic. Villalta Zegarra Esmil Ninoy

DNI: 03112974

Especialidad del validador: Educación inicial

¹ **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

² **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³ **Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Callao, 12 de julio del 2023.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir a dimensión.



Firma del experto informante

Base de datos de la prueba piloto

Base de datos de la prueba piloto del juego simbólico

CONFIABILIDAD DE ALFA DE CRONBACH

ALFA DE CRONBACH

Total Sujetos= 16

MAGNITUD: MUY ALTA

Var-Total= 45.53

Suma de Varianzas= 6.87

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_{IS}^2}{S_T^2} \right] = 0.9022$$

Preguntas= 17

Media=	2.06	2.63	2.25	2.38	2.81	2.50	2.88	2.63	2.5	2.63	1.94	1.94	2.69	1.69	1.88	2.06	2.38	
Varianza=	0.31	0.23	0.81	0.48	0.15	0.25	0.11	0.48	0.25	0.23	0.68	0.56	0.21	0.34	0.61	0.56	0.61	6.87
Cuenta =	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	

Sujeto	Pgta01	Pgta02	Pgta03	Pgta04	Pgta05	Pgta06	Pgta07	Pgta08	Pgta09	Pgta10	Pgta11	Pgta12	Pgta13	Pgta14	Pgta15	Pgta16	Pgta17	Total
1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	45
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	48
3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	1	1	2	39
4	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	1	1	2	1	2	1	3	33
5	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	1	44
6	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	45
7	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	27
8	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	45
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	1	45
10	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	46
11	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	44
12	2	2	1	2	3	2	3	3	2	2	1	1	3	1	1	2	3	34
13	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	46
14	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	3	3	3	30
15	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	3	35
16	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	31

Carta de solicitando la autorización de la investigación

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"



DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DEL CALLAO



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO "MARÍA MADRE"

Callao, 13 de Setiembre del 2023

CARTA No. 082-2023/DG-IESPP "MARIA MADRE"

Señora

Mag. Rina Eusebia Gonzales Luján

Directora de la

I.E.I. N° 111 "Mi Pequeño Paraíso"

Presente.-

Estimada Sra. Directora:

Es grato dirigimos a Usted, para hacerle llegar nuestro cordial saludo a nombre de la Comunidad Educativa del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público MARÍA MADRE, institución con más de 34 años de trayectoria formando docentes de calidad para el país.

En esta ocasión tenemos a bien presentarle a nuestras estudiantes: **GUTIERREZ LOAYZA Evangelina del Pilar y RUIZ EGÚSQUIZA Kathy Zulli** de la carrera profesional de **Educación Inicial**, quienes cuentan con Proyecto de Investigación aprobado por Resolución Directoral N° 133-2023/DG-IESPP "María Madre" titulado: "**NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL CALLAO, 2023**".

Por lo expresado, solicitamos a su representada tenga a bien disponer se le brinden las facilidades del caso a las mencionadas estudiantes, a fin de que lleven a cabo la aplicación de su Proyecto de Investigación en su prestigiosa Institución Educativa.

Agradecemos por anticipado su gentil deferencia y a la vez hacemos propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de nuestra especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Bertha León Tazza
Mg. BERTHA ANGÉLICA LEÓN TAZZA
DIRECTORA GENERAL DEL IESPP MARÍA MADRE

BALT/dg
Mach/sdg

Carta de aceptación de la investigación



Constancia de aceptación de la investigación

Yo Rina Eusebia Gonzales Luján, con DNI. 25515810, DECLARO:

Haber sido informada de forma clara, precisa y suficiente sobre los fines y objetivos que busca la presente investigación "Nivel de desarrollo del juego simbólico en los estudiantes de cuatro años de una Institución Educativa del Callao, 2023", así como en qué consiste mi participación, otorgo la **CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN** a las estudiantes: Evangelina del Pilar Gutierrez con DNI. 44015896 y Katty Zulli Ruiz Egúsqiza con DNI. 73758374, por aplicar su instrumento de trabajo de investigación en nuestra Institución Educativa N.º 111 Mi Pequeño Paraíso, en la región del Callao, demostrando puntualidad, responsabilidad y respeto de su tema durante el presente año.

Callao 11 de octubre del 2023



Rina Eusebia Gonzales Luján
DIRECTORA
48985-P-DD001

Base de datos del instrumento aplicado

Var-Total=	27.8																	
Preguntas=	17																	
Media=	2.24	2.58	2.24	2.34	2.70	2.34	2.78	2.54	2.36	2.42	2.1	2.22	2.54	2	2.14	2.26	2.34	
Varianza=	0.34	0.28	0.62	0.38	0.25	0.22	0.25	0.45	0.39	0.44	0.49	0.45	0.29	0.48	0.48	0.39	0.34	
Cuenta =	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	
Sujeto	Pgta01	Pgta02	Pgta03	Pgta04	Pgta05	Pgta06	Pgta07	Pgta08	Pgta09	Pgta10	Pgta11	Pgta12	Pgta13	Pgta14	Pgta15	Pgta16	Pgta17	Ptaje total
1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	45
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	48
3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	1	2	3	42
4	2	2	1	2	1	2	3	3	2	2	1	1	2	1	2	1	3	31
5	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	1	44
6	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	45
7	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	28
8	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	45
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	1	46
10	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	46
11	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	45
12	2	2	1	2	3	2	1	3	1	2	1	1	3	1	1	2	3	31
13	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	47
14	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	1	3	3	3	29
15	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	1	1	2	3	34
16	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	31
17	3	3	2	1	2	3	3	2	3	1	2	3	3	2	2	3	2	40
18	3	2	3	3	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	2	3	40
19	2	2	1	2	3	2	3	3	2	1	2	1	2	3	2	1	2	34
20	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	2	2	42
21	1	2	3	2	3	3	2	1	1	1	2	3	1	1	1	3	2	32
22	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	40
23	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	43
24	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	3	45
25	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	3	2	2	29
26	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2	2	41
27	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	44
28	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	1	3	2	43
29	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	41
30	3	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	42
31	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	44
32	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	3	3	2	36
33	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	3	2	2	2	38
34	2	3	1	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	38
35	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	45
36	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	44
37	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	40
38	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	3	3	37
39	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	44
40	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	43
41	2	2	1	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	1	2	2	2	31
42	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	44
43	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	43
44	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	43
45	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	40
46	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	42
47	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	42
48	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	39
49	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	43
50	3	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	3	2	1	2	3	2	38

Pruebas aplicadas

FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGO SIMBÓLICO

A. LOGRO PREVISTO (3) B. PROCESO (2) C. INICIO (1)

Instrucciones:

La Docente debe observar a los niños y niñas, seleccionara una de las alternativas, la que considere más apropiada y marcara la alternativa en el presente instrumento.

Apellidos y Nombres del estudiante: Mía Castillo

N° Orden	DIMENSIONES/INDICADORES	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
OE	DIMENSIÓN: Integración INDICADOR: Acciones			
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula		X	
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		
	INDICADOR: Secuencias			
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar		X	
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar	X		
OE	DIMENSIÓN: Sustitución INDICADOR: Representación			
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo	X		
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		
OE	DIMENSIÓN: Descentración INDICADOR: Funciones			
9	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X		
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		
11	El niño (a) simula comer lo que le preparan		X	
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo		X	
OE	DIMENSIÓN: Planificación INDICADOR: Objetivos			
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando		X	
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego		X	
	INDICADOR: Objetivos			
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes	X		
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		

FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGO SIMBÓLICO

A. LOGRO PREVISTO (3) B. PROCESO (2) C. INICIO (1)

Instrucciones:

La Docente debe observar a los niños y niñas, seleccionara una de las alternativas, la que considere más apropiada y marcara la alternativa en el presente instrumento.

Apellidos y Nombres del estudiante: Adriano Rojas

N° Orden	DIMENSIONES/INDICADORES	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
OE	DIMENSIÓN: Integración INDICADOR: Acciones		X	
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula	X		
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		
	INDICADOR: Secuencias			
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar	X		
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar	X		
OE	DIMENSIÓN: Sustitución INDICADOR: Representación			
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo	X		
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		
OE	DIMENSIÓN: Descentración INDICADOR: Funciones			
9	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X		
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		
11	El niño (a) simula comer lo que le preparan	X		
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo	X		
OE	DIMENSIÓN: Planificación INDICADOR: Objetivos			
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando		X	
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego	X		
	INDICADOR: Objetivos			
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes		X	
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		

FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGO SIMBÓLICO

A. LOGRO PREVISTO (3) B. PROCESO (2) C. INICIO (1)

Instrucciones:

La Docente debe observar a los niños y niñas, seleccionara una de las alternativas, la que considere más apropiada y marcara la alternativa en el presente instrumento.

Apellidos y Nombres del estudiante: Laura Bastillos

N° Orden	DIMENSIONES/INDICADORES	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
OE	DIMENSIÓN: Integración INDICADOR: Acciones			
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula		X	
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		
	INDICADOR: Secuencias			
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar	X		
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar		X	
OE	DIMENSIÓN: Sustitución INDICADOR: Representación			
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo		X	
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		
OE	DIMENSIÓN: Descentración INDICADOR: Funciones			
9	El niño (a) juega a gatear como un bebé		X	
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		
11	El niño (a) simula comer lo que le preparan		X	
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo		X	
OE	DIMENSIÓN: Planificación INDICADOR: Objetivos			
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando	X		
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego			X
	INDICADOR: Objetivos			
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes		X	
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		

FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGO SIMBÓLICO

A. LOGRO PREVISTO (3) B. PROCESO (2) C. INICIO (1)

Instrucciones:

La Docente debe observar a los niños y niñas, seleccionara una de las alternativas, la que considere más apropiada y marcara la alternativa en el presente instrumento.

Apellidos y Nombres del estudiante: Ángel Mendoza

N° Orden	DIMENSIONES/INDICADORES	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
OE	DIMENSIÓN: Integración INDICADOR: Acciones			
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula		X	
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche	X		
	INDICADOR: Secuencias			
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar		X	
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar	X		
OE	DIMENSIÓN: Sustitución INDICADOR: Representación			
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro	X		
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo	X		
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		
OE	DIMENSIÓN: Descentración INDICADOR: Funciones			
9	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X		
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X		
11	El niño (a) simula comer lo que le preparan		X	
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo		X	
OE	DIMENSIÓN: Planificación INDICADOR: Objetivos			
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula	X		
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando		X	
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego	X		
	INDICADOR: Objetivos			
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes	X		
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor			X

FICHA DE OBSERVACIÓN: JUEGO SIMBÓLICO

A. LOGRO PREVISTO (3) B. PROCESO (2) C. INICIO (1)

Instrucciones:

La Docente debe observar a los niños y niñas, seleccionara una de las alternativas, la que considere más apropiada y marcara la alternativa en el presente instrumento.

Apellidos y Nombres del estudiante: Allison García

N° Orden	DIMENSIONES/INDICADORES	LOGRO (3)	PROCESO (2)	INICIO (1)
OE	DIMENSIÓN: Integración INDICADOR: Acciones			
1	El niño (a) juega solo en un lugar determinado del aula		X	
2	El niño (a) repite la misma acción: da de comer a la muñeca y al oso de peluche		X	
	INDICADOR: Secuencias			
3	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar			X
4	El niño (a) juega con sus compañeros representado acciones vividas en el hogar		X	
OE	DIMENSIÓN: Sustitución INDICADOR: Representación			
5	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar: caja como carro			X
6	El niño (a) arma torres empleando cubos de madera, latas vacías, bloques de playgo		X	
7	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolo	X		
8	El niño (a) modela con plastilina	X		
OE	DIMENSIÓN: Descentración INDICADOR: Funciones			
9	El niño (a) juega a gatear como un bebé		X	
10	El niño (a) simula beber de una taza vacía		X	
11	El niño (a) simula comer lo que le preparan			X
12	El niño (a) juega con un palo de escoba simulado que es un caballo			X
OE	DIMENSIÓN: Planificación INDICADOR: Objetivos			
13	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con sus compañeros del aula		X	
14	El niño (a) muestra placer por jugar. Se ríe, quiere seguir jugando			X
15	El niño (a) respeta el tiempo del juego		X	
	INDICADOR: Objetivos			
16	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes			X
17	Ante un juego de competencias el niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X		

Evidencias

Estudiantes de una Institución Educativa Inicial del Callao, 2023, desarrollando diferentes actividades del juego simbólico, durante el juego en los sectores



Ilustración 1: Niños del aula Reflexivos I, en la hora del juego y aplicando la ficha de observación.



Ilustración 2: Niños del aula Puntuales I, en la hora del juego y aplicando la ficha de observación.



Ilustración 3: Niños jugando en el sector de hogar del aula.



Ilustración 4: Niños jugando en el sector de construcción del aula.



Ilustración 5: Niños jugando en el sector de cocina en el patio del colegio.



Ilustración 6: Niños jugando en el sector de dramatización y tienda en el patio del colegio.