



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO
SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
I.E.I MARÍA GORETTI, CASTILLA – PIURA, 2020**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORA

ATOCHE PANTA DE GARCÍA, SHIRLEY MERCEDES

ORCID: 0000-0003-1459-0307

ASESOR

PÉREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID ID: 0000-0002-8497-5686

PIURA – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Atoche Panta De García, Shirley Mercedes
ORCID: 0000-0003-1459-0307
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Piura, Perú

ASESOR

Pérez Morán, Graciela
ORCID: 0000-0002-8497-5686
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

JURADO

Jiménez López, Lita Ysabel
ORCID ID: 0000-0003-1061-9803

Presidente

Arias Muñoz, Mónica Patricia
ORCID: 0000-0003-3679-5805

Miembro

Arellano Jara, Teresa Del Carmen
ORCID: 0000-0003-3818-5664

Miembro

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Mónica Patricia, Arias Muñoz	Mgtr. Teresa Del Carmen, Arellano Jara
Miembro	Miembro

Dra, Lita Ysabel, Jiménez López
Presidente

Dra. Graciela, Pérez Morán
Asesora

AGRADECIMIENTO

A mi familia:

Mi esposo Frank y a mis hijos
Edgard, Milenka y María por
siempre apoyarme, por
comprenderme
incondicionalmente para poder
terminar mi investigación.

A la Universidad ULADECH:

A todos y cada uno de los docentes
que durante este periodo de estudio
han contribuido de manera dedicada
a mi formación, a mi asesora Dra.
Graciela Pérez Morán por su muy
acertado acompañamiento para la
culminación y presentación de mi
investigación.

DEDICATORIA

A Dios por su infinita misericordia,
por la salud, la sabiduría y fortaleza
para culminar con éxito esta
investigación y seguir cumpliendo
mis metas trazadas.

A mi esposo Frank por el
apoyo brindado día a día para
poder alcanzar mi meta de
convertirme en docente del
nivel inicial.

A mis hijos Edgard, Milenka y
María por el apoyo incondicional y
así poder culminar con éxito mis
estudios.

RESUMEN

Este trabajo de investigación titulada: El nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020. La investigación tuvo como problema general ¿Cuál es el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020?. Objetivo general: Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020. La investigación fue de tipo básica, descriptiva, diseño no experimental. 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. Conclusiones: el nivel predominante de la variable juego simbólico en niños de 4 años es el nivel medio, ello demuestra que los niños del estudio presentan dificultades en el desarrollo de las dimensiones de la variable juego simbólico.

Palabras clave: descentración, integración, juego, planificación, sustitución.

ABSTRACT

This research work entitled: The level of development of symbolic play in 4-year-old children of the IEI María Goretti, Castilla - Piura, 2020. The research had as a general problem What is the level of development of symbolic play in children of 4 years of IEI María Goretti, Castilla - Piura, 2020? Course objective: To determine the level of development of symbolic play in 4-year-old children of the I.E.I María Goretti, Castilla - Piura, 2020. The research was of a basic, descriptive, non-experimental design. Population 90, sample 10 children; technical observation, instrument checklist. Results: they showed that in the Integration dimension level, no child reached a high level, 62% (7) reached a medium level and 38% (3) a low level; the level of the Substitution dimension 25% (2) high level, 75% (8) medium level and no child was placed at low level; In the Decentration dimension, 100% (10) reached a medium level; In the Planning dimension, no child achieved a high level, 62% (7) medium level, 38% (3) low level. Conclusions: the predominant level of the symbolic game variable in 4-year-old children is the medium level, which shows that the children in the study present difficulties in developing the dimensions of the symbolic game variable.

Keywords: decentration, integration, play, planning, substitution.

ÍNDICE DE CONTENIDO

<i>EQUIPO DE TRABAJO</i>	<i>ii</i>
<i>HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR</i>	<i>iii</i>
<i>AGRADECIMIENTO</i>	<i>iv</i>
<i>DEDICATORIA</i>	<i>v</i>
<i>RESUMEN</i>	<i>vi</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>vii</i>
<i>ÍNDICE DE CONTENIDO</i>	<i>viii</i>
<i>ÍNDICE DE TABLAS</i>	<i>x</i>
<i>ÍNDICE DE FIGURAS</i>	<i>xi</i>
<i>INTRODUCCIÓN</i>	<i>1</i>
II. Revisión literaria	5
2.1. Antecedentes	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	7
2.1.3. Antecedentes locales.....	11
2.2. Bases Teóricas	11
2.2.1. Teorías que sustentan la investigación.....	11
2.2.2. Definición del juego simbólico.....	14
2.2.3. Tipos de Juego Simbólico.....	15
2.2.4. El juego simbólico en los niños.....	16
2.2.5. ¿A qué edad comienza el juego simbólico?	16
2.2.6. Características del juego simbólico en los niños de 4 años.....	17
2.2.7. Importancia del Juego en la Educación Infantil	17
2.2.8. Dimensiones del juego simbólico	18
III. HIPÓTESIS	21
IV. METODOLOGÍA	22

4.1. Tipo de la investigación.....	22
4.2. Nivel de la investigación.....	22
4.3. Diseño de la investigación	22
4.4. Población y muestra	23
4.5. Matriz de operacionalización de la variable	25
4.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	27
4.7. Plan de análisis.....	28
4.8. Matriz de consistencia	30
4.9. Principios éticos.	31
V. <i>RESULTADOS</i>	33
5.1. Resultados	33
5.2. Análisis de Resultados.....	40
VI. <i>CONCLUSIONES</i>	45
VII. <i>RECOMENDACIONES</i>	47
III. <i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i>	48
IV. <i>ANEXOS</i>	51
ANEXO 1: Base de datos.....	51
ANEXO 2: Validez de experto	52
ANEXO 3: Fiabilidad del instrumento	54
Anexo 4: Consentimiento Informado	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Distribución de la población del nivel inicial-----	23
Tabla 2: Distribución de la muestra de 4 años -----	24
Tabla 3: Nivel de la variable juego simbólico -----	32
Tabla 4: Nivel de la dimensión Integración-----	33
Tabla 5: Nivel de la dimensión Sustitución -----	34
Tabla 6: Nivel de la dimensión Descentración -----	35
Tabla 7: Nivel de la dimensión Planificación -----	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de la dimensión Planificación -----	32
Figura 2: Nivel de la dimensión Planificación-----	33
Figura 3: Nivel de la dimensión Planificación-----	34
Figura 4: Nivel de la dimensión Planificación-----	35
Figura 5: Nivel de la dimensión Planificación-----	37

INTRODUCCIÓN

El mundo ofrece un sin número de maneras y métodos para adquirir aprendizajes; no solo a través de materiales de consulta y tecnología, sino también a través de una manera inigualable y singular que es el juego simbólico con la finalidad de que el niño desde el comienzo de la primera infancia desarrolle capacidades como la imaginación, el lenguaje y a relacionarse socialmente, pero esta situación no siempre es vivida en las aulas del nivel Inicial, puesto que no se brindan las condiciones pertinentes que conlleven a los niños a desplegar su creatividad en torno al juego simbólico, realidad que aqueja a mi contexto cercano, por ello es que a través de este proyecto de investigación se valora la importancia del juego simbólico como pieza fundamental del desarrollo integral del niño, logrando de esta manera observar cómo ponen los niños de manifiesto sus sentimientos, emociones, creatividad, destrezas motrices y la capacidad para construir situaciones reales o ficticias (Quispe, 2017).

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, la 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. (Ministerio de Educación, 2018)

Bajo esta mirada se concibe el juego simbólico como una necesidad vital para los niños y las niñas que favorece a que puedan representar sus propias experiencias de vida permitiéndoles descubrirse a sí mismos y logrando ser quienes quieran ser sin dejar de ser ellos mismos (Ministerio de Educación, 2018).

Si bien el juego simbólico es la expresión propia del niño, es común todavía ver en las escuelas iniciales no poner en práctica este principio, sometiendo a muchos niños a permanecer largas horas sentados, estas acciones conllevarían a nuestros niños a consecuencias graves en las edades siguientes; es decir, “se tendrá niños dependientes, con dificultades para relacionarse, sin creatividad, imaginación muy limitada, timidez, entre otras consecuencias. (Loayza y Vincés, 2019).

Entonces, es importante resaltar que si un niño juega, en su cerebro se generan de manera natural conexiones neuronales, liberando entre sí las hormonas conocidas como serotonina, encefalinas, endorfinas, dopamina y acetilcolina, que favorecen el aprendizaje en los niños, confluyen sus emociones y regularizan su ánimo; además, potencian su atención y concentración (Quicios, 2018).

Ello nos lleva a reflexionar en torno a qué pasa en los niños que no juegan, tendrá relación el hecho de presentarse violencia, aburrimiento, apatía, timidez, poca comunicación y por consecuencia el no desarrollo de competencias de aprendizaje y sociales, más aún cuando en la “Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura”, se observó un limitado juego simbólico en los niños, ello se observa cuando los niños presenten limitaciones en las dimensión integración, sustitución, descentración y planificación, situación que urge ser atendida cuanto antes, ya que las consecuencias se verían reflejadas al presentar problemas para

comunicarse y para relacionarse con los demás, por ello, es que resulta importante y necesario llevar a cabo la investigación considerándola innovadora; ya que permitirá Identificar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la “I.E.I María Goretti, Castilla – Piura”. Se propuso como enunciado del trabajo de investigación ¿Cuál es el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020?

Esta investigación se planteó como objetivo general: Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”; del cual se desprendieron los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión Integración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020, Examinar el nivel de desarrollo de la dimensión Sustitución en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020, verificar el nivel de desarrollo de la dimensión Descentración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020, Detectar el nivel de desarrollo de la dimensión Planificación en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020. Siendo importante recalcar que el tema de la investigación no tiene presencia en el repositorio institucional, convirtiéndose en un valioso antecedente que invita a otros investigadores a profundizar el tema en otros contextos; de igual forma es importante agregar que la investigación actúa como un valioso recurso para docentes y afirma que el niño pueda relacionarse socialmente y en esta práctica, se vayan consolidando las matrices socioafectivas, comunicativas, así como el desarrollo del pensamiento.

La metodología del presente trabajo de investigación fue de tipo básica, descriptiva y con un diseño no experimental longitudinal con muestra de 10 niños

cuya edad correspondía a los 4 años. En cuanto a la técnica empleada esta fue la guía de observación y el instrumento lista de cotejo para medir la motricidad gruesa en niños de 4 años, instrumento que cuenta con cuatro dimensiones con los respectivos indicadores.

En cuanto a los resultados el nivel de la variable juego simbólico en niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, se determina que ningún niño alcanzó un nivel alto, un 62% (7) alcanzaron un nivel medio y el 38% (3) un nivel bajo. Los resultados nos llevaron a concluir que los niños del trabajo de investigación tienen dificultades en el desarrollo de la variable juego simbólico siendo el nivel medio el predominante en los niños del estudio.

II. Revisión literaria

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales.

Hidalgo y Ríos (2018) titularon su investigación “Desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de inicial II (4 años) a través de metodologías lúdicas en el año lectivo 2017- 2018 de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil – Ecuador” tuvo como objetivo general desarrollar niveles crecientes de identidad y autonomía mediante juegos lúdicos que permitan lograr grados de independencia para ejecutar acciones con seguridad y confianza en los niños de 4 años. Se consideró una metodología mixta, descriptiva y de campo. Los resultados constataron que existe el 57% (6) los niños no realiza actividades de manera autónoma, de igual forma un 43% (4) siempre requiere del apoyo de los padres para tomar decisiones.

La investigación llegó a la conclusión que los niños del trabajo de investigación , requieren de más ayuda de su docente en comunicar datos personales, identificar sus características físicas y de su entorno, en la toma de decisiones, realizar independientemente normas de aseo y prácticas de hábito de orden, por lo que es necesario crear como propuesta una guía de actividades lúdicas dirigidas por los docentes con la finalidad de desarrollar la identidad y autonomía de los niños del inicial 2 (4 años) de la Unidad educativa CEBI de la ciudad de Guayaquil.

Sangucho (2020) en su tesis titulada: “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- Ecuador. Tuvo como objetivo determinar de qué manera se relaciona el juego simbólico con el desarrollo cognitivo de niños y niñas de 3 y 4 años del Centro Infantil Fuente de Vida 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.

Tovar (2018) en su tesis titulada: “El juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición: Estado del arte”, Bogotá. Tuvo como objetivo desarrollar un estado del arte donde se rastree la influencia del juego utilizado como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura en niños y niñas del grado transición. Este proyecto de investigación se enmarca en un enfoque cualitativo de tipo correlacional, el diseño es de acción transformadora, como instrumento se utilizó una prueba escrita y la muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas que hacen parte del grado Transición I y 22 niños y niñas pertenecientes al grado Transición II. Se obtuvo como resultado en la aplicación del cuestionario de salida en el grado de T1 el 70% (14) de los niños respondieron

correctamente y el 30% (6) lo hicieron incorrecto, así también se evidencia que en el grado de T2 el 55% (12) de los niños respondieron correctamente y el 45% (10) lo hizo incorrecto. En la investigación se concluyó que en las prácticas pedagógicas en las cuales se emplea el juego como estrategia favorecen el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, asimismo, que las docentes al emplear el juego para la enseñanza del proceso lecto escritor, propicia en los niños un aprendizaje espontáneo.

2.1.2. Antecedentes Nacionales.

Torres (2017) con su tesis titulada “El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016”, Perú. Como objetivo determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños preescolares de Arequipa; el estudio es de tipo descriptivo comparativo; como técnica fue usada la observación y como instrumento una ficha de observación; nos muestra como resultado en relación a la variable juego simbólico que el 93% (9) de los niños de 3 años se ubican en los niveles medio bajo; el 59% (6) de los niños de 4 y 5 años se ubican en los niveles medio bajo. El trabajo de investigación concluye que el desarrollo de los niños de 3 años en relación al juego simbólico se encuentra en un nivel bajo, y los niños de 4 y 5 años en un nivel medio alto.

Quispe (2017) elaboró la tesis “Eficacia del programa Juego simbólico en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – Perú 2016”; tuvo como objetivo mejorar la fluidez y la claridad en la expresión oral en los estudiantes de 5 años; aplicó un diseño pre experimental cuantitativa con un solo grupo y aplico un pre y pos test, la autora preparo un programa aplicado del juego simbólico; los resultados nos

muestran en el pre test que el desarrollo de fluidez y claridad de los niños tenía un desarrollo del 37,7% y que posterior a la aplicación del juego simbólico este mejoro a más del 69%. El estudio concluye que el programa de juego simbólico aplicado si mejoró la expresión oral en los niños de la muestra de estudio.

Hinostroza (2017) título su investigación “El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del Distrito de Santa Elena Región Ayacucho 2018”. La investigación tuvo como objetivo caracterizar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. La autora muestra como resultados que los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% para siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia lo que indica que reconocen la importancia de ellos, así mismo para los padres de familia el mayor porcentaje fue de 63% (20) quienes siempre apoyan el juego de sus hijos, esto indica que la familia si se involucra en las actividades de juego con sus niños. El trabajo de investigación concluye que tanto docentes como padres reconocen y valorar la utilidad del juego para el desarrollo de los niños.

Prudencio (2018) en su tesis titulada: El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco –Perú. Tuvo por objetivo determinar la influencia del juego como estrategia en el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años. Siguió el diseño experimental; según su finalidad es aplicativo, según su carácter es explicativo, según su naturaleza es cuantitativo,

según el alcance temporal es transversal, según la orientación que asume es orientada a la comprobación, la muestra estuvo constituida por 20 estudiantes de 4 años. Se obtuvo como resultado que el 70 % (14) logró un desarrollo en la dimensión cognitiva, desarrollando sus habilidades de memoria y se comunican correctamente, y un 30% (6) de los estudiantes aún necesitan de apoyo para lograrlo. Se concluyó que existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años, Si los estudiantes del nivel inicial sistematizaran y emplearan los juegos como estrategia didáctica en el aprendizaje de las matemáticas serían más significativas y sostenible en el tiempo y en los demás ciclos de la Educación Básica Regular.

Verano (2017) en su tesis de título “El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323, Puente Piedra – 2016”, Lima, Perú, como objetivo general determinar la relación que existe entre El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años, el método es observacional, presenta una muestra de 80 infantes del distrito de Puente Piedra, su diseño es no experimental de corte transversal descriptivo-correlacional; de igual manera para recoger los datos requeridos se empleó una ficha politómica para el análisis y obtención de los resultados, los mismos que nos dicen que más del 60% de los 80 niños, hacen uso del juego simbólico lo cual favorece sus habilidades sociales con sus compañeros y adultos. Se concluye que existe relación moderada positiva entre el Juego simbólico y las Habilidades Sociales en los niños de 5 años de la institución educativa N° 323 Puente Piedra - 2016, lo que se demuestra con la prueba

de Spearman ($Rho = 0.542^{**}$; $p\text{-valor} = .000 < 0.01$) del mismo modo en sus dimensiones existiendo una relación débil.

Tirado (2018) en su tesis titulada: Los juegos infantiles mejora el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la institución educativa particular Shadai – distrito de santa 2018, Chimbote- Perú. Tuvo como objetivo determinar si los juegos infantiles mejoran el logro de aprendizajes de los niños de 4 años de la institución educativa particular SHADAI-distrito de santa 2018. La metodología tuvo el diseño experimental es de tipo explicativa – cuantitativa, con una muestra de 15 niños. Los resultados obtenidos que en nivel A logro previsto se encuentran 14 niños y niñas con un 93%, en proceso B se encuentran 1 niño con un 6.6% y finalmente en inicio se encuentran 0 niños con un 0%. Se concluyó que la estrategia didáctica utilizada por los docentes es tipo dinámico, dichos juegos desarrollan habilidades mentales en el niño y por ende mejora el aprendizaje y lo realizan tanto con sus padres y con la docente de aula.

Orozco (2019) denomino su investigación “Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada “Villa Catarina” Pimentel 2018”, Chiclayo, Perú. Como objetivo Determinar de qué manera los juegos simbólicos mejora las habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular “Villa Catarina” Pimentel 2018. El tipo de investigación que se ha utilizado en el presente estudio es preexperimental, aplicada, debido a que se empleó un taller de juegos simbólicos para obtener resultados y dar una conclusión más precisa a la problemática. Se utilizó como técnica la observación que para ello se le aplico como instrumento la escala de observación que tuvo validez y confiabilidad para evaluar el

nivel de habilidades sociales básicas en niños de cuatro años. Luego se aplicó un taller de 20 actividades lúdicas basadas en juegos simbólicos para mejorar las habilidades sociales básicas en los niños de cuatro años de la muestra de estudio utilizando para evaluar los talleres el instrumento de la lista de cotejo. Como conclusión del trabajo de investigación tenemos que al aplicar el taller “Nuestro juego” como estrategia para mejorar las habilidades sociales básicas a niños de cuatro años de la Institución Educativa Partícula Inicial “Villa Catarina”, se obtuvo logros significativos, los cuales contribuyen con el desarrollo de las competencias adecuadas según la edad.

2.1.3. Antecedentes locales

En la búsqueda de estudios previos a local, no ha sido posible encontrar referencias sobre el juego simbólico en niños del nivel inicial.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Teorías que sustentan la investigación.

El juego es una actividad espontánea que es necesario para el ser humano, especialmente en la etapa de la infancia. Siempre ha estado presente a lo largo de la historia siendo de gran influencia para el desarrollo del niño que desde que nace hace uso del juego, al momento de su nacimiento la relación que mantiene con la madre, le permite realizar juegos basados en sonrisas, caricias, miradas, lo que le transmitirá sentimientos de seguridad y protección, es por esto que muchos pedagogos e investigadores han estudiado el juego y como este influye en el ser humano ya que es muy importante en la vida del hombre (UNICEF, 2018)

Surgen muchas teorías con respecto al juego, a continuación, se mencionarán algunas de ellas.

2.2.1.1. Teoría de la práctica o del pre ejercicio. El juego es el medio para ejercitar la mente y el cuerpo, mantenerlo en acción, en el momento y para futuro.

Groos (1901, mencionado por Gallardo, 2018) se refiere al juego como un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. Se concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados, es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. La teoría mencionada también es conocida también como la teoría de la relajación, el descanso o la recuperación propuesta por Lazarus muestra que el juego es una actividad de compensación del esfuerzo. Otras actividades más serias o útiles hacen que el niño se sienta cansado. Los juegos son vistos como una actividad que ayuda a descansar, relajarse y rejuvenecer (Gallardo, 2018).

Esta teoría manifiesta que el juego es un ejercicio para poder desarrollar habilidades que preparan para la vida en futuro.

2.2.1.2 Teoría de la derivación por ficción. El juego nos trasporta a un mundo de imaginación en donde podemos imitar las actividades adultas que nos marcan.

Claparede (1932) mencionado por Gallardo y Gallardo (2018) sustenta que el juego persigue fines ficticios para poder vivir las actividades que se realizan en la vida adulta. El juego es para el niño un sustituto de la actividad 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 consiste en el mundo imaginario que vive el niño en el momento del juego y los roles que representa en su mundo, imitando al adulto y representa las actividades que observo del este y del día a día.

2.2.1.3 Teoría Piagetiana. A través del juego se logra desarrollar el pensamiento, la razón, es el puente que da pase a la evolución cognitiva del niño.

Piaget (1946) afirma que el juego tiene como función consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan ineludiblemente con las etapas del juego.

Esta teoría considera que el juego es un medio importante para que el niño pueda desarrollar su dimensión cognitiva, es el camino para poder adquirir conocimientos, evolucionar su pensamiento y razonamiento

2.2.1.4 Teoría sociocultural del juego. 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, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que a tan pronto como el juego queda regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción (Vygotsky, 1966, p.146).

Esta teoría indica 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.

2.2.2. Definición del juego simbólico

Este tipo de juego establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de la vida del niño. El juego simbólico o de simulación requiere del conocimiento del mundo real versus el mundo irreal y también de la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir “esto es juego”.

Las formas tempranas de juego simbólico se observan cuando el niño juega a “hacerse el dormido” sin estarlo o “tomar leche” en una tacita vacía. A partir de los 18 meses observamos el juego simbólico más definido, cuando el niño empieza a incluir objetos para simular una acción: darle de comer a una muñeca con una cuchara. Posteriormente el niño es capaz de convertir a las muñecas en agentes de las acciones imaginarias que simula. De esta forma, una muñeca puede ser una mamá que le da biberón a su hijito, que es otro muñeco más pequeño. Sin embargo, la capacidad simbólica avanzada, permite que un plátano se transforme en un teléfono si así el juego lo requiere. Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca o la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste (Ministerio de Educación, 2016)

2.2.3. Tipos de Juego Simbólico

Juego motor: Pucuhuayla (2019) nos dice que las diferencias de género en el juego físico no son observadas antes de los cuatro o cinco años de edad.

A la edad de cinco años se observó que los niños tenían juegos que incluían mayor contacto físico, y las niñas tendían a ser más calladas y pasivas.

El juego en el patio era preferido por los niños, mientras que las niñas preferían jugar adentro. Esto se observó en la escuela y en el aula.

Juego físico: Pucuhuayla (2019) refiere que los niños se involucran más en juegos de peleas que las niñas. Les gustó perseguirse, esconderse, trepar, saltar e imitar a sus personajes favoritos. Es importante mencionar que este tipo de juego no es agresión.

En cambio, a las niñas les gusta jugar a la casita e imitar roles familiares.

Juego social: El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto del juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan a diferentes edades en la vida del niño: Cuando un bebe juega con los dedos de su madre o su cabello, habla cambiando tonos de voz, juega a las escondidas, juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandes observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar turno (Ministerio de Educación, 2016).

Los juegos sociales ayudan al niño aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vinculan de manera especial.

Juego cognitivo: El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. Se inicia cuando el bebé entra en con objetos de su entorno que

busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos como fin. Son ejemplos de juegos cognitivos: los rompecabezas, adivinanzas, juegos de mesa como dominó, construcción de torres con cubos, entre otros (Ministerio de Educación, 2018).

2.2.4. El juego simbólico en los niños

MINEDU (2019) refiere que, “para los niños, el juego es un asunto muy serio”. Esta es la actividad de los niños en constante cambio de la realidad a la ficción.

Con el juego, el niño representa el rol y la situación del mundo que lo rodea de manera simbólica. El juego consiste en usar un cepillo de dientes en lugar de una cuchara para "fingir" que come, o “fingir” ser mamá o el médico de su muñeca.

Esta es una acción que expande las habilidades lingüísticas, desarrollar empatía y, lo más importante, consolidar tu desempeño mental. Esto también es para que los niños expresen sus inquietudes e incluso les permita encontrar la manera de resolver conflictos, porque reproduce variadas circunstancias a través de juegos.

2.2.5. ¿A qué edad comienza el juego simbólico?

MINEDU (2019) cree que el juego simbólico se inicia alrededor de los dos años, pero dependerá en gran medida de esa madurez mental que pueda contar cada niño. Esta acción aparecerá cuando hayan desarrollado su capacidad que les permita crear y pensar de forma simbólica.

Al principio, los niños se limitaron a revivir escenas de la vida de las personas adultas, las historias y dibujos animados que les leían sus padres. De

hecho, después de dos o tres años, la vista de los niños sigue siendo egocéntrica y les gusta realizar sus juegos más solos y en algunas ocasiones prefieren la compañía de sus padres. A medida que gradualmente aumentan las habilidades de lenguaje, imaginación y expresión, reprodujo escenas más complejas, la fantasía e incluye a otras personas en el juego. Así, el acción básica de esta nueva actividad es compartir juegos. Inicialmente, los niños compartían sus juegos con sus padres, pero luego van comenzando a disfrutar de la diversión de jugar con sus compañeros. En este punto, pueden establecer objetivos comunes y ciertas reglas del juego. Los juegos simbólicos se han ido haciendo cada vez más complejos y agrupados, por lo que se ha convertido en un asunto de socialización en sí mismo.

Esto se da a los 4 o 5 años, cuando el niño cuenta ya con herramientas psicológicas que son necesarias para poder compartir los juegos con otros niños. Por lo tanto, las niñas que solían interpretar a la madre de la muñeca ahora incluyen a otros niños en el juego, y ellos desempeñarán diferentes roles como padre, médico y maestro.

2.2.6. Características del juego simbólico en los niños de 4 años

MINEDU (2019) considera como características del juego simbólico entre los 3 y 4 años los siguientes:

- Se inicia el desarrollo de la capacidad de jugar con objetos imaginarios.
- Tiene capacidad de construir estructuras tridimensionales con bloques (por ejemplo, construye una casa o un establo con bloques de madera).
- La niña y los muñecos pueden representar diferentes roles (por ejemplo, ser doctora y bailarina a la vez).

2.2.7. Importancia del Juego en la Educación Infantil

Está demostrado que el juego es de vital importancia para los niños. Se considera al juego como una de las bases más importantes para que el niño pueda desarrollarse en diversas dimensiones, ya que está comprobado que a través del juego el niño puede aprender.

Según Ministerio de Educación (2016) nos dice que el niño considera al juego como su principal actividad, en los primeros seis años de vida el cerebro aprende y se desarrolla más rápido y para que el niño logre desarrollarse es a través del juego. Mientras más juegos realice el niño se crean conexiones con el cerebro permitiendo que su desarrollo sea favorable, por ende, jugar es importante para que su cerebro se desarrolle, crezca y pueda aprender mejor.

El juego también fortalece las relaciones sociales con familia y amigos que entabla el niño, a través del juego el niño busca seguridad, calmar sus miedos en un mundo imaginario es donde él puede ser lo que quiera. Con el juego se busca sentirse seguro, sentir placer y se puede expresar lo que uno quiere ser, es el como si fuera real, pero no lo es,

Según el Ministerio de Educación (2012), es importante saber que la actividad lúdica del niño va cambiando durante su etapa de desarrollo. En los primeros cinco años esos cambios se dan de forma rápida, los niños empiezan explorando los objetos, después optan por combinarlos con otros para luego representar lo que hicieron con los objetos que manipularon. Esta información deberá ser conocida por los padres y docentes para poder trabajar en ello y brindar las condiciones y espacios necesarios para que el niño pueda jugar.

2.2.8. Dimensiones del juego simbólico

El presente estudio ha consignado por dimensiones las mencionadas por Guerra (2010) en su investigación sobre juego simbólico.

Integración: La integración es una necesidad educativa, por ello, no solo las instituciones educativas y los docentes se han comprometido a apoyar decididamente esta integración, sino que al mismo tiempo también han impulsado numerosos estudios, escritos, reflexiones y debates (Guerra, 2010, p.12).

El niño va gradualmente siendo capaz de ejecutar acciones simbólicas, asumiendo el punto de perspectiva de otros.

Sustitución: Implica una dimensión representativa del juego simbólico: aquí el niño logra inventar otras funciones en objetos conocidos. Sin embargo, al realizar el análisis al nivel simbólico del niño, también se deben considerar los resultados del grado de dispersión.

Cubre la relación existente del objeto que se representa y el objeto que se simboliza (indicador e instruido). Al principio hubo una coincidencia de que se separaban continuamente en paralelo con el desarrollo de las representaciones, por lo que un objeto podía usarse para representar a otro en el juego. Incluso reemplaza otros objetos no relacionados con objetos (Guerra, 2010, p. 12).

Que los niños tienen la capacidad de sustituir juegos por otros así no tengan relación los mismos que empezaron a jugar, su imaginación es muy buenas para cambiar de juegos.

Descentración: Muestra esa capacidad que logran poseer los niños para equipar objetos, permitiéndole realizar acciones, realizar funciones y asumir roles cada vez más complejos y coordinados. Por tanto, el niño logra dar un determinado

significado a ese objeto con el que decide jugar (principalmente muñecos), lo que constituye su propio mundo expresando sus deseos específicos. Desde peinar un muñeco hasta diferentes muñecos que asisten a una fiesta, y realizar diversos preparativos, intercambios y resultados, la capacidad de los niños para organizar nuevas realidades según su propia situación y reglas permite desarrollar no solo su capacidad intelectual si no también incrementar un conocimiento social.

Estos otros agentes son tratados como pasivos al inicio, pero posteriormente serán considerados elementos activos (Guerra, 2010, p.12).

Se refiere a la dimensión del juego en relación a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. Hacia los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que gradualmente comienzan a ser ejecutadas por otros participantes.

Planificación: Las actividades planificadas de un juego como el niño prevé situaciones y logra esa representación para luego controlar el curso de sus acciones.

“La presencia del juego planificado supone no tanto una mayor complejidad del propio juego, sino una preparación inicial. Esta preparación tiende a dotar al juego de una mayor coherencia, pues el niño dispone los objetos y los muñecos para conseguir el fin deseado” (Guerra, 2010, p.12).

Que rara vez el niño planifica el juego, el juego lo realiza con los objetos que tienen y realiza juegos de la vida cotidiana.

III. HIPÓTESIS

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

Nivel descriptivo Para Lozano (2017), 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.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo de la investigación

El presente estudio de investigación fue de tipo Básica; Según Rasinger (2020), esta investigación es pura, busca solo recopilar información, explicarla y entenderla para ampliar el conocimiento que hay en la realidad, no pretende resolver el problema ni aplicar propuestas o programas. En este caso se buscó ampliar el conocimiento con respecto a cuáles son las principales características que convierten al juego en una estrategia de aprendizaje en los niños de 4 años de la I.E.I Maria Goetti Castilla-Piura.

4.2. Nivel de la investigación

El método de investigación utilizado fue de nivel descriptivo. Para Lozano (2017), 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. En esta investigación se describió el juego Como una estrategia de aprendizaje en los niños de 4 años de la I.E.I Maria Goretti Castilla-Piura.

4.3. Diseño de la investigación

El presente estudio de investigación correspondió al diseño NO experimental, descriptivo. Según Hernández y Mendoza (2018), 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.

Así también lo menciona Stracuzzi y Couso (2017) cuando agregan: “Este nivel de investigación se ocupa de recolectar datos en un solo momento y en un tiempo único. Su finalidad es la describir las variables y analizar su incidencia e interacción en un momento dado, sin manipularlas”. (p.94).

El siguiente esquema corresponde al esquema de diseño



En el diagrama anterior:

M: Representa a los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020

O: Representa la observación y medición de la variable: nivel de desarrollo del juego simbólico

4.4. Población y muestra

a. Población

La población de investigación se define como el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Hernández, 2017)

Por lo tanto, la población son todos los niños del nivel inicial I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020.

Tabla 1

Distribución de la población del nivel inicial de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020

Niveles	Escolares
3	12
4	10
5	12
Total	34

Nota: Nómina de matrícula I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020

b. Muestra

La muestra es en esencia un subgrupo de la población mostrando elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características a que llamamos población. (Hernández, 2017)

La muestra fue 10 niños de 4 años en el nivel inicial, siendo de tipo no probabilístico, de tipo muestreo intencional donde se seleccionan la muestra según criterio del investigador.

Tabla 2

Distribución de la muestra de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020

Nivel	Niños	Niñas	Total
4 años	4	6	10

Nota: Nómina de matrícula I.E.I N° María Goretti, Castilla – Piura, 2020

4.5. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

VARIABLE	DEFINICIÓN DE LA VARIABLE	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Nivel de desarrollo del juego simbólico	El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de la vida del niño. (Ministerio de Educación, 2016)	El juego simbólico favorece que el niño pueda representar sus propias vivencias y es una manifestación de la función simbólica que puede ser medida a través de las dimensiones integración, sustitución, descentración y planificación utilizando la observación y una lista de cotejos para conocer su nivel de desarrollo.	Integración	Acciones	1. El niño (a) juega solo en un lugar determinado de la casa 2. El niño (a) imitando las acciones realizadas por un adulto
				Secuencias	3. El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar 4. El niño (a) juega con los miembros de la familia representado acciones vividas en el hogar
			Sustitución	Representación	5. El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar 6. El niño (a) arma torres empleando latas, conos de papel 7. El niño (a) dibuja objetos empleando símbolos 8. El niño (a) modela con plastilina
			Descentración	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 simulando que es un caballo

Planificación	Objetivos	13. El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con la familia 14. El niño (a) muestran placer por jugar. <u>Se ríe, quiere seguir jugando</u> 15. El niño (a) respeta el tiempo del juego
	Metas	16. El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los <u>participantes del juego</u> 17. Ante un juego de competencia El niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor

4.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica de recolección de información

Observación: La técnica propuesta para la presente investigación, fue la observación. La observación es una técnica muy importante en toda investigación cuya función principal es recoger información, registrar los hechos de manera natural y espontánea a cerca del objeto en estudio; posibilitando al investigador registrar todo lo observado, sin llegar a interactuar directamente con los involucrados (Hernández y Mendoza, 2018).

Según Baena (2017). “La técnica es el arte o la manera de reconocer el camino” (p.83).Las técnicas permiten alcanzar los objetivos son prácticas y 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 de recolección de información

Lista de Cotejo: Como instrumento se utilizó la lista de cotejo, 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 Inicial María Goretti.

Es por ello por lo que el instrumento a utilizar será una lista de cotejo, la misma que será sometida a juicio de expertos. Estas preguntas correspondieron a las dimensiones: Integración, Sustitución, Descentración y Planificación; utilizando preguntas ágiles y de fácil comprensión para los valores de respuestas como: nunca, pocas veces, casi siempre y siempre.

Asimismo, este instrumento pasó por evaluación de experto, quien ostenta el grado de Magister en psicología educativa y quien validó el instrumento, de igual forma el instrumento fue sometido a prueba piloto el cual arrojó el ,920 de fiabilidad lo cual demostró ser un instrumento excelente.

4.7. Plan de análisis

El plan de análisis de datos se siguió según la ruta de trabajo a explicar:

Sobre las coordinaciones previas: Para iniciar la aplicación del instrumento se solicitaron los permisos a la Dirección de la Institución Educativa Inicial María Goretti, Castilla – Piura, al igual que a cada uno de los padres de familia; de igual forma se coordinó con la docente de aula quien proporcionó los números telefónicos de los PP.FF para realizar las coordinaciones de la aplicación del instrumento.

Sobre el recojo de información: Para el recojo de la información se organizó un cronograma de llamadas telefónicas donde se contemplaba el día y la hora que se realizaría la encuesta.

Sobre el procesamiento y análisis de los datos: Los datos fueron procesados mediante el programa Excel 2019, y sujetándose al siguiente procedimiento:

Conteo: Se registró a través de la matriz de datos, las puntuaciones obtenidas de las respuestas del cuestionario sobre la autonomía de los niños.

Tabulación: Se registraron los resultados del instrumento y se llevó a realizar la comparación entre estos.

Graficación: Se diseñaron gráficos de porcentajes.

Análisis cuantitativo: Se calcularon los estadísticos descriptivos necesarios para elaborar las tablas de frecuencia y los gráficos de barras.

Interpretación: La estadística descriptiva permitió analizar los resultados organizados en las tablas y en los gráficos, estableciéndose una jerarquía en los porcentajes, de mayor a menor según lo establecido en los objetivos.

4.8. Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	METODOLOGÍA
Nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020	“¿Cuál es el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020?”	GENERAL Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”	TIPO DE INVESTIGACIÓN Básica
	¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión Integración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020?	ESPECÍFICO Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión Integración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020	NIVEL DE INVESTIGACIÓN Descriptiva
	¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión Sustitución en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020?	Examinar el nivel de desarrollo de la dimensión Sustitución en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN No experimental descriptivo transversal
	¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión Descentración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020?	Evaluar el nivel de desarrollo de la dimensión Descentración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020	POBLACIÓN 60 alumnos del Nivel Inicial de 3, 4 y 5 años
	¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión Planificación en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020?	Detectar el nivel de desarrollo de la dimensión Planificación en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020	MUESTRA 10 niños de 4 años

4.9. Principios éticos.

Según Uladech (2020). La presente investigación está predispuesto a respetar los siguientes códigos de ética siendo los principios éticos de confidencialidad, respeto a la dignidad de la persona y respeto a la propiedad intelectual, así mismo se registra que toda información manejada en el presente trabajo ha sido utilizada para fines exclusivamente académicos se instituirá una relación intersubjetiva indirecta, entre el investigador y quienes han participado en el aprendizaje de los niños y niñas de la I.E.

Protección a las personas. Se desarrolló este principio ético con la intención de respetar en todo momento la identidad y la dignidad de los niños y niñas de inicial de 4 años de la Institución Educativa Inicial María Goretti Castilla-Piura.

Libre participación y derecho a estar informado. Se contó con la autorización del director, docentes y padres de familia para poder dar inicio a la investigación, la cual se les explicó a las personas involucradas cual es la finalidad de la investigación.

Beneficencia no Maleficencia. A través de esta investigación se buscó identificar las falencias de los niños en estudio y promover actividades que lo ayuden a mejorar, para poder lograr este objetivo se evitaron hacer actividades que puedan dañar la integridad de los niños.

Justicia. Cuando se aplicó la lista de cotejo para identificar cuáles son las principales características que convierten al juego en una estrategia de aprendizaje, se ejecutaron actividades de tolerancia, el trato igualitario y el respeto fueron igual para todos los participantes.

Integridad científica. Para la redacción del informe de investigación se aplicó el uso de las normas APA y se respetó la autoría de las teorías de información con las que se trabajó.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento lista de cotejo para medir la variable nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, nos muestra los siguientes resultados.

Objetivo general: “Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”

Tabla 3

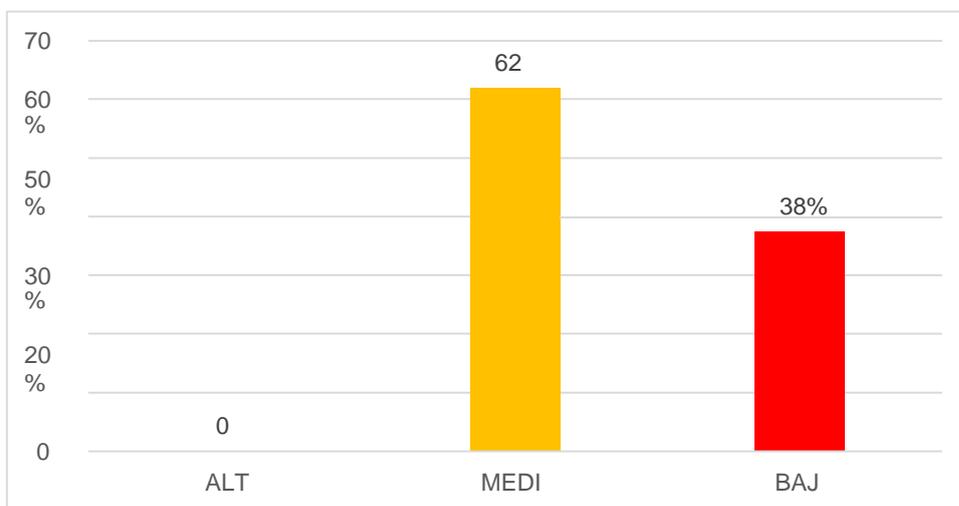
Nivel de la variable juego simbólico

NIVELES	FRECUENCIA	%
ALTO	0	0%
MEDIO	7	62%
BAJO	3	38%
Total	10	100%

Nota: Lista de Cotejo aplicada por el autor

Figura 1

Nivel de la dimensión Planificación



Nota: Tabla 3

La tabla 3 y gráfico 1, nos muestran que ningún niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura,, ha alcanzado un nivel alto de la variable juego simbólico, asimismo se observa que existe un 62% que corresponde a 7 niños, alcanzó un nivel medio y 3 niños cuyo porcentaje equivale al 38% se ubicó con nivel bajo. Los resultados nos demuestran que existe un porcentaje acumulado del 100% de niños que no han desarrollado de manera satisfactoria acciones que demuestren desempeños pertinentes del juego simbólico en relación a su edad.

Objetivo específico 1: “Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión Integración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”

Tabla 4

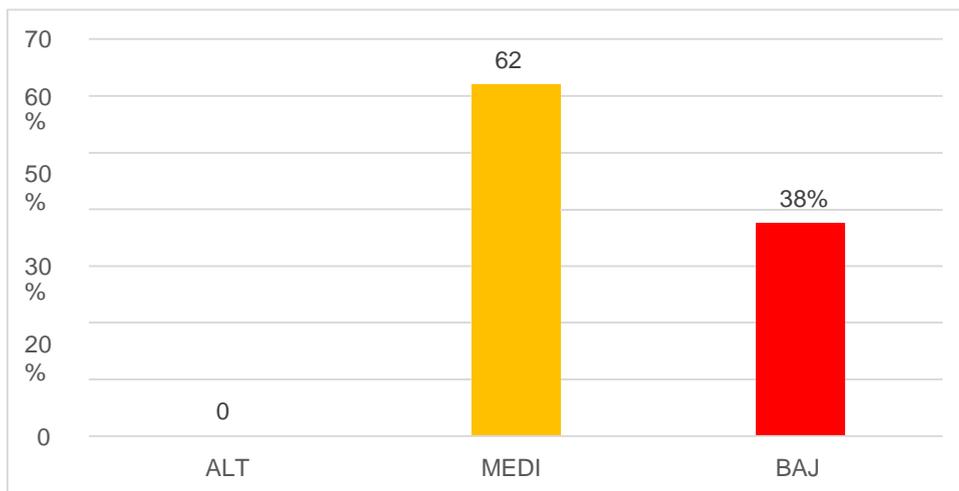
Nivel de la dimensión Integración

NIVELES	FRECUENCIA	%
ALTO	0	0%
MEDIO	7	62%
BAJO	3	38%
Total	10	100%

Nota: Lista de Cotejo aplicada por el autor

Figura 2

Nivel de la dimensión Planificación



Nota: Tabla 4

En la tabla 4 y gráfico 2 se evidencia que ningún niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, ha alcanzado un nivel alto de la dimensión Integración, asimismo se observa que existen 7 niños que representan el 62% alcanzó un nivel medio y el 38% equivalente a 3 niños se ubicó con nivel bajo. Los resultados nos

demuestran que el total de los niños manifiesta problemas en la integración de sus juegos.

Objetivo específico 2: Examinar el nivel de desarrollo de la dimensión Sustitución en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020

Tabla 5

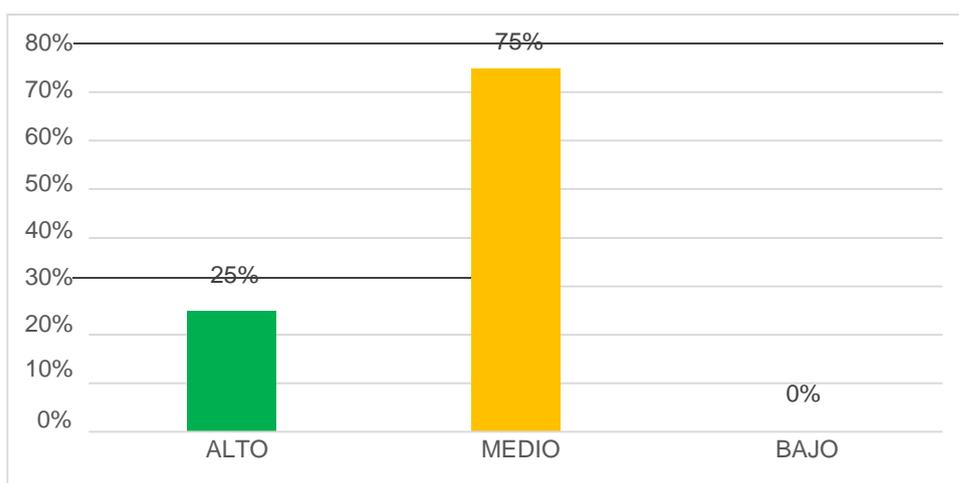
Nivel de la dimensión Sustitución

NIVELES	FRECUENCIA	%
ALTO	2	25%
MEDIO	8	75%
BAJO	0	0%
Total	10	100%

Nota: Lista de Cotejo aplicada por el autor

Figura 3

Nivel de la dimensión Planificación



Nota: Tabla 5

En la tabla 5 y gráfico 3 se evidencia que 2 niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, con un 25% (2) han alcanzado un nivel alto de la dimensión Sustitución, asimismo se observa que existe un 75% (8) alcanzó un nivel medio y ningún niño se ubicó en el nivel bajo. Los resultados nos demuestran que el mayor porcentaje de niños se ubicó en el nivel medio, demostrando que presentan dificultades en sus juegos de sustitución.

Objetivo específico 3: “Evaluar el nivel de desarrollo de la dimensión Descentración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”

Tabla 6

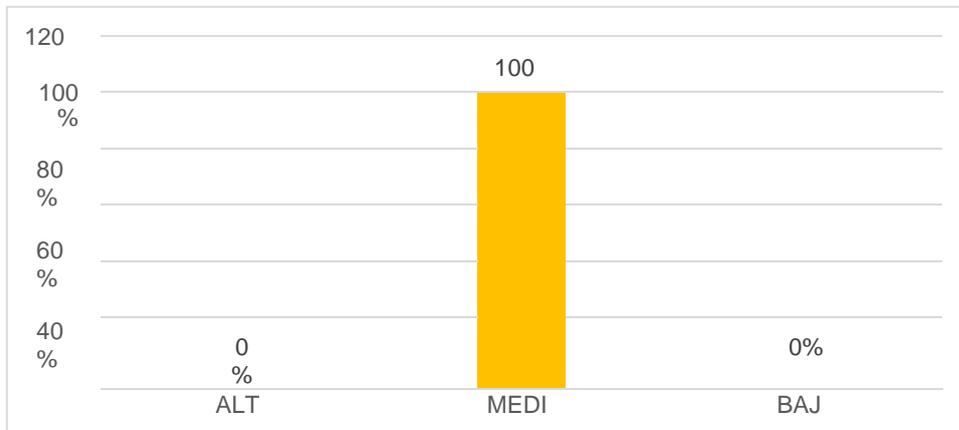
Nivel de la dimensión Descentración

NIVELES	FRECUENCIA	%
ALTO	0	0%
MEDIO	10	100%
BAJO	0	0%
Total	10	100%

Nota: Lista de Cotejo aplicada por el autor

Figura 4

Nivel de la dimensión Planificación



Nota: Tabla 6

En la tabla 6 y gráfico 4 se evidencia que no hay ningún niño de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, que se ubiquen en nivel alto y bajo de la dimensión Descentración, asimismo el 100% (10) alcanzó un nivel medio. Los resultados nos dicen que todos los niños no han desarrollado satisfactoriamente acciones de juego que demuestren la dimensión descentración.

Objetivo específico 4: “Detectar el nivel de desarrollo de la dimensión Planificación en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”

Tabla 7

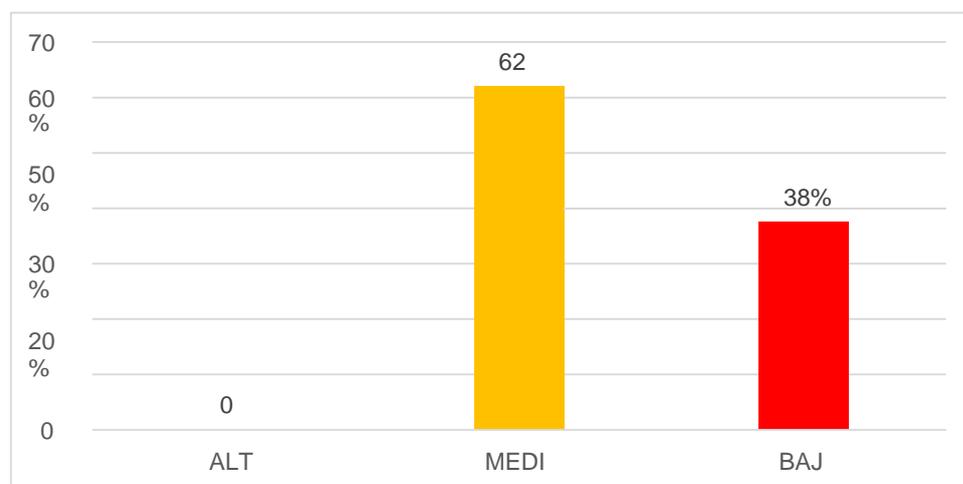
Nivel de la dimensión Planificación

NIVELES	FRECUENCIA	%
ALTO	0	0%
MEDIO	7	62%
BAJO	3	38%
Total	10	100%

Nota: Lista de Cotejo aplicada por el autor

Figura 5

Nivel de la dimensión Planificación



Nota: Tabla 7

En la tabla 7 y gráfico 5 se evidencia que ningún niño de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, alcanzó un nivel alto de la dimensión Planificación, asimismo se observa que existe un 62% (7) alcanzó un nivel medio y el 38% (3) se

ubicó con nivel bajo. Los resultados demuestran que existe un porcentaje acumulado del 100% de los niños que tienen dificultades para planificar sus juegos.

5.2. Análisis de Resultados

En esta sección se presentan, el análisis respectivo de los resultados en atención a los objetivos, los antecedentes y la revisión literaria..

Objetivo general: “Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”

La evidencia encontrada en la tabla 3 y gráfico 1, nos muestran que ningún niño de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, ha alcanzado un nivel alto de la variable juego simbólico, asimismo se observa que existe un 62% que corresponde a 7 niños, alcanzó un nivel medio y 3 niños cuyo porcentaje equivale al 38% se ubicó con nivel bajo. Los resultados nos demuestran que 5 niños aún presentan dificultades para realizar actividades en la pasa continuamente de lo real a lo imaginario, roles y situaciones del mundo que le rodea, de igual forma se observa que hay 3 niños que no realizan estas acciones.

Estos resultados son corroborados por Prudencio (2018) quien obtuvo como resultado que el 60 % (12) logró un desarrollo en la dimensión cognitiva, el 70% (14) de los estudiantes consiguen un desarrollo en la parte motora realizando movimientos de su cuerpo y el 65% (13) de desenvuelven en la dimensión social, interactuando con sus compañeros, concluyendo que los estudiantes aprenden cuando emplean el juego. El juego es la actividad principal tal es así como lo manifiesta el Ministerio de Educación (2019) debe ser promovida en la etapa infantil porque a través de ella se pueden obtener conocimientos, incrementar su coordinación motora y aprenden a

relacionarse con sus pares. Así también Unicef (2018) manifestó que es muy importante el valor que tiene el juego y esta debe ser considerada en ambientes escolares, en la comunidad y en la vivencia diaria porque a través del ella los estudiantes desarrollan al máximo su imaginación, psicomotricidad, razonamiento y la convivencia con los demás.

En tal sentido, frente a los resultados que se han presentado queda demostrado que el juego en los niños es de gran valor y puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje ayudando así a un notable desarrollo en sus diferentes dimensiones.

Objetivo específico: “Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión Integración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”

La evidencia encontrada en la tabla 4 y gráfico 2 nos dice que ningún niño de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, ha alcanzado un nivel alto de la dimensión Integración, asimismo se observa que existen 7 niños que representan el 62% alcanzó un nivel medio y el 38% equivalente a 3 niños se ubicó con nivel bajo. Los resultados nos demuestran que 7 niños aún presentan dificultades para seguir acciones y secuencias de juego, de igual forma se observa que hay 3 niños que no realizan estas acciones de juego.

Estos resultados se complementan con los encontrados por Loayza y Vincés (2019) quienes determinaron que la mayoría de los niños se ubicaron en los niveles medio y bajo de la dimensión integración con un porcentaje acumulado del 78%.

Guerra (2010) nos dice que la integración es una necesidad educativa, por ello, no solo las instituciones educativas y los docentes se deben comprometer a apoyar decididamente esta integración, sino que al mismo tiempo también podrían

impulsar numerosos estudios, escritos, reflexiones y debates para contribuir el juego simbólico en los escolares.

Objetivo específico: Examinar el nivel de desarrollo de la dimensión Sustitución en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020

La evidencia encontrada en la tabla 5 y gráfico 3 se evidencia que 2 niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, con un 25% (2) han alcanzado un nivel alto de la dimensión Sustitución, asimismo se observa que existe un 75% (8) alcanzó un nivel medio y ningún niño se ubicó en el nivel bajo. Los resultados nos demuestran que 2 niños han logrado desarrollar la capacidad para ser capaces de inventar nuevas funciones en los objetos conocidos, de igual forma se observa que hay 8 niños que presentan importantes dificultades para realizan estas acciones de juego.

Estos resultados se relacionan con los encontrados por Torres (2017) cuando pudo constatar que el 59% de los niños de 4 y 5 años se ubicaron en los niveles medio bajo para la sustitución del juego simbólico.

Guerra (2010) sostiene que implica una dimensión representativa del juego simbólico: aquí el niño logra inventar otras funciones en objetos conocidos. Sin embargo, al realizar el análisis al nivel simbólico del niño, también se deben considerar los resultados del grado de dispersión. Queda al docente realizar una observación objetiva para brindar condiciones y favorecer que los niños sigan promoviendo esta dimensión.

Objetivo específico: Evaluar el nivel de desarrollo de la dimensión Descentración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020

En la tabla 6 y gráfico 4 se evidencia que no hay ningún niño de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, que se ubiquen en nivel alto y bajo de la dimensión Descentración, asimismo el 100% (10) alcanzó un nivel medio. Los resultados nos demuestran que la totalidad de los niños aun presentan dificultades para lograr desarrollar la capacidad que permite otorgar un significado específico a los objetos, principalmente muñecos, con los que juega, configurando un mundo propio que expresa deseos específicos.

Estos resultados difieren de los encontrados por Loayza y Vines (2019) quienes en sus resultados compartieron que solo el 3% de 29 niños alcanzó un nivel medio, en tanto, el resto de los niños de la muestra se ubicó en el nivel alto.

Al respecto Guerra (2019) contribuye al señalar que se refiere a la dimensión del juego en relación a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. Esta dimensión aparece hacia los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que gradualmente comienzan a ser ejecutadas por otros participantes.

Objetivo específico: “Detectar el nivel de desarrollo de la dimensión Planificación en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”

En la tabla 7 y gráfico 5 se evidencia que ningún niño de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, alcanzó un nivel alto de la dimensión Planificación, asimismo se observa que existe un 62% (7) alcanzó un nivel medio y el 38% (3) se ubicó con nivel bajo. Los resultados nos demuestran que 5 niños aún presentan dificultades para dotar al juego de una mayor coherencia, pues los niños no disponen de todos los objetos y los muñecos para conseguir el fin deseado; asimismo, se observa que hay 3 niños que no realizan estas acciones de juego.

Estos resultados difieren de los encontrados por Loayza y Vences (2019) quienes en su resultado compartieron que el 97% de los niños alcanzó un nivel alto de la planificación, lo que demuestra que este grupo de niños siguen una secuencia de su juego, pudiendo recrear escenas y personajes que suman a la situación planificada.

Guerra (2010) también refiere que rara vez el niño planifica el juego. El juego lo realiza con los objetos que tienen y realiza juegos de la vida cotidiana, en ese sentido es importante brindar las condiciones para que los niños puedan planificar sus actividades de juego, ello con la finalidad de lograr realizar todo lo expresado en su planificación.

VI. CONCLUSIONES

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

En relación al **Objetivo general**: “Determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”, se determinó que ningún niño alcanzó un nivel alto, hay niños que alcanzaron un nivel medio y niños en nivel bajo. Ello demuestra que el porcentaje acumulado determino que los niños del estudio presentan dificultades en el desarrollo de la variable juego simbólico.

En relación al **Objetivo específico**: “Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión Integración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”, se identificó que ningún niño alcanzó un nivel alto, hay niños que alcanzaron un nivel medio y niños en nivel bajo lo que identifica que no realizan mayores acciones y secuencias de juego.

En relación al **Objetivo específico**: Examinar el nivel de desarrollo de la dimensión Sustitución en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020, se examinó que hay niños que lograron un nivel alto y niños en un nivel medio y ningún niño se ubicó en nivel bajo, lo que identifica que la mayoría no logra inventar nuevas funciones en los objetos conocidos.

En relación al **Objetivo específico**: Evaluar el nivel de desarrollo de la dimensión Descentración en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020, se evaluó que los niños alcanzaron un nivel medio para esta dimensión, lo que implica que demuestran problemas a otorgar significado a los objetos y muñecos.

En relación al **Objetivo específico**: “Detectar el nivel de desarrollo de la dimensión Planificación en los niños de 4 años de la I.E.I María Goretti, Castilla – Piura, 2020”, se detectó que ningún niño logró un nivel alto hay niños que lograron un nivel medio y niños un nivel bajo, lo que identifica que el total de los niños presentan problemas para realizar un juego de mayor coherencia.

VII. RECOMENDACIONES

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. 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, ello ayudaría a desarrollar la dimensión Integración.

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

Se planifico las acciones de juego antes de dirigirse a los sectores, ello ayudaría al niño a llevar su juego a un nivel mayor coherencia.

III. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gallardo, J. A., 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
- Gallardo, J. A. (20-29 de marzo de 2018). *Teorías del juego como recurso*. Conferencia IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa,
- González, J. y Mayorga, E. G. (2016). *El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil "San Rafael", de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo, periodo 2015-2016* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1686/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-000024.pdf>
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico. *REVISTA DIGITAL EDUINNOVA*, 27, 10-13. Base de datos eduinnova. <http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf>.
- Hidalgo y Ríos (2018) titularon su investigación "Desarrollo de la identidad y autonomía en los niños de inicial II (4 años) a través de metodologías lúdicas en el año lectivo 2017- 2018 de la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil – Ecuador" para optar el título de Licenciadas en Educación Parvularia.
- Loayza, A., y Vinces, B. (2019). *El juego simbólico en niños (as) de 5 años de la I.E.I "Niño Jesús de Praga"-Puente Piedra-2012* [Tesis de grado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/30115/Loayza_AAJ-Vinces_TBM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Dirección de imprenta del Ministerio de Educación. Base de datos MINEDU. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Ministerio de Educación. (2018). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Dirección de imprenta del Ministerio de Educación. Base de datos MINEDU. <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6519>

- Piaget, J. (2012). *La formación del símbolo en el niño : imitación, juego y sueño : Imagen y representación* [Libro no publicado]. Fondo cultura económica.
- Pucuhuayla, M. A. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo - 2019* [Tesis de grado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/9169/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA DIDACTICA_EL APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEVES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Prudencio, L. (2018). *El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018.*
- Quicios, B. (20 de junio de 2018). *La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño.* Base de datos guiainfantil.com. <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-del-nino/>
- Quispe, U. (2017). *Eficacia del programa "Juego simbólico" en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca-2016* [Tesis de grado, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional UPEU. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/UPEU/881/Urbana_Tesis_Bachiller_2017.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Ríos, R. R. (2017). *Metodología para la investigación y redacción.* Servicios Académicos Intercontinentales S. L. Primera edición digital, Málaga. https://issuu.com/mayrodriguez5/docs/metodolog_a_para_la_inves_y_red
- Sánchez, H. y Reyes, C. (1996). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica.* Los Jazmines. Base de datos UNMS. http://sisbib.unmsm.edu.pe/BVRevistas/Investigacion_Psicologia/v03_n2/pdf/a01v3n2.pdf
- Soliz, 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* [Tesis de grado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Institucional UCE.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12136/1/T-UCE-0010.1524.pdf>

Stracuzzi, S. y Couso, G. (2017). *Guía para la Elaboración de los Trabajos Especiales de Grado*. Base de datos Escuela de fiscales. <http://escueladefiscales.mp.gob.ve/userfiles/file/Guia%20para%20la%20elaboracion%20de%20los%20%20TEG-22092017.pdf>

Tirado, J. (2018). *Los juegos infantiles mejoran el logro de los aprendizajes de los niños de 4 años de la institución educativa particular shadai - distrito de santa 2018*. [Tesis de Licenciamiento, Universidad Los Ángeles de Chimbote].

Torres, A. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016* [Tesis de grado no publicada].

IV. ANEXOS

ANEXO 1: Base de datos

CÓDIGO	P	P	P	P	DIMENSIÓN	P	P	P	P	DIMENSIÓN	P	P1	P1	P1	DIMENSIÓN	P1	P1	P1	P1	P1	DIMENSIÓN	TOTAL
ESTUDIANTE	1	2	3	4	1	5	6	7	8	2	9	0	1	2	3	3	4	5	6	7	4	VARIABLE
	1	2	3	4	1	5	6	7	8	2	9	0	1	2	3	3	4	5	6	7	4	JS
E1	1	1	1	1	4	1	3	1	3	8	2	2	2	2	8	1	4	1	1	2	9	26
E2	1	1	2	1	5	1	3	1	3	8	2	2	2	4	10	1	4	1	1	2	9	28
E3	1	2	2	2	7	1	4	2	3	10	2	2	2	4	10	1	4	1	2	1	9	31
E4	2	2	2	2	8	1	4	1	3	9	2	2	2	4	10	2	4	2	2	2	12	33
E5	2	2	2	2	8	1	4	2	4	11	2	2	2	4	10	2	4	2	2	2	12	35
E6	2	2	2	2	8	1	4	2	4	11	2	2	2	4	10	2	4	2	1	2	11	34
E7	2	2	2	2	8	2	4	2	4	12	2	2	2	4	10	2	4	2	2	2	12	36
E8	2	2	2	2	8	2	4	2	4	12	2	2	2	4	10	2	4	2	2	2	12	36

ANEXO 2: Validez de experto

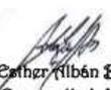
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO DEL INFORME: "NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. I MARÍA GORETTI, CASTILLA – PIURA, 2020"									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO									
AUTORA: ATOCHÉ PANTA DE GARCIA, SHIRLEY MERCEDES ORCID: 0000-0003-1459-0307									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	DIMENSIÓN: Integración INDICADOR: Acciones	SI	NO	S	NO	SI	NO	SI	NO
	El niño (a) juega solo en un lugar determinado de la casa	X			X	X			X
	El niño (a) imitando las acciones realizadas por un adulto	X			X	X			X
OE	DIMENSIÓN: Secuencias	SI	NO	S	NO	SI	NO	SI	NO
	El niño (a) juega siguiendo una secuencia por ejemplo a poner la mesa para almorzar	X			X	X			X
	El niño (a) juega con los miembros de la familia representando acciones vividas en el hogar	X			X	X			X
OE	DIMENSIÓN: Sustitución INDICADOR: Representación	SI	NO	S	NO	SI	NO	SI	NO
	El niño (a) utiliza un objeto en representación de otro real para jugar	X			X	X			X
	El niño (a) arma torres empleando latas, conos de papel	X			X	X			X
	El niño (a) dibuja objetos empleando símbolos	X			X	X			X
	El niño (a) modela con plastilina	X			X	X			X
OE	DIMENSIÓN: Descentración INDICADOR: Funciones	SI	NO	S	NO	SI	NO	SI	NO

	El niño (a) juega a gatear como un bebé	X			X	X			X
	El niño (a) simula beber de una taza vacía	X			X	X			X
	El niño (a) simula comer lo que le preparan	X			X	X			X
	El niño (a) juega con un palo de escoba simulando que es un caballo	X			X	X			X
OE	DIMENSIÓN: Planificación INDICADOR: Objetivos	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	El niño (a) planifica un juego para ejecutarlo con la familia	X			X	X			X
	El niño (a) muestran placer por jugar. Serie, quiere seguir jugando	X			X	X			X
	El niño (a) respeta el tiempo del juego	X			X	X			X
	INDICADOR: Metas	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	El niño (a) al iniciar un juego reparte los roles a cada uno de los participantes del juego	X			X	X			X
	Ante un juego de competencia El niño (a) se esmera para que su grupo demuestre ser el mejor	X			X	X			X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Angela Esther Albán Bermejo		
DNI N°	02830798	Teléfono / Celular	992014337
Título profesional / Especialidad	Licenciada en Educación / Educación Inicial		
Grado Académico	Magíster		
Mención	Psicología Educativa		

Firma:



Angela Esther Albán Bermejo
Especialista en Desarrollo Infantil Temprano

Lugar y fecha: Piura, 21 de setiembre de 2020

ANEXO 3: Fiabilidad del instrumento

RELIABILITY

```
/VARIABLES=P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8 P9 P10 P11 P12 P13 P14 P15 P16 P17  
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL  
/MODEL=ALPHA.
```

Fiabilidad

Escala: ALL VARIABLES

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	10	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	10	100,0

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

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,920	17

Intervalo al que pertenece el coeficiente Alfa de Cronbach	Valoración de la fiabilidad de los ítems analizados
[0; 0,5[Inaceptable
[0,0; 0,6[Pobre
[0,6; 0,7	Débil
[0,7; 0,8[Aceptable
[0,8; 0,9[Bueno
[0,9; 1]	Excelente

Anexo 4: Consentimiento Informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS (Ciencias Sociales)

La finalidad de este protocolo en Ciencias y Humanidades, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **Nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años** y es dirigido por Shirley Mercedes Atoche Panta, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Conocer el Nivel de desarrollo del Juego Simbólico en niños de 4 años**

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 10 minutos de su tiempo.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de mensaje. Si desea, también podrá escribir correo electrónico para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Senia Huaches LLacsahuache

Fecha: Piura, 19 de mayo del 2020

Correo electrónico: senia@gmail.com

Firma del participante:



Firma del investigador (o encargado de recoger información):



Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

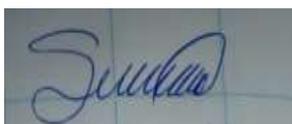
Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 972084965

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Senia Huaches Llacsachuche

Piura, 19 de mayo del 2020

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Shirley Mercedes Atoche Panta

Piura, 19 de octubre del 2020

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

TRACION_INTEGRACION_ATOCHE_PANTA_DE_GARCIA_SHIRL...

INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

9%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

46.210.197.104.bc.googleusercontent.com

Fuente de Internet

5%

2

es.slideshare.net

Fuente de Internet

4%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo