



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
ANGLO AMERICANO, SAN MARCOS, HUARI, 2020**

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

AUTORA

ASIS MEJIA, EMELY SHANNON

ORCID: 0000-0001-6734-3508

ASESORA

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

HUARAZ – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Asís Mejía, Emely Shannon

ORCID: 0000-0001-6734-3508

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Jimenez Lopez, Lita Ysabel

ORCID ID: 0000-0003-1061-9803

Arias Muñoz Monica Patricia

ORCID ID: 0000-0003-3679-5805

Arellano Jara, Teresa del Carmen

ORCID ID: 0000-0003-3818-5664

Hoja y firma del jurado

Dra. Monica Patricia Arias Muñoz

MIEMBRO

Mgtr. Teresa del Carmen Arellano Jara

MIEMBRO

Dra. Lita Ysabel Jimenez Lopez

PRESIDENTE

Dra. Graciela Pérez Morán

ASESORA

Hoja de agradecimiento

Agradezco a dios por darme la oportunidad de poder seguir con mis objetivos y darme la fortaleza.

Agradezco a mi madre y hermana por estar siempre a mi lado en las buenas y en las malas, también por ser mi fortaleza, motivo y guía para seguir con mis objetivos y proyectos.

Dedicatoria

Primeramente, se la dedico a dios por darme las fortalezas para seguir en este proyecto que se está realizando.

Como seguidamente le dedico a mi madre este trabajo ya que ella es mi fortaleza y motivo para seguir adelante.

Resumen

El proyecto de investigación surgió de la problemática observada en la institución educativa Anglo Americano ubicada en la ciudad de San Marcos donde tenían dificultades de expresarse ante algunos de sus compañeros como en su docente, el tiempo en la que se realizó el estudio respectivo se dio transcurriendo el año 2020 desde los principios hasta los finales del año mencionado. Asimismo, deseando profundizar la información de esta problemática me propuse un objetivo la cual consistía en describir el desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años, como también se utilizó como metodología el tipo de cuantitativa, con el nivel descriptivo y el diseño que se utilizó para el proyecto fue el diseño no experimental – descriptivo, se utilizó como muestra a los 16 alumnos entre varones y mujeres de 4° años de la Institución Educativa Inicial “Anglo Americano” del mismo modo se utilizó la técnica fue la observación y en instrumento de evaluación utilizado fue la guía de observación, en los resultados que se obtuvo del juego simbólico fue que los 16 niñas y niños se colocaron en el nivel de Siempre dando un porcentaje de 100% mientras que los niveles Casi siempre, A Veces y Nunca se posicionaron en el porcentaje de 0% Concluyendo la observación del juego simbólico en los niños y niñas desarrollaron eficientemente el juego donde se desarrollaron a su manera con las mímicas y gestos que ellos observaban de los personajes y al finalizar daban su opinión donde contribuye al desarrollo del juego.

Palabra clave: descentración, integración, planificación, sustitución.

Abstract

The research project arose from the problems observed in the Anglo American educational institution located in the city of San Marcos where they had difficulties expressing themselves before some of their classmates as well as their teacher, the time in which the respective study was carried out took place by passing the year 2020 from the beginning to the end of the mentioned year. Likewise, wishing to deepen the information on this problem, I proposed an objective which consisted of describing the development of symbolic play in 4-year-old children, as well as the type of quantitative methodology, with the descriptive level and the design that was used. used for the project was the non-experimental - descriptive design, the 16 students between males and females of the 4th year of the “Anglo American” Initial Educational Institution were used as a sample in the same way the technique was used was the observation and the instrument The evaluation used was the observation guide, in the results obtained from the symbolic game it was that the 16 girls and boys were placed at the level of Always giving a percentage of 100% while the levels Almost always, Sometimes and Never se positioned in the percentage of 0% Concluding the observation of the symbolic game in the boys and girls, they efficiently developed the game where they developed in their own way with the mimics and gestures that they observed of the characters and at the end gave their opinion where it contributes to the development of the game.

Keyword: decentration, integration, planning, substitution.

Índice de Contenido

Equipo de trabajo.....	ii
Hoja y firma del jurado.....	iii
Dedicatoria.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Introducción.....	1
Marco teórico.....	4
2.1. Antecedentes	4
2.2. Bases teóricas de la investigación:	10
6.1.1. Fundamentos Teóricos del Juego simbólico	10
6.1.1.2. Teoría de Jean Piaget.....	12
6.1.1.3. Teoría de Vygotsky	13
6.1.1.4. Teoría de Bruner.....	14
6.1.2. Juego simbólico.....	14
6.1.3. Importancia del juego.....	16
6.1.4. Características del Juego simbólico	17
6.1.5. Etapas del Juego simbólico	18
<u>6.1.6. Clasificación del Juego Simbólico</u>	<u>19</u>
Dimensiones.....	20
Hipótesis	21
METODOLOGÍA.....	22
Tipo de Investigación	22
Nivel de Investigación.....	22
Diseño de Investigación:	23
4.2. Población y muestra	24

Criterios de inclusión.....	24
Criterios de exclusión	25
4.3. Definición y operacionalización de la variable de la investigación	25
4.4. Operacionalización de la variable	26
4.5. Técnica e instrumentos de recolección de datos	28
4.6. Plan de análisis	31
4.7. Matriz de consistencia.....	32
4.8. Principios éticos	34
Resultados.....	35
Análisis de resultados.....	40
Conclusiones.....	43
Recomendaciones.....	45
Referencias bibliográficas	46
Anexos.....	51
Consentimiento Informado.....	51
Consentimiento informado por los padres y madres de familia de la I.E.....	52
Instrumento de Validación	55

Índice de tablas

Tabla 1: Muestra.....	24
Tabla 2: Definición u operacionalización de Variable.....	27
Tabla 3: Instrumento de Recolección de datos.....	30
Tabla 4: Matriz de consistencia.....	32
Tabla 5: Integración.....	34
Tabla 6: Sustitución.....	35
Tabla 7: Descentración.....	37
Tabla 8: Planificación.....	38

Índice de Figura

Figura 1: Integración.....	35
Figura 2: Sustitución.....	36
Figura 3: Descentración.....	37
Figura 4: Planificación.....	38

I. INTRODUCCIÓN

La proyecto de investigación es titulado “El desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la institución educativa Anglo Americano, San Marcos Huari, 2020” donde se observó el problema que tenían dificultades de expresarse ante algunos de sus compañeros como en su docente la consecuencia era que estaban en una presión donde ellos querían hacer o decir alguna palabra algunos de los padres les callaba donde ello contribuyó a que ellos tuviesen el temor de expresarse, y los comportamientos que realizaban fue en agachar la cabeza tímidamente y no responder al personal educativo, para lo cual se planteó el enunciado del problema ¿Cómo se desarrolla el juego simbólico en los niños de 4 años de la institución educativa Inicial “Anglo Americano” San Marcos, Huari,2020?.

El ser humano es caracterizado por socializar donde no tiene privación de una opinión, tanto por ello, expresa emociones, sentimientos como el amor o simpatía por alguna persona dándose ello es esencial que los niños ya empecen a expresarse sin temor a nada pero como ya dicho anteriormente puede surgir inconvenientes para hacerlo por ello, el juego simbólico ayuda a aquellos niños a expresarse mediante juegos y empezar a socializar con sus compañeros.

(Piaget J. y Barbel I., 1984, pág. 65) señalan que el juego simbólico es una asimilación sistemática como la utilización particular de semiótica, donde consiste construir símbolos a voluntad de ellos mismos para una buena expresión de la experiencia vivida así sus medios de lenguaje, consiste muy frecuentemente dar escenificación a la angustia, fobias, agresividad, temor y entre otros comportamientos que ellos experimentan o ellos observan de la otra persona.

Donde se generó el objetivo general la cual fue describir el desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años de la Institución educativa Anglo Americano, San Marcos, Huari, 2020

Y partiendo los objetivos específicos donde fueron planteados:

Describir la integración del juego simbólico en los niños de 4 años de la Institución educativa Anglo Americano, San Marcos, Huari, 2020.

Sustitución del juego simbólico en los niños de 4 años de la Institución educativa Anglo Americano, San Marcos, Huari, 2020

Descentración del juego simbólico en los niños de 4 años de la Institución educativa Anglo Americano, San Marcos, Huari, 2020

Planificación del juego simbólico en los niños de 4 años de la Institución educativa Anglo Americano, San Marcos, Huari, 2020.

Asimismo, se justifica mediante las funciones que desarrolla el juego simbólico en la que trata de entrar en un rol diferente de la otra persona por la que contribuye de manera integradora para los niños y al mismo tiempo ayudar a su desenvolvimiento de los niños ante la sociedad. El respectivo proyecto de investigación fue utilizando en la metodología el tipo de cuantitativa, con el nivel descriptivo y el diseño que se utilizará para el proyecto será el diseño no experimental - descriptivo. Como también se utilizó como muestra a los 16 alumnos entre niños y niñas de 4° años de la Institución Educativa Inicial “Anglo Americano”. se utilizó como técnica de evaluación la observación y en instrumento de evaluación se abarcará a la guía de observación.

Finalmente, los resultados que se alcanzó en describir el juego simbólico de la parte de la dimensión integración fue el 75% quedando en casi siempre y 25% en siempre, la dimensión sustitución con 62.5% en casi siempre, un 31.25% de a veces y 6.25% en siempre, en la dimensión de descentración el 87.5% se orientó a casi siempre y 12.5% a veces, y la dimensión de planificación con 81.25% casi siempre y 12.5 en a veces asimismo el 6.25% en siempre. Dando una breve conclusión sobre el juego simbólico con la dimensiones descritas y observadas en los niños de 4 años se pudo observar que un gran porcentaje de los niños se pude desarrollar cada parte de las dimensiones solicitadas para con el juego simbólico y la otra parte que es muy pequeña el porcentaje tiene dificultad para desarrollar cada uno de las dimensiones deseadas.

Concluyendo que la gran parte de los niños y niñas tienen la facilidad de integrarse con sus compañeros y poder interactuar de diferentes maneras, solo se verifico que 3 a 4 alumnos se les dificulta el poder socializar y tienen la inconveniencia de no participar con sus compañeros en las actividades, y sustituyeron los objetos a su alcance dándole una función que ellos deseaban, los niños demostraron una descentración en el desarrollo del juego simbólico donde al momento de distribuirse los personajes a ejecutar su presentación en la hora de realizarlo, asimismo, al momento de planificar el desarrollo del juego simbólico demostraron que la coordinación entre ellos se está manejando regular ya que necesitan mejorar en algunas coordinaciones, tuvieron algunos dificultades para realizarlo pero el gran porcentaje de la realización es satisfactorio.

Se ha observado carencia en ejecutar las actividades académicas a través de los juegos simbólicos, por lo que se espera que futuras investigaciones cubran esta falta, es importante

poder juegos en cada actividad de los niños porque se detecta que los menores se desenvuelven mejor mediante esta herramienta que facilita a su participación y desenvolvimiento como socializar con sus compañeros.

II. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

(Carrasco, 2016) en su tesis de Licenciatura de la Universidad Nacional de Chimborazo en su investigación titulada "Rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico en los niños y niñas de inicial II del centro parvulario la primavera año 2015-2016". el problema identificado en el Centro de Educación Inicial la primavera es la carencia de rincones recreativos para desarrollar el juego simbólico, mediante estos rincones recreativos se estimula al niño para que desarrolle todas sus habilidades sensoriales, motrices y sociales de forma espontánea y autodidacta, facilitando así su aprendizaje, el mismo que es también conocido como espacio de relajación y estímulo ya que la interacción de los niños y niñas es totalmente espontánea y natural. El objetivo para la realización de este proyecto fue determinar de qué manera influye el rincón recreativo para desarrollar el juego simbólico, el método de investigación que se empleó fue inductivo, deductivo y analítico, el tipo de investigación fue descriptivo y de campo, como técnica se empleó la observación y como instrumento la ficha de observación, se trabajó con toda la población diez niños y diez niñas. Luego del diagnóstico se observó algunos hallazgos como que el mayor porcentaje (49%) de niños y niñas están iniciando las destrezas de forma

significativa, se concluyó que el rincón recreativo si influye en el desarrollo del juego simbólico por lo que se recomienda implementar los rincones recreativos para así estimular el juego simbólico despertando habilidades naturales del niño y la niña, su capacidad de exploración, investigación y socialización y con la ayuda de docentes y padres de familia se construyeron los rincones recreativos.

(Álvarez, Botero, Díaz Montoya, Uribe y Villegas, 2020) en su tesis de Licenciatura del Instituto Universitaria Tecnológico de Antioquia su investigación titulada La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil se buscaba analizar el objetivo de participación de los niños y niñas durante la realización del juego simbólico y que influencia tiene en las interacciones y en la construcción de su identidad, para ello se diseñó una propuesta pedagógica basada en el juego simbólico para promover la participación de los niños y niñas y la construcción de la identidad, aplicada a las instituciones y en el hogar, mediante las mediaciones pedagógicas se buscó describir de qué forma se daba la participación y las interacciones de los niños y niñas durante la realización del juego simbólico en su hogar y las instituciones, y evaluar de que forma la propuesta pedagógica a partir del juego simbólico influye en la participación y construcción de la identidad. Cómo resultados se encontraron que jugar para los niños y niñas es un derecho que tienen todos los niños, es algo muy divertido en donde pueden ser felices y hacer lo que les gusta, estar en casa ha posibilitado compartir con todos, en el juego ellos se reconocen y tienen una participación dentro de sus hogares, el juego simbólico se ha

convertido en el eje central de su proceso de aprendizaje y ha favorecido su relación con los otros. Partiendo de las actitudes y los resultados que iban mostrando los niños durante cada una de estas mediaciones las docentes llegaron a la reflexión de que esta propuesta les ha proporcionado a los niños fortalecer tanto su identidad como habilidades cognitivas y motoras, porque ellos se reconocen y se identifican con unas características dentro de un grupo familiar. Finalmente se puede decir, que en esta aventura de juego las maestras no solo confirmaron su tesis frente a la importancia del juego para promover la construcción de aprendizaje, habilidades cognitivas, motoras y de desarrollo, si no que entendieron que en definitiva el juego es una actividad de la cotidianidad que los niños y niñas buscan todo el tiempo para poder construir sus historias, conocer sus emociones, conocer sus formas de ser y de actuar, el juego en el confinamiento ha sido el motor para desencadenar los vínculos afectivos, es el aliento para vivir y rescatar juegos favoritos tales como: Escondidizo, chucha cogida, el futbol, saltar, voy, ponchado, juego con sus muñecas o el rol de cocineras; para revivir esos momentos que vivían en la escuela con sus amigos, que son tan importantes para ellos y con los cuales se divertían tanto, sienten que les hacen mucha falta los espacios en donde jugaban en donde simplemente se sentaban a comer y que no es lo mismo jugar solo que con ellos y desean volver pronto a la escuela, por ello en sus hogares tratan de vivir esta experiencia siempre.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

(Goñi, 2018) en su tesis de maestría de la universidad de César Vallejo investigación titulada, El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. Pública Juan Pablo II del Callao, 2014 tuvo como objetivo determinar la incidencia del juego simbólico y su relación entre los niveles del lenguaje oral que surge como respuesta a la problemática de la Institución Educativa descrita. El presente tuvo como metodología a un diseño correlacional causal, de nivel descriptivo, el tipo investigación es no experimental de carácter cuantitativo y el método empleado es hipotético deductivo. Los instrumentos utilizados para las variables son: del juego simbólico, una lista de cotejo, el cual estuvo constituido por 16 preguntas, aplicada a la muestra de 90 niños; de la variable lenguaje oral fue la prueba Plon R constituido por 12 preguntas que brindaron la información acerca del lenguaje oral a través de la evaluación de distintas dimensiones cuyos gráficos se presenta en el programa excel y el paquete estadístico SPSS. Luego de haber realizado la descripción y discusión de resultados, mediante la prueba de normalidad R cuadrado de Nagelkerte =0,682, se llegó a la conclusión que el juego simbólico sí influye en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa modera. y un p-valor 0,000. Del modelo de regresión logística p: 0.0001 es menor al valor de significancia teórica: 0:05 se rechaza, la hipótesis es nula. Ello significa que el juego simbólico sí influye en el desarrollo del lenguaje oral y su relación es significativa moderado. Por lo tanto, se acepta la hipótesis general de la investigación.

(Vargas y Soto, 2014) en su tesis de licenciatura de la Universidad Nacional de Huancavelica su presenta investigación titulado "El juego simbólico en la socialización de los niños de la institución educativa inicial n° 142 de santa Ana Huancavelica", se resumen en los siguientes: respecto al juego simbólico Rodríguez J. (2006) dice "El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar como los otros, a sentir como los otros y, en definitiva, a saber que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia. Este desarrollo de socialización se observa no solo en las distintas etapas que ocurren entre la infancia y la vejez, sino que además se da en personas que por diversas circunstancias cambian de una cultura a otra, de un estatus social a otro, o lo que es más común, en el cambio de trabajo. El enunciado del problema del presente trabajo es ¿Cómo influye el juego simbólico en la socialización de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana-Huancavelica? Siendo la variable independiente: los juegos simbólicos y la variable dependiente: la socialización. El método que utilizaremos es experimental, el diseño corresponde al cuasi experimental y el tipo de investigación es aplicada. La población respectiva lo conforman los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana _ Huancavelica y la muestra fue elegida porque el salón se observó mayor cantidad de niños con falta de socialización que fue conformada por los 33 niño(as) de 5 años de la Sección "las hormiguitas" de la Institución Educativa Inicial N° 142 Santa Ana _

Huancavelica. El análisis estadístico da como resultado la aceptación de la hipótesis es decir, realizando los juegos simbólicos se mejora la socialización de los niños y niñas de 5 años, pues en la prueba de salida se elevó notablemente la socialización. El resultado estadístico demuestra que con la práctica de los juegos simbólicos se mejora la socialización de los niños y niñas de cinco años, ya que las niñas y niños tímidos callados superaron en gran medida esta conducta. Concluyendo que los juegos simbólicos tienen un efecto significativo para la vida diaria y adulta que tendrá el niño(a) así integrarse en su grupo social, permitiendo la identificación personal y el rescate de la socialización especialmente en la región Huancavelica

(Huanca, 2017) en su tesis de licenciatura de la universidad peruana unión con el proyecto titulado mejorar la fluidez y la claridad en la expresión oral en los estudiantes de 5 años y para ello se ha trabajado con una población conformada de 12 niños y 5 niñas de la Institución Adventista Americana, de la ciudad de Juliaca – 2016. Para la investigación se ha aplicado un diseño pre experimental cuantitativa, porque se trabajó con un solo grupo, una prueba de entrada y una prueba de salida. Además se utilizó una ficha de observación de la expresión oral, para la interpretación de los resultados de la población de estudio y en el transcurso del tiempo que ha pasado el programa aplicado del juego simbólico ha sido eficaz en la mejora de la fluidez y claridad de la expresión oral. El programa juego simbólico contiene un conjunto de actividades como: dramatización de una rutina

familiar, utilización de los juguetes como su compañero de juego, imitación de personajes favoritos, representaciones de situaciones observadas de su contexto, escenificaciones de cuentos ficticios y reales, utilizando los sectores de juego los cuales promovieron la participación en los estudiantes, con el objetivo de mejorar la fluidez y claridad en la expresión oral. En los resultados obtenidos, podemos observar que antes de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio general de la fluidez y claridad de la expresión oral en los estudiantes fue 37,7059; sin embargo después de aplicar el programa Juego Simbólico, el promedio fue 69,1176; por lo tanto la aplicación del programa Juego Simbólico fue eficaz en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana.

2.2. Bases teóricas de la investigación:

6.1. Bases teóricas

6.1.1. Fundamentos Teóricos del Juego simbólico

(Piaget J. y Barbel I., 1984, pág. 65) señalan que el juego simbólico es una imitación no perseguida por ellos mismos es más se utiliza el medio donde se emboca la asimilación lúdica, no trata de asimilar lo real de sí mismo sino asegurar la asimilación en ellos, la forma de asimilación de su representación del yo ya empieza a cumplir con la ejecución del juego simbólico donde se manifiesta de formas muy particulares como en los casos afectivos donde los autores dan un ejemplo la cual se manifiesta que una niña empezó a realizar diferentes preguntas sobre un mecánico

donde observa sus gestos y luego de ello les sorprendió imitando las características del personaje que ella había observado, con este ejemplo dado los autores se denota que simbolización es donde representa los actos y palabras como actitudes de un personaje que ellos observan. El juego simbólico es una asimilación sistemática como la utilización particular de semiótica, donde consiste construir símbolos a voluntad de ellos mismos para una buena expresión de la experiencia vivida así sus medios de lenguaje, consiste muy frecuentemente dar escenificación a la angustia, fobias, agresividad, temor y entre otros comportamientos que ellos experimentan o ellos observan a otra persona.

La simbolización es una expresión corporal como oral donde también va complementado mediante la vestimenta la cual da su semejanza del personaje a imitar, donde el niño cuando empieza a realizar el juego simbólico hace pensar que el simbolismo del sueño es análogo al juego donde la incorporación de expresar el lenguaje da que la semejanza y la forma de como lo expresa donde se desarrollan las muecas entre otros gestos que dan a conocer la simbolización de la persona que ellos observaron y desean representarlo.

(Bofarull, 2014) Argumenta en su grado de magisterio en la educación infantil las teorías propuestas por autores en el contexto del juego simbólico en la cual menciona tres autores las cuales son los siguientes:

La teoría de Freud (1986) menciona que el autor vinculo el juego a la expresión del inconsciente como el sueño y el juego simbólico funcionan para la expresión de proceso inconsciente, por ello Freud considera que en proceso

de conciencia ellos no viven la angustia o miedo de tener a la madre por tanto el proceso inconsciente se vuelve en conscientes. Como también ocurre en ejemplos lo cual es un carrete “hacer desaparecer y retomar un carrete atado a una cuerda” en lo cual sustenta que el juego simbólico ayuda al menor a sobrellevar el displacer y la angustia que pueda producir al no tener a su madre cerca a los niños.

6.1.1.2. Teoría de Jean Piaget

(Piaget, 1984) Argumenta sobre el juego simbólico que Piaget señala como el mayor emoción del juego infantil por tanto el menor está obligado a una sociedad de mayores en la que empleara su imitación como su eje, así la realidad es muy compleja para una asimilación acorde por ello, una imitación y el juego colectivo de reglas y constructivo es decir que cuando empiezan a imitar sea un personaje, roles, sonidos debe realizarse a su semejanza por tanto propone un ejemplo sosteniendo a una escoba representando a un caballo por la que conlleva el constructivo ya que el niño construye el personaje en un objeto y lo genera como real, la semejanza que realiza mediante los pasos que da un caballo y el sonido que genera dicho animal.

(Blanco, 2012) Sostiene el autor que Jean Piaget nos argumenta que el juego es parte de su inteligencia del menor ya que asimila y reproduce la realidad de la vida cotidiana donde Piaget asocia tres estructuras fundamentales las cuales vendrían a ser el juego simple, el juego simbólico y el juego reglado. Los niños tienen un proceso de etapas desde que nacen la cual se maneja los sensomotriz y cuando empiezan a asimilar los hechos y comportamientos de

los mayores ya empiezan a imitar los gestos, acciones como palabras habladas con frecuencia por los observados mediante este proceso que esta realizando ya se esta ejecutando el juego simbólico ya que asimila los gestos y comportamientos de otras personas y empieza a ejecutarlo ellos mismos.

6.1.1.3. Teoría de Vygotsky

(Vygotski, 1987) Sostiene que plantea todo juego es una aparición fingida por ello, la principal herramienta de un desarrollo cognitivo por lo que se va sumergiendo hacia el pensamiento abstracto, es fundamental para el desarrollo cognitivo ya que ayuda en lo social y emocional por lo tanto presenta estos tres elementos esenciales las cuales son, la acción que da inicio al comportamiento del individuo, el símbolo la que da significado a la acción y tanto la regla la que permite la orden y los límites que se tendrá al imitar a su personajes.

(Ríos, 2013) Argumenta que Vygotsky en su teoría de constructivista manifestó que el juego es un instrumento y un recurso socio cultural la cual impulsa a un buen desarrollo mental de los menores donde los niños están en la edad de captar todo y sus mentes van captando y grabando todos los hechos como comportamientos de la otra persona, donde los niños adquieren el aprendizaje en sus vidas cotidianas como en la realidad cultural como la social, al mismo tiempo menciona que el desarrollo mental de los niños es evolutivo donde asigno dos fases de edades las cuales de 2 a 3 años aprenden lo que es real y que podría ser simbólica mientras los niños de 3 a 6 años ya representan e

imitan mediante el juego todo los hechos captados y observados por ellos mismos.

6.1.1.4. Teoría de Bruner

(García, 2017) sostiene que en su teoría de Bruner manifiesta que los estudiante al participar los juegos basados en experiencia adquieren varios beneficios las cuales vendrían a ser motivación, creatividad la cual mediante el juego se desarrolla mucho sus creativities de los niños por lo que recrean el juego mediante este beneficio a su manera, una de las habilidades que mejora el juego es que los menores empiezan a aprender a resolver problemas donde el juego ayuda a afrontar con una actitud y severidad adecuada los conflictos que vendrían a ocurrir en sus vidas cotidianas, la cual experimentan en el juego donde solucionan sus conflictos que pueda ocurrir al ejecutar los juegos donde se vienen dando los problemas con los materiales a utilizar para ejecutarla, asimismo ayuda que el menor se vuelva responsable como independiente de si mismo. Y lo mas importante aprende a desenvolverse ante la sociedad y ante sus compañeros y docente.

6.1.2. Juego simbólico

Según Piaget (1956) argumenta que el juego es parte de la inteligencia de los mismos niños ya que representan una asimilación funcional como la reproductiva de la realidad de la etapa evolutiva es dependiendo de cada niño, cada niño al visualizar el escenario de su realidad como su vida cotidiana empezara a imitar ciertos contextos como dar sonidos de los animales de su contexto con ello, el niño ya está realizando el proceso de la imitación, Piaget contextualiza el juego simbólico como

abstracto y ficticio la cual se desarrollara en los niños estos dos contextos por la ellos ejecutaran la imitación de sonidos, personajes, entre otros elementos.

Según Vygotsky (1924) establece que el juego es una actividad que se realiza socialmente por tanto conlleva la cooperación de todos los niños en la empezaran adquirir papeles y roles de acuerdo a su contexto, por lo tanto, empezaran a realizar las imitaciones en los papeles sea de enfermera, policía entre otros y acogerán sus roles de cada uno de ellos realizándolo mediante el juego para su destreza de cada uno de los menores.

Según Piaget & Inhelder (1920) es una imitación cuando se constituye un fin en sí, es la asimilación que realiza el menor de los modelos exteriores como su acomodación da, la similitud que realizara el menor en su proceso de imitar el papel como los roles que desea realizar. Asimismo, su adaptación del lenguaje es esencial y no es inventado por ellos, la cual se transmite en las lengua y formas ya hechas en el contexto.

Según Arnaiz, Abad & Ruiz (2011) argumenta que la función simbólica es imaginar como recordar situaciones para que empiece la imitación ante lo observado por ellos mismos, por lo tanto, el valor que se tiene por la simbología es en exteriorizar el pensamiento general del menor en que ayuda a la comunicación fluida. Entre signo y simbología se dice que comparten una convencionalidad por tanto da sentido al vinculo símbolo por lo permite relacionarse significativamente.

El juego está considerado desde nuestros antepasados donde se viene dando con la manifestación natural o espontaneo del ser vivo desde sus empiezos a dar sus primeros pasos donde ellos buscan manipular diferentes instrumentos o materiales

para realizar el juego donde el menor viene estimulando en su vida interior sus conocimientos, este juego se manifiesta más una época donde se da espontáneamente donde es la etapa de la niñez.

6.1.3. Importancia del juego

Según Borja Quicios (2018) la importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño ya que no solo es de imitar por lo ayuda a desarrollar el lenguaje del niño al estar imitando el personaje empieza a ejecutar el lenguaje y con ello su mejora del niño, al mismo tiempo empieza a asimilar el entorno que le está rodeando es decir a la sociedad empezara desarrollar las siguientes funciones como el imaginar, asimilar el entorno, desarrollar las emociones, su desarrollo motor, desarrollo de su lenguaje. El autor también argumenta que el juego simbólico es importante porque ayuda para su sugerencia como su imitación en proyectar sus miedos, tensiones, conflictos por lo que empezara a expresar sus emociones y así mismo empezara a desenvolverse satisfactoriamente en el entorno social

Según Arnaiz, Abad & Ruiz (2011) la función simbólica es una capacidad de imaginar y recordar las situaciones, objetos, animales y las acciones que se presentan en el contexto donde le rodea al menor, la simbología es donde empieza a exteriorizar los pensamientos como las emociones de los niños al empezar imitar esas situaciones observadas por ellos mismos.

Según Losada Tania (2019) el juego simbólico ayuda en la imaginación y su creatividad del niño ya que imitaran a sus personajes favoritos tanto sus roles y como los sonidos que se pueda generar, al mismo tiempo ayuda en su madurez tanto autonomía del niño porque están imitando a roles de otros personas o sonidos por tanto ya empiezan a tener un poder de mando como su toma de decisiones, del

mismo modo nos argumenta el autor que es importante porque ayuda a desarrollar las habilidades sociales como el desarrollo del lenguaje del menor en tanto es muy importante al mismo modo manifiesta que ayuda a su mejora de temor del menor realizando el juego simbólico ya que al simbolizar su personaje estará empezando a desenvolverse ante la sociedad.

6.1.4. Características del Juego simbólico

(Carlos, 2017) argumenta que el juego simbólico se realiza los símbolos como también se predominan ellos, es decir, que dan funciones a los objetos dando significados diferentes para una transformación que se asemeje a su rol del objeto al que simbolizara, por ejemplo que una raqueta sirva para jugar tenis se le añade otra función donde puede ser que sirva para ponerse a los pies u otra función que desee transmitir mediante este objeto. En las cuales el juego simbólico puede asumir diferentes características en las cuales puede realizarse Individualmente donde pueden ejecutar el dormir, comer, llorar u otras funciones que se pueda representar por una solo persona, como también tenemos el colectivo en la cual el niño o niña realizan funciones de grupo puede ser conversaciones, trabajo grupal entre otras que se requiera, para poder ejecutar y simular el juego simbólico los menores son asimilan todas las funciones como características emocionales tanto actitudinales para que pueda representarlo, esta asimilación es dado por medio de la observación de los menores ya que están viendo cada movimiento de las personas y captando cada uno de sus comportamientos y para ellos es más fácil captarlos porque tienen una mente muy fresca por lo cual memorizan con facilidad todos los hechos acontecidos.

6.1.5. Etapas del Juego simbólico

(Macarena, 2018) sostiene que los niños desde muy temprana edad ya desarrollan los juegos donde tienen diferentes formas de realizarlo en cada etapa como:

De 0 a 2 años se viene dando la etapa sensoriomotora donde los niños a esta edad van explorando mediante sus sentidos sea tacto, visual, gusto o audición. Donde ya empieza a desarrollar el juego sea pateando como ya siguen con los ojos a los juguetes y cuando se le da algún juguete van tocando la estructura, forma de los juguetes al mismo tiempo el sonido que transmite este objeto.

De 2 a 6 años los niños empiezan a estimular situaciones, objetos como personas que no se encuentran cerca a ellos para ejercerlas, donde el juego simbólico les ayuda a reflejar a los niños como es su vida cotidiana y los comportamientos dados por las personas en su entorno ya que empiezan a asimilar y simular aquellos hechos por las personas de su entorno, ellos empiezan entrar a mundo de muchas fantasías en las cuales desean convertirse en sus personajes favoritos, y por ello empiezan a representarlos mediante sus características gestuales como comportamientos de ellos, donde ellos empiezan a imaginar los hechos y crear objetos a sus alcances para darles funciones que ellos deseen.

El juego simbólico ayuda y beneficia mucho a los niños ya que desarrollan sus imaginaciones como su creatividad, empiezan mejorar o distorsionar sus lenguajes por que al imitar a un personaje lo realizar como ellos hablan, la forma como se expresan, y uno de los mas importantes aprenden a socializar y comportarse adecuadamente ante ellos donde empiezan a desenvolverse con sus compañeros y amigos, así también empiezan a asimilar los problemas de su entorno, las situaciones que se acontecen en su vida diaria y ya empiezan a tomar con mas tranquilidad y aprender a solucionarlos.

6.1.6. Clasificación del Juego Simbólico

Se clasifican en dos las cuales son el juego espontaneo y el juego dirigido:

- Juego Espontáneo:

(Jiménez y Juárez, 2015) Argumenta que el juego es desarrollado por su misma iniciativa de los menores la cual no tiene la intervención de algun adulto sea los padres de familia o docente, se manifiesta naturalmente en cada uno de los niños estan ya sean cognitivas como motrices donde empieza a construir la personalidad como identidad de los menores.

El juego espontaneo es muy beneficioso para los niños por que ellos mismos empiezan a planificar como realizar asimismo organizarse coordinando entre ellos mismos por lo empiezan a desarrollar los diferentes aspectos cognitivos como motriz donde mejoran su lenguaje, y desarrollan su creatividad y lo mas importante desarrollan sus habilidades sociales empiezan a mejorar y empiezan a socializer por ellos mismos con sus compañeros o amigos.

- Juego Dirigido:

(Martinez J., 2008) sostiene que el juego dirigido tiene limitacion de Libertad y hay un adulto me va corrigiendo los errores que no deca que realicen y va modificando a su criterio el juego, es decir hay una intervención de terceras personas donde estarán corrigiendo a los alumnos por tanto los niños no expresan el juego por si mismos sino son guiados por otra persona.

Es un juego que mejora el léxico como la habilidades de socializar entre sus compañeros pero no desarrollan creatividad ya que hay una tercera persona que esta dirigiendo como realizarlo y no se permite la intervención de los niños, pero es muy bueno cuando realizan un juego dirigido ya que les ayuda a mejorar su lenguaje de los menores como enseñarles respetar las normas para que ellos empiecen a desarrollarlo ya que las palabras que ellos

digamos cierran corregidas para un lenguaje correcto como no estar faltando el respeto a los demás entre otros casos se maneja por la persona que dirige ya que no haya estos acontecimientos.

DIMENSIONES

Descentración

Según los Autores Marchel, Alonso, Paniagua & Valmaseda (1995). Descentración es cuando el niño realiza poco a poco progresivamente las acciones simbólicas empezara imitando los roles básicos y con la practica en la próxima lo realizara más roles un poco complicados, estos roles o funciones realizados por los niños son visualizados primeramente en los adultos de su entorno por la que ejecutaran ese rol observado por ellos (p. 31)

Sustitución

Según los Autores Marchel, Alonso, Paniagua & Valmaseda (1995). Sustitución se argumenta que procede cuando el niño o niña tiene un objeto al alcance sea cual sea, por la que ese objeto el menor no pondrá una función distinta para su ejecución de la simbolización, es decir, si tiene en la mano una escoba puede imaginarse y concluir que la escoba es un caballo y realiza la sustitución de que la escoba es el caballo. (p. 31)

Integración

Según los Autores Marchel, Alonso, Paniagua & Valmaseda (1995). Integración se menciona que los niños tienen que tener la capacidad de integrar sus acciones en secuencias para realizar el juego simbólico, es decir que sus comportamientos de cada alumno serán acorde a sus comportamientos que suscitan el personaje y no la de ellos mismos, al mismo modo que la integración también va relevante con la

dinámica que tendrá con sus compañeros como el desenvolvimiento con cada uno de ellos. (p.31)

Planificación

Según los Autores Marchel, Alonso, Paniagua & Valmaseda (1995). Planificación es donde que el menor realiza previamente antes del juego una planificación de cómo se realizara el juego y como será sus roles de cada uno de ellos, asimismo las funciones que tendrán que realizar, es decir, tienen que ordenar todo según los personajes y la cantidad de participantes que se encuentren y luego de todo la coordinación respectivo recién empezar a realizar para la escenificación en juego simbólico todo ello se realizara para que no haya interrupción en el proceso del juego.(p. 31)

III. Hipótesis

El estudio descriptivo no contiene hipótesis, ello se debe a que la investigación descriptiva consiste en la recolección de datos directamente de sujetos investigados donde no se manipula ni controla el variable. (Espinoza, 2017)

Variables

La variable de estudio fue el desarrollo del juego simbólico con sus dimensiones Descentración, Sustitución, Integración y Planificación.

Definición conceptual: “El juego simbólico es una forma de indagar sobre quien es uno y a quien representa como a quien quiere ser, es una forma de representar los comportamientos como los roles de otra persona, pero este sin dejar uno mismo. Se desenvuelve un comportamiento de que a uno no le corresponde si no a la otra persona. (Abad & Ruiz, 2011)

Definición operacional: “la variable fue analizada mediante la aplicación de la guía de observación a los 16 niños y niñas de la institución educativa inicial “Anglo Americano” San Marcos, Huari.

IV. METODOLOGÍA

Tipo de Investigación

La investigación realizada fue de tipo cuantitativo ya que se cuantifico el desarrollo del juego simbólico para el desenvolvimiento de los niños donde se buscó que los niños ya no sientan timidez a la hora de expresarse ante un público en los niños de cuatro años de la institución educativa inicial anglo americano.

Alberto (2019) Argumenta que el tipo de cuantitativo se basa en la medición numérica ya que la investigación se realizó de forma estadístico ya que todos los resultados fueron medidos de forma numérica para la verificación final.

Nivel de Investigación

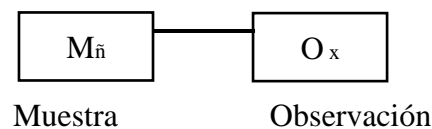
La investigación fue de nivel descriptivo donde se observó y se está describiendo los hechos del desarrollo del juego simbólico que se utilizó con el docente del aula de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Anglo Americano, San Marcos, Huari.

Alberto (2019) Argumenta que el nivel de investigación se basa en la descripción de cualidades o características del objetivo de estudio y todo lo observado en el transcurso de la investigación como el resultado.

Diseño de Investigación:

Para la investigación que se realizó se consideró como diseño de investigación: no experimental – descriptivo en que se describió el desarrollo del juego simbólico para el desenvolvimiento de los niños que ayuden a su participación ante un grupo de personas y no se trabajó de forma experimental.

Carreras (2015) Argumenta que el diseño no experimental se basa en que la investigación que se realizó no es manipulada en variable ya que el fenómeno será observado tal y como se encuentra en su contexto natural de la investigación.



Donde:

Mñ: Muestra los niños de 4° años de la Institución Educativa Inicial “Anglo Americano”

Ox: Observación ante el rendimiento que se dio de los juegos simbólicos.

4.2. Población y muestra

La población fue conformada por 45 alumnos niños y niñas de la edad de 3 a 5 años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en la Institución Educativa Inicial “Anglo Americano” San Marcos, Huari.

La institución educativa “Anglo Americano” Tiene 14 años de creación, está ubicada en San Marcos, Huari cuenta con 46 niños.

Tabla N° 1
Población de la investigación

Institución Educativa	Sección	N° de niños y niñas	
		Hombres	Mujeres
Anglo Americano	Morado	8	7
	Capuli	9	6
	Celeste	7	9

Fuente: Nómina de matrícula

Muestra:

La muestra ha sido seleccionada a través del muestreo no probabilístico. Está conformada por:

Los 16 niños de 4° años de nivel inicial de la Institución Educativa Anglo Americano San Marcos, Huari por lo que están conformados tanto varones y mujeres.

Para determinar la muestra se estableció como:

Criterios de inclusión

- Niños y niñas que se encuentran matriculados

- Niños y niñas que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión

- Niños y niñas que no asisten regularmente a clases.

GRADO	SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
4 añitos	Celeste	7	9	16

4.3. Definición y operacionalización de la variable de la investigación

4.4.1. Definición operacional

Variable independiente: Según Piaget (1956) argumenta que el juego es parte de la inteligencia de los mismos niños ya que representan una asimilación funcional como la reproductiva de la realidad de la etapa evolutiva es dependiendo de cada niño, cada niño al visualizar el escenario de su realidad como su vida cotidiana empezara a imitar ciertos contextos como dar sonidos de los animales de su contexto con ello, el niño ya está realizando el proceso de la imitación, Piaget contextualiza el juego simbólico como abstracto y ficticio la cual se desarrollara en los niños estos dos contextos por la ellos ejecutaran la imitación de sonidos, personajes, entre otros elementos.

4.4. Operacionalización de la variable

TÍTULO	VARIABLE	DEFINICIÓN DE LA OPERACIONALIZACIÓN	DIMENSIÓN	INDICADOR
El desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa Inicial “Anglo Americano” San Marcos, Huari, 2020	Juego simbólico	❖ El juego simbólico es una herramienta facilitadora para el aprendizaje de los niños esa herramienta es usadas por los docentes ya que favorece su destreza de cada uno de los niños de cualquiera	Integración	<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente y de manera positiva. • Reconoce la función que realiza de lavarse los dientes. • Interactúa con sus compañeros sobre lo interpretado de su compañero. • Interpreta que rol expreso su compañero. • Interpreta la situación elegida. • Interactúa el rol correspondiente adecuadamente.
			Sustitución	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza los objetos necesarios para la simbolización. • Reconoce los roles y representar sus características principales. • Expresa los objetos a utilizar según el rol a representar. • Reconoce la función que sigue después de comer.

		educación.		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el simbolismo para cambiar el uso habitual de los objetos por el uso que ellos imaginan. • Utiliza el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos.
			Descentración	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra con sus compañeros al ejecutar la simbolización. • Interactúa con su compañero en el proceso de simbolización. • El niño(a) expresa el rol a ejecutarse. • Simula adecuadamente las funciones y el dialogo del personaje. • El alumno orienta a sus compañeros su personaje. • El niño ayuda en la simbolización a ejecutar de sus compañeros.
			Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Antes de ejecutar la simbolización el niño expresa el tema. • Organiza temas a ejecutarse en una lista para definir. • Según el tema elegido planifica los materiales a realizar. • Realiza los materiales a utilizar para la simbolización. • Prepara los roles a realizar en la simbolización. • Prepara las funciones y dialogo a interpretar en la simbolización.

4.5. Técnica e instrumentos de recolección de datos

4.5.1. Técnica

Áspera (2009) Argumenta que la técnica es la forma como se evalúa el procedimiento y los instrumentos es la forma como se realizó la evaluación respectiva, es decir las herramientas que se tuvo en cuenta son estas dos por ello recién se pudo realizar la evaluación correspondiente para la verificación del procedimiento del aprendizaje.

La técnica que se manejo fue la observación para verificar su desenvolvimiento y que los niños puedan expresarse adecuadamente sin tener timidez al participar en la hora de las clases u sociedad.

La evaluación mediante la observación es uno de las herramientas más factibles para verificar el proceso de los niños. “la observación es de suma importancia puesto que de ellos depende que la información recogida sea aquella que queremos, que sea fiable” (Díaz, 2005, pág. 148)

4.5.2. Instrumento

El Instrumento que se utilizó fue la ficha de observación así se verificó desenvolvimiento de cada uno de los alumnos ante el desarrollo del juego simbólico y se vio su estrategia del docente como lo maneja.

La Validez



**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE
EVALUACIÓN**
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
 Facultad de Educación y Humanidades
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: “Desarrollo del Juego Simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, 2020.

Docente Validador: Cantaro Popayán Javier Hugo

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en Educación

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa	Observaciones
Juego Simbólico	Integración	1	Participa activamente y de manera positiva.	4	3	4	4		
		2	Reconoce la función que realiza de lavarse los dientes.	2	2	2	3		Mejora no coincide con la dimensión
		3	Interactúa con sus compañeros sobre lo interpretado de su compañero.	4	4	3	4		
		4	Interpreta que rol expreso su compañero.	4	4	4	4		
		5	Interpreta la situación elegida.	4	3	3	3		
		6	Interactúa el rol correspondiente adecuadamente.	4	4	4	3		
	Sustitución	7	Utiliza el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos.	4	3	4	4		
		8	Utiliza el simbolismo para cambiar el uso habitual de los objetos por el uso que ellos imaginan.	4	3	4	4		
		9	Reconoce la función que sigue después de comer.	3	4	4	3		
		10	Utiliza los objetos necesarios para la simbolización.	4	3	4	3		
		11	Reconoce los roles y representar sus características principales.	4	4	3	4		
		12	Expresa los objetos a utilizar según el rol a representar.	4	3	4	4		
	Descentración	13	Se integra con sus compañeros al ejecutar la simbolización.	4	4	4	4		
		14	Interactúa con su compañero en el proceso de simbolización.	4	4	4	3		
		15	El niño(a) expresa el rol a ejecutarse.	3	3	4	4		
		16	Simula adecuadamente las funciones y el dialogo del personaje.	3	4	3	4		
		17	El alumno orienta a sus compañeros su personaje.	3	3	4	3		

Planificación	18	El niño ayuda en la simbolización a ejecutar de sus compañeros.	4	4	4	4		
	19	Antes de ejecutar la simbolización el niño expresa el tema.	3	3	4	4		
	20	Organiza temas a ejecutarse en una lista para definir.	4	4	4	4		
	21	Según el tema elegido planifica los materiales a realizar.	4	4	3	4		
	22	Realiza los Materiales a utilizar para la simbolización.	4	4	4	4		
	23	Prepara los roles a realizar en la simbolización.	4	4	4	3		
	24	Prepara las funciones y dialogo a interpretar en la simbolización.	3	4	4	4		
evaluación cualitativa de la variable por criterios.								

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por Ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
Cantaro Popayán Javier	Mgr. en Educación		



I.E.P. "ANGLO AMERICANO"
Lic. Javier H. Cantaro Popayán
DIRECTOR

Firma-----

La Confiabilidad

Se realizo la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach

Σ (símbolo sumatorio)

α (alfa)=	0.6	$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$
K (número de ítems) =	24	
Vi (varianza de cada ítem) =	14.546875	
Vt (varianza total) =	33.484375	

4.6. Plan de análisis

Para su procedimiento de la recolección de los datos se analizó una problemática, después se recopiló información donde sirvió como fundamento de estudio al finalizar se recolectó los datos mediante la ayuda sistemática mediante el programa estadístico SPSS versión 23 para lo cual se utilizó el método estadístico para recopilar toda la información de los niños. Donde los resultados obtenidos son mediante las tablas, figuras.

4.7. Matriz de consistencia

TÍTULO	ENUNCIADO	OBJETIVOS	METODOLOGÍA
<p>El desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa Inicial “Anglo Americano” San Marcos, Huari, 2020</p>	<p>Pregunta general: ¿Cómo se desarrolla el juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa Inicial “Anglo Americano” San Marcos, Huari, 2020?</p> <p>Pregunta específica:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Cómo Identificar la integración del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020? ❖ ¿Cómo Valorar la sustitución del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020? ❖ ¿Cómo diagnosticar la descentración del desarrollo 	<p>Objetivo general:</p> <p>Describir el juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020”</p> <p>Objetivo Especifico</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Identificar la integración del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020” ❖ Valorar la sustitución del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020” ❖ Diagnosticar la descentración del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa 	<p>Cuantitativa</p> <p>Descriptiva</p> <p>No experimental – descriptivo.</p> <p>Técnica de observación y el Instrumento será la guía de observación.</p>

	<p>del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020?</p> <p>❖ ¿Cómo Verificar la planificación del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020?</p>	<p>“Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020”</p> <p>❖ Verificar la planificación del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020”</p>	
--	---	---	--

4.8. Principios éticos

Los principios éticos que se tomara en consideración serán:

- ❖ Protección a la persona: se utilizó este principio por que se protegió sus identificaciones de los niños donde se realizó la observación de la investigación realizada a dichos estudiantes, dándose, no se dio a conocer los nombres como las fotografías de los alumnos.

- ❖ Beneficencia y no maleficencia: se dio este principio dándose que no se causó ningún tipo de daños a los menores y dándose como beneficio que los alumnos ya no sientan timidez y empiecen a desarrollar el juego simbólico.

- ❖ Justicia: se utilizó para esta investigación este principio ya que desempeñamos la misma forma de trato sin ninguna gravedad de juicio a todos los menores. Como se priorizó el bienestar de cada uno de los alumnos.

- ❖ Integridad científica: se dio este principio donde se da a conocer que la investigadora del presente proyecto se evitó los engaños de todo tipo como los daños y riesgos que se pudieran a dar ante el transcurso de dicha investigación desarrollada.

V. RESULTADOS

4.1. Resultados

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca el desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

4.1.1. Describir la integración del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020

Tabla 5. *Integración del desarrollo del juego simbólico de 4 años.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
C	0	0
B	0	0
A	12	75,0
AD	4	25,0
TOTAL	16	100,0

Fuente: Ficha de desarrollo del Juego Simbólico aplicado. Fuente propia

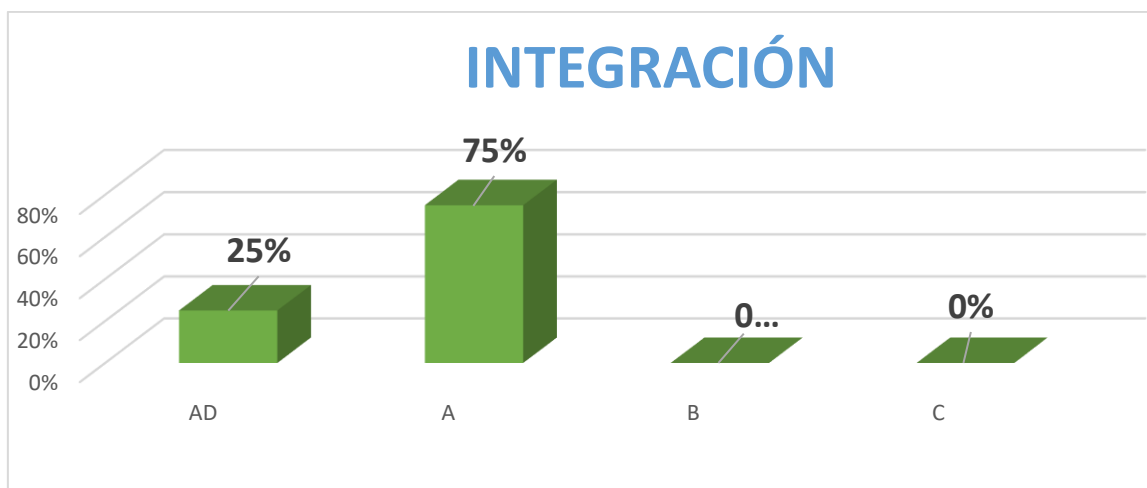


Figura 1. Gráfico de barras de la dimensión: Integración estudiantes de 4 años

Fuente. Tabla 5.

En la tabla 5 y figura 1, con relación a la integración del desarrollo del juego simbólico en la IE. Anglo Americano San Marcos, Huari; los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 75% ha obtenido un nivel B, el 25% alcanzó el nivel A. Por lo que se concluye, que la integración en el juego simbólico en los niños 4 años en su mayor proporción es casi siempre.

4.1.2. Describir la sustitución en desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020.

Tabla 6. *Sustitución del desarrollo del juego simbólico.*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
C	0	0
B	5	31,25
A	10	62,5
Siempre	1	6,25
TOTAL	16	100,0

Fuente. Ficha de desarrollo del juego simbólico aplicado.

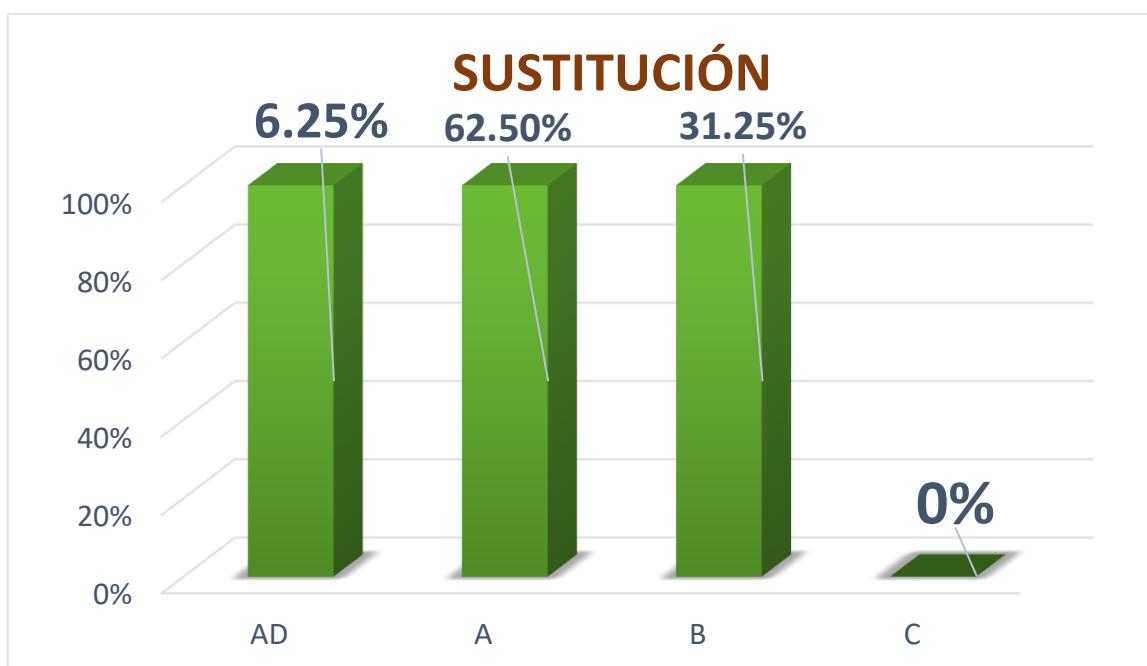


Figura 2. Gráfico de barras de la dimensión: Sustitución de los estudiantes de 4 años
Fuente. Tabla 6.

En la tabla 6 y figura 2, con relación a la integración del desarrollo del juego simbólico en la IE. Anglo Americano San Marcos, Huari; los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 62.50% ha obtenido un nivel A, el 31.25% alcanzó el nivel de B y el 6.25% alcanzó el nivel AD. Por lo que se concluye, que la Sustitución en el juego simbólico en los niños 4 años en su mayor proporción es casi siempre.

4.1.3. Describir la descentración en desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020.

Tabla 7. Descentración en desarrollo del juego simbólico

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
C	0	0
B	2	12,5
A	14	87,5
AD	0	0
TOTAL	16	100,0

Fuente. Ficha de desarrollo del juego simbólico aplicado. Fuente propia.

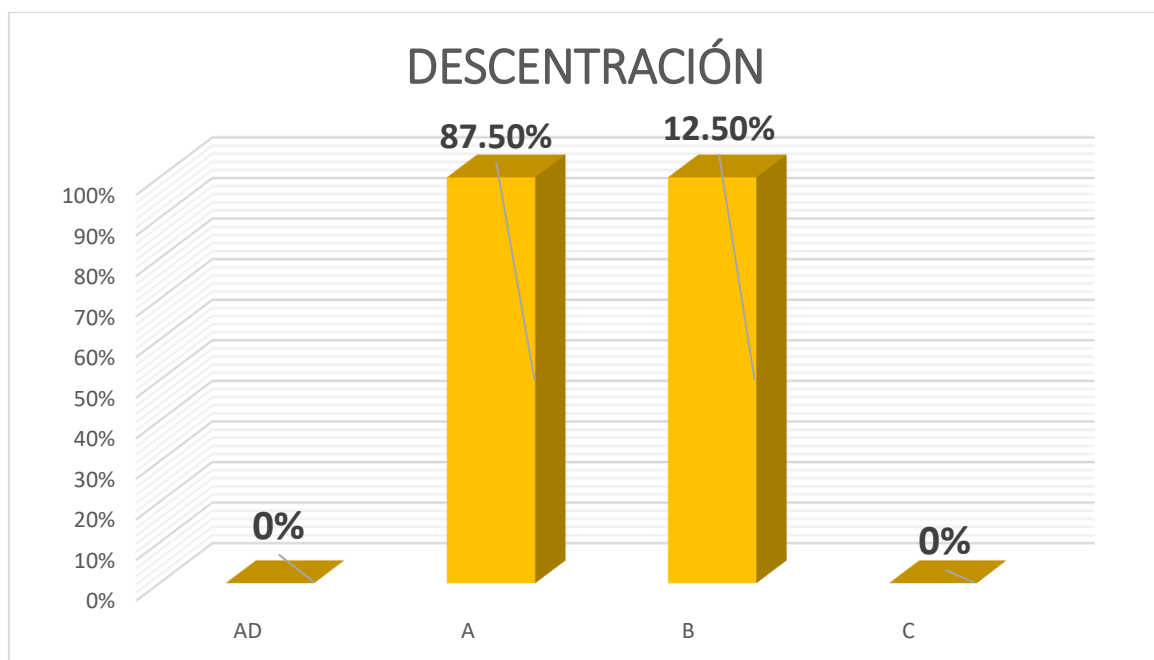


Figura 3. Gráfico de barras de la dimensión: Descentración de los estudiantes de 4 años
Fuente. Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 3, con relación a la descentración de los niños de 4 años de la IE. Anglo Americano; los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 87.50% ha obtenido el nivel A, el 12.50% alcanzó el nivel B. Por lo que se concluye, que

la Descentración en el juego simbólico en los niños 4 años en su mayor proporción es casi siempre.

4.1.4. Describir la planificación del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020.

Tabla 8. Resultados la planificación del juego simbólico en niños de 4 años.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
C	0	0
B	2	12,5
A	13	81,25
AD	1	6,25
TOTAL	16	100,0

Fuente. Ficha de desarrollo del juego simbólico aplicado. Fuente propia.



Figura 4. Gráfico de barras de la dimensión: Planificación de los estudiantes de 4 años

Fuente. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 4, con relación en la planificación de los estudiantes de 4 años de la IE de Anglo Americano, los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 81.25% ha obtenido un nivel A, el 12.50% alcanzó el nivel B y el 6.25% alcanzó el nivel AD. Por lo que se concluye, que la planificación en el juego simbólico en los niños 4 años en su mayor proporción es casi siempre.

5.2. Análisis de resultados

Objetivo Especifico

Se puede observar que en la dimensión integración del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020. Se encontró a través de la tabla 5 y figura 1, los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 75% ha obtenido un nivel Casi Siempre, el 25% alcanzó el nivel Siempre. Por lo que se concluye, que la integración en el juego simbólico en los niños 4 años en su mayor proporción es casi siempre.

Donde se realiza la discusión con el estudio que observó la autora donde le dio los resultados 28.6% de los niños se encuentra en inicio en el manejo de habilidades básicas, el 14,3 % se encuentra en proceso y el 57,1 % se encuentra en un nivel logrado.

Se llegó a observar en la dimensión sustitución del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020. Mediante la tabla 6 y figura 2, que los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 62.50% ha obtenido un nivel Casi Siempre, el 31.25% alcanzó

el nivel de A veces y el 6.25% alcanzó el nivel Siempre. Por lo que se concluye, que la Sustitución en el juego simbólico en los niños 4 años en su mayor proporción es casi siempre.

Por lo que se realiza la discusión con este proyecto en la cual dio los resultados que 35,7% de los niños de la institución educativa “Santa Teresa de Lisieux”, se encuentran en nivel inicio, el 42,9% en nivel proceso y el 21.4 % en nivel logrado

Se observe en la dimensión descentración del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020. Por la tabla 7 y figura 3, que los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 87.50% ha obtenido el nivel Casi Siempre, el 12.50% alcanzó el nivel A veces. Por lo que se concluye, que la Descentración en el juego simbólico en los niños 4 años en su mayor proporción es casi siempre.

Dándose la discusión con el siguiente proyecto donde la autora observó que el 25 % de los niños y niñas de la I.E “Santa Teresa de Lisieux” se encuentran en nivel inicio, el 28.5 % se encuentra en nivel proceso y el 46.5% se encuentra en nivel logrado

Se detectó en la dimensión de la planificación del desarrollo del juego simbólico en los niños de 4° años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, Áncash, 2020. Mediante la tabla 8 y figura 4, que los resultados obtenidos en la muestra investigada indican que el 81.25% ha obtenido un nivel casi siempre, el 12.50% alcanzó el nivel A veces y el 6.25% alcanzó el nivel Siempre. Por lo que se concluye, que la planificación en el juego simbólico en los niños 4 años en su mayor proporción es casi siempre.

Dándose la discusión con el siguiente proyecto dándose que en su nivel de planificación al observar a los alumnos se obtuvo los siguientes resultados que 10% se encuentran en nivel inicio, el 40% en nivel proceso y el 50 % en nivel logrado. Aquí podemos observar que algunos alumnos si planifican sus juegos antes de realizarlos, mientras que los demás alumnos solo juegan espontáneamente con lo que puedan encontrar a su paso.

VI. CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones

- La gran parte de los niños y niñas en la dimensión de Integración demostraron que tienen la facilidad de integrarse con sus compañeros y poder interactuar de diferentes maneras, solo se verifico que 3 a 4 alumnos se les dificulta el poder socializar y tienen la inconveniencia de no participar con sus compañeros en las actividades, pero se demostró una buena integración por parte de cada uno de los menores por lograr interactuar y socializar entre ellos.
- Los niños y niñas sustituyeron los objetos a su alcance donde alcanzaron expresar una buena simbología de los personajes donde podían tomar algún objeto y le daban algún función que ellos deseaban, pero se encontró a unos 7 a 8 alumnos que no podían sustituir un objeto para su participación acorde del personaje escogido por ello, falta darles algún alcance a los menores pero al ver a sus compañeros como lo realizaban empezaban en lo que podían a demostrar la sustitución de los objetos y dar al función para su interpretación.
- Los niños demostraron una descentración en el desarrollo del juego simbólico donde al momento de distribuirse los personajes a ejecutar no podían decidir acordemente, se les hizo un poco dificultoso quedarse con un personaje ya que elegían uno y luego de unos minutos preferían otro personaje y para su presentación en la hora que confundían.
- Las niñas y niños al momento de planificar el desarrollo del juego simbólico tuvieron una dificultad al realizar este paso ya como se mencionó anteriormente a la hora de repartirse sus personajes tuvieron problemas y como también no

previnieron las consecuencias para poder representar sus objetos y así poder ejecutar sus funciones correctamente por ello, la forma de coordinar entre ellos se está manejando regular ya que necesitan mejorar en algunas coordinaciones.

5.2 Recomendaciones

- Se recomienda la utilidad del juego simbólico para su desenvolvimiento en representar personajes educativos que pertenecen a nuestros antepasados.
- Se recomienda a la docente que para la sustitución en el desarrollo del juego simbólico se centralicen más en su caracterización de los menores para que desarrollen sus funciones de sus personajes como ellos lo observan cotidianamente.
- Se recomienda a la docente que para la descentración en el desarrollo del juego simbólico se maneje cotidianamente este tipo de recursos para la sustitución de los objetos en la presencia que se tuvo estaba desarrollándose bien respecto a la sustitución ya que desarrollan mucho la imaginación a esa edad los niños.
- Se recomienda que la docente planifique el desarrollo del juego simbólico construir situaciones que le ayuden a tomar sus liderazgos ellos mismos y dar soluciones a los problemas que se les esté presente con la ayuda del docente responsable de los niños.

VII. Referencias bibliográficas

- Calle J. (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.*
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1
- 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.*
http://repositorio.upeu.edu.pe:8080/bitstream/handle/UPEU/881/Urbana_Tesis_Baciller_2017.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Vargas, y Mallqui (2014). *El juego simbólico en la socialización de los niños de la I.E.I N°142 de Santa Ana- Huancavelica.*
<http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/567/TP - UNH INIC. 025.pdf?sequence=1&isAllowed=yhttp://200.23.113.51/pdf/25392.pdf>
- Baquero, Rodríguez y Carrillo (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de 6 a 8 años de edad.*
<http://repository.ucc.edu.co:8082/bitstream/20.500.12494/7963/1/Trabajo de Grado - EDV.pdf>
- Hidalgo V. (2019). *El juego simbólico como herramienta para el desarrollo de funciones ejecutivas en niños de 3 a 4 años.*
<http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/11143/1/UDLA-EC-TLEP-2019-15 Tomo I.pdf>

Guzmán K., (2018). *Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4103/JUEGOS_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_VELA_GUZMAN_KRISLY_VANIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Aguirre M., (2019). *Aplicación de juego de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en el área de comunicación en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 399 “Niño Dios” de Yarinacocha - Ucayali, 2019* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13250/JUEGOS_ROLES_TUNCAR_AGUIRRE_MILKA_KAREN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gavedia M. (2016). *Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños de 1er grado de primaria de la institución educativa mercedes indacocha lozano de huacho, 2016* [Universidad Católica los Ángeles Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2403/JUEGOS_DIDACTICOS_JUEGO_EDUCATIVO_GAVEDIA_GARCIA_GLADYS_MARGOT.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Díaz L. (2005). *La evaluación formativa como instrumento de aprendizaje en educación física* (Inde publicaciones (ed.); primera).
<https://books.google.com.pe/books?id=PJCD3HcgxjYC&pg=PA148&dq=instrumento+de+evaluación+de+observacion&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjn6fP1hdLpAh>

UvD7kGHRQSADMQ6AEIJzAA#v=onpage&q=instrumento de evaluación de observación=false

Montero L. (2007). *Estadística descriptiva*. (ed. Paraninfo).
<https://books.google.com.pe/books?id=D6sj2d0xTgUC&printsec=frontcover&dq=estadística+descriptiva&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiss6fGn4ngAhXMTN8KHADWDIcQ6AEIRTAf#v=onpage&q=estadística descriptiva=false>

Madrona P.; Colonia N.; García A.; García M.; Núñez M. (2005). *Unidades didácticas de educación física para educación infantil*. (Ed. deportiva S.L Wanceulen).
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/reader.action?docID=5190299&query=unidades%2Bdid%25C3%25A1cticas>

Guzmán R., Ghitis T., R. C. (2018). *Lectura y escritura en los primeros años: Transiciones en el desarrollo y el...*
<https://books.google.com.pe/books?id=fDqqDwAAQBAJ&pg=PT115&dq=los+juegos+para+la+lectoescritura&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi60dWp9ZPpAhXsTN8KHVbwBN0Q6AEILjAB#v=onpage&q=los+juegos+para+la+lectoescritura=false>

Cratty B., (2014). *Juegos didácticos activos* (Brujas (ed.); Primera, Vol. 1).
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/78132>

Rodríguez M., (2018). *¿Problemas de aprendizaje o problemas de enseñanza?* (ed. Red Social Educativa). <https://redsocialeduca.net/problemas-ensenanza-aprendizaje>

Depaz J., (2017). *¿Dificultades de aprendizaje o dificultades de enseñanza?* (ed. Atlántida Granada). <https://atlantidagranada.wixsite.com/granada/post/2017/02/28/-dificultades-de-aprendizaje-o-dificultades-de-enseñanza>

Ortiz A., (2014). *Educación infantil ¿Cómo estimular y evaluar el desarrollo cognitivo y.?* (Ediciones de La U). <https://books.google.com.pe/books?id=XzOjDwAAQBAJ&pg=PA218&dq=concepto+de+los+juegos+didacticos&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjRkcjfpqXpAhUFTd8KHVC2Bq8Q6AEIJzAA#v=onepage&q=concepto de los juegos didácticos=false>

Fulleda P., (2018). *Porque jugar... ¿es cosa de juego!* <https://books.google.com.pe/books?id=nz1xDwAAQBAJ&pg=PA233&dq=los+juegos+didacticos+en+el+aprendizaje+del+niño&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjhnPCjq6XpAhUkneAKHZPYBTcQ6AEIUzAF#v=onepage&q=los juegos didácticos en el aprendizaje del niño=>

Piaget y Inhelder (1984). *La psicología del niño*. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGDkIC&pg=PA67&dq=teoria+del+juego+de+jean+piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiWndv2sYT0AhW0p5UCHUAqB-0Q6AF6BAgKEAI

Jiménez y Juárez (2015) *juego libre y espontaneo en el patio de recreo en educación infantil...¿A qué juegan los niños?*. Recuperado en: https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.7184/ev.7184.pdf

Martinez J. (2008) *El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje en el área de educación física*. Recuperado en:
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/41028/1/TEMA%208.%20EL%20JUEGO%20COMO%20ACTIVIDAD%20DE%20ENSE%20ANZA.pdf>

VIII. Anexos

Consentimiento Informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL DIRECTOR

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, 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 titulay es dirigido por Srta....., investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es:

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomaráde 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 ON LINE. Si desea, también podrá escribir al correopara 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:

Fecha:

Correo electrónico:

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

CONSENTIMIENTO INFORMADO POR LOS PADRES Y MADRES DE FAMILIA DE LA I.E.

Señor(a) padre de familia, Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que la Alumna: ASIS MEJIA Emely Shannon con código: 1211161006 estudiante de la facultad de educación y humanidades, de la carrera profesional de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Taller de investigación II, se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: “Desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años” Es por ello que acudo a usted solicitando permiso para poder iniciar la recolección de datos e información mediante una lista de cotejo aplicada a los niños donde se evaluara el beneficio que brinda el juego simbólico. Toda la información que se obtenga de los análisis será CONFIDENCIAL y el nombre de los niños será mantenido en RESERVA absoluta, una vez recaudada y evaluada la información los resultados serán dados a conocer para que se sepa cómo han sido evaluados sus niños, por ello sólo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información, siendo guardada en una base de datos protegidas con contraseñas. Cabe resaltar que el nombre del niño no será expuesto en ningún informe.



Guía de observación

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Siempre	Casi	A veces	Nunca
Juego Simbólico	Integración	1	Participa activamente y de manera positiva.				
		2	Reconoce la función que realiza de lavarse los dientes.				
		3	Interactúa con sus compañeros sobre lo interpretado de su compañero.				
		4	Interpreta que rol expreso su compañero.				
		5	Interpreta la situación elegida.				
		6	Interactúa el rol correspondiente adecuadamente.				
	Sustitución	7	Utiliza el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos.				
		8	Utiliza el simbolismo para cambiar el uso habitual de los objetos por el uso que ellos imaginan.				
		9	Reconoce la función que sigue después de comer.				
		10	Utiliza los objetos necesarios para la simbolización.				
		11	Reconoce los roles y representar sus características principales.				
		12	Expresa los objetos a utilizar según el rol a representar.				
	Descenración	13	Se integra con sus compañeros al ejecutar la simbolización.				
		14	Interactúa con su compañero en el proceso de simbolización.				
		15	El niño(a) expresa el rol a ejecutarse.				
		16	Simula adecuadamente las funciones y el dialogo del personaje.				
		17	El alumno orienta a sus compañeros su personaje.				
		18	El niño ayuda en la simbolización a ejecutar de sus compañeros.				
	Planificación	19	Antes de ejecutar la simbolización el niño expresa el tema.				
		20	Organiza temas a ejecutarse en una lista para definir.				
		21	Según el tema elegido planifica los materiales a realizar.				
		22	Realiza los Materiales a utilizar para la simbolización.				
		23	Prepara los roles a realizar en la simbolización.				
		24	Prepara las funciones y dialogo a interpretar en la simbolización.				

5. Instrumento de Validación



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE



Facultad de Educación y Humanidades INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO

Trabajo de investigación: “Desarrollo del Juego Simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Anglo Americano” San Marcos, Huari, 2020.

Docente Validador: Cantaro Popayán Javier Hugo

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en Educación

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa	Observaciones
Juego Simbólico	Integración	1	Participa activamente y de manera positiva.	4	3	4	4		
		2	Reconoce la función que realiza de lavarse los dientes.	2	2	2	3		Mejora no coincide con la dimensión
		3	Interactúa con sus compañeros sobre lo interpretado de su compañero.	4	4	3	4		
		4	Interpreta que rol expreso su compañero.	4	4	4	4		
		5	Interpreta la situación elegida.	4	3	3	3		
		6	Interactúa el rol correspondiente adecuadamente.	4	4	4	3		
	Sustitución	7	Utiliza el lenguaje oral para expresar acciones y sentimientos.	4	3	4	4		
		8	Utiliza el simbolismo para cambiar el uso habitual de los objetos por el uso que ellos imaginan.	4	3	4	4		
		9	Reconoce la función que sigue después de comer.	3	4	4	3		
		10	Utiliza los objetos necesarios para la simbolización.	4	3	4	3		
		11	Reconoce los roles y representar sus características principales.	4	4	3	4		
		12	Expresa los objetos a utilizar según el rol a representar.	4	3	4	4		
	Descentración	13	Se integra con sus compañeros al ejecutar la simbolización.	4	4	4	4		
		14	Interactúa con su compañero en el proceso de simbolización.	4	4	4	3		
		15	El niño(a) expresa el rol a ejecutarse.	3	3	4	4		
		16	Simula adecuadamente las funciones y el dialogo del personaje.	3	4	3	4		

Planificación	17	El alumno orienta a sus compañeros su personaje.	3	3	4	3		
	18	El niño ayuda en la simbolización a ejecutar de sus compañeros.	4	4	4	4		
	19	Antes de ejecutar la simbolización el niño expresa el tema.	3	3	4	4		
	20	Organiza temas a ejecutarse en una lista para definir.	4	4	4	4		
	21	Según el tema elegido planifica los materiales a realizar.	4	4	3	4		
	22	Realiza los Materiales a utilizar para la simbolización.	4	4	4	4		
	23	Prepara los roles a realizar en la simbolización.	4	4	4	3		
	24	Prepara las funciones y dialogo a interpretar en la simbolización.	3	4	4	4		
evaluación cualitativa de la variable por criterios.								

Ficha de informe de la evaluación final por el experto por Ítems y criterios tomando como medida de tendencia la moda

Calificación

1. No cumple con el criterio
2. Nivel bajo
3. Nivel moderado
4. Nivel alto

Evaluación final del experto acerca de la encuesta

Experto	Grado académico	Evaluación	
		Ítems	Criterio
Cantaro Popayán Javier	Mgr. en Educación		



I.E.P. "ANGLO AMERICANO"
Javier H. Cantaro Popayan
 Lic. Javier H. Cantaro Popayan
 DIRECTOR

Firma-----

Base de Datos

Nº DE ORDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	TOT.
1	4	4	3	2	4	4	4	2	4	2	3	3	3	2	2	3	2	4	2	2	3	4	2	4	72
2	2	4	2	3	4	4	4	2	4	3	2	2	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	4	71
3	3	3	4	4	4	2	4	3	2	2	2	4	4	2	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	76
4	4	2	4	2	4	4	3	4	4	3	3	2	4	2	2	4	3	4	4	2	3	2	4	3	76
5	2	3	2	2	3	4	2	2	4	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	3	3	3	62
6	3	4	3	3	2	4	3	2	2	3	2	2	2	3	3	4	2	4	3	2	3	4	2	4	69
7	4	4	3	2	4	4	4	3	4	2	4	3	4	2	2	4	4	4	2	3	4	4	3	4	81
8	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	4	4	2	3	2	3	3	2	3	3	4	2	73
9	4	3	3	2	4	4	3	2	4	3	2	2	3	2	3	4	2	4	4	2	3	4	4	2	73
10	4	2	4	4	2	4	4	2	4	2	2	3	3	3	2	4	4	4	3	2	2	4	2	4	74
11	2	3	4	2	2	4	4	2	4	2	4	2	4	2	2	3	2	2	4	4	3	3	2	2	68
12	3	2	3	2	4	2	4	3	4	2	2	3	2	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	75
13	4	4	2	2	4	4	3	2	2	3	2	2	4	2	2	4	2	4	3	3	3	4	2	2	69
14	4	4	4	3	2	4	4	2	4	2	2	2	4	2	4	2	3	3	2	2	3	3	2	3	70
15	3	3	4	2	4	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	3	2	2	4	3	4	74
16	4	4	4	3	2	3	4	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	4	4	3	3	4	2	3	71

TURNITIN_INFORME_FINAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

10%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	5%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	Submitted to Consorcio CIXUG Trabajo del estudiante	<1%
5	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	<1%
6	doi.org Fuente de Internet	<1%
7	econodistica.weebly.com Fuente de Internet	<1%
8	cap3deanteproyecto.blogspot.com Fuente de Internet	<1%

9

Camila Ignacia Roth Soracco, Francisca Valenzuela Hasenohr, Pelusa Orellana. "Experiencia en el uso de una plataforma digital para el ejercicio de la comprensión lectora y el vocabulario: percepción de estudiantes de primaria", Investigaciones Sobre Lectura, 2020

Publicación

<1 %

10

www.consumer.es

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Activo