



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS ESTUDIANTES DE 5  
AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA PRIVADA “SANTA TERESA DE  
LISIEUX” DEL DISTRITO DE CASTILLA, 2019**

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

**AUTOR**

**VILELA VALDIVIEZO AMADIS  
ORCID: 0000-0001-6784-1195**

**ASESOR**

**HERRERA ZURITA ELIXER  
ORCID: 0000-0002-6810-4418**

**PIURA – PERÚ  
2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR:**

VILELA VALDIVIEZO AMADIS

ORCID: 0000-0001-6784-1195

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estudiante de Pregrado,  
Piura, Perú.

### **ASESOR:**

HERRERA ZURITA ELIXER

ORCID: 0000-0002-6810-4418

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación  
y Humanidades, escuela Profesional de Educación, Piura, Perú.

### **JURADO**

Domínguez Martos Rosa María

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Collantes Cupén Cecilia

ORCID: 0000-0002-0167-7481

Barranzuela Cornejo Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-4762-6919

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dra. Rosa María Domínguez Martos  
PRESIDENTE

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén  
MIEMBRO

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo  
MIEMBRO

Mgtr. Elixer Herrera Zurita  
ASESOR

## AGRADECIMIENTO

A Dios,

Por ser estar a mi lado siempre.

A mis Padres,

Por brindarme siempre un consejo y por su apoyo incondicional.

A mi familia,

Que confiaron siempre en mí, en mis ganas de seguir adelante

Mi agradecimiento a los docentes de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, filial Piura, por sus enseñanzas que contribuyeron a mi formación profesional y a la Directora Betty Cordova Mechato de la I.E.P. Santa Teresa de Lisieux, por las facilidades y el apoyo brindado para la realización de esta investigación.

## DEDICATORIA

A mi pequeña hija Belén, por alegrar mis días, por enseñarme a ser madre, por amarme, por ser el motivo principal, para salir adelante, esforzarme cada día y dar lo mejor de mí.

## **Resumen**

La presente investigación tiene como título El Juego Simbólico en Los Estudiantes De 5 Años del Nivel Inicial De La Institución Educativa Privada “Santa Teresa De Lisieux” Del Distrito De Castilla, 2019. Parte de una necesidad diagnóstica para conocer la integración, sustitución y planificación de los estudiantes en este caso de Se consideró como objetivo general: Determinar el nivel logrado de habilidades sociales en los estudiantes De 5 Años Del Nivel Inicial De La Institución Educativa Privada “Santa Teresa De Lisieux” del Distrito De Castilla, 2019. La metodología que se utilizó fue de tipo básico, nivel descriptivo simple y un diseño no experimental, transaccional. Asimismo en la muestra se consideró 20 estudiantes del nivel inicial. De los resultados obtenidos se determinó que el nivel logrado de juego simbólico en los niños y niñas, de 5 Años Del Nivel Inicial fueron que el 35 % de los niños y niñas se encuentran en nivel inicio, el 25 % se encuentra en nivel proceso y el 40% se encuentra en nivel logrado.

**Palabras claves:** Juego simbólico, integración, sustitución y planificación.

## **ABSTRACT**

The present investigation has as a title The Symbolic Play In Students Of 5 years from the Initial Level Of The Private Educational Institution "Saint Therese of Lisieux" District of Castile, 2019. Part of a need to know the integration diagnosed, replacement and planning of the students in this case it was considered as a general objective: to determine the level of achievement of social skills in students of 5 years from the Initial Level Of The Private Educational Institution "Saint Therese of Lisieux" District of Castile, 2019. The methodology used was of basic type, descriptive level simple and a non-experimental design, transactional.

Also in the sample is considered 20 students of the initial level.

The results obtained, it was determined that the level achieved in symbolic play in boys and girls, 5 years from the initial level were that 35 % of children are at home, the level 25 % is in process and the level 40% is located in level achieved.

Keywords, symbolic play, integration, replacement and planning.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	6
2.1. Antecedentes .....	6
<i>Antecedentes Internacionales</i> .....	6
2.2. Bases teóricas .....	11
2.2.1 Teorías de Piaget .....	11
III. METODOLOGÍA .....	22
3.1. Tipo de investigación .....	23
3.2. Nivel de investigación .....	24
3.3. Diseño de investigación.....	24
3.4. Población y Muestra .....	26
3.5. Técnica e instrumentos de recolección de datos .....	30
3.7. Matriz de consistencia. ....	34
3.8. Principios éticos .....	35
IV. RESULTADOS.....	36
V. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	40
XI. CONCLUSIONES .....	43
RECOMENDACIONES .....	44
REFERENCIAS BIBLIOGRÀFICAS.....	45
ANEXOS.....	47
ANEXO 1. LISTA DE COTEJO.....	48
ANEXO 2. MATRIZ DE DATOS.....	49



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de Juego simbólico .....	36
Tabla 2. Nivel de Integración.....	37
Tabla 3. Nivel de Sustitución .....	38
Tabla 4. Nivel de Planificación.....	39

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Nivel de Juego simbólico.....	36
Figura 2. Nivel de Integración.....	37
Figura 3. Nivel de Sustitución .....	38
Figura 4. Nivel de Planificación.....	39

## I. INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad básica y fundamental en la vida del niño, ya que aparte de ser muy divertido, es importante para su crecimiento, de esta manera el niño desarrolla sus habilidades y capacidades, es importante que el niño sea estimulado correctamente, que siempre se encuentre en constante actividad y que más, que lo realice a través del juego.

En la sociedad actual en la que vivimos, el juego está pasando a un segundo nivel, y esto se debe a que se piensa que hacer otras cosas como deberes, actividades preparadas y controladas, resulta mejor que jugar, Cuando esto no tiene que ser así, si bien es cierto son importantes, pero los niños necesitan tiempo para jugar, divertirse, un momento de ocio y de juego libre, ya que de esta manera se muestran como niños, y desarrollan una vida sana y feliz.

Dentro de las instituciones educativas, el juego se vuelve una herramienta muy importante para trabajar diferentes áreas educativas, podemos entender que los niños también aprenden mediante el juego y de esta manera se puede lograr aprendizajes más significativos. Los docentes deberían indagar e investigar que juegos didácticos favorecen el aprendizaje del niño.

Es por ello que el siguiente trabajo de investigación tiene como finalidad dar a conocer como el juego simbólico es muy importante para el desarrollo del niño, tanto integral como físico, y de esta manera lograr

Asimismo la metodología de la presente investigación se centra en un enfoque cuantitativo, Tipo básica, Nivel descriptivo simple, bajo un diseño no experimental, transicional mediante el cual se aplicará como instrumento una lista de cotejo y como técnica la observación.

## **1. Planteamiento de investigación**

### **1.1 Planteamiento del problema.**

Desde que el niño nace y comienza a relacionarse con el mundo exterior podemos darnos cuenta que se convierte en una fuente inagotable para realizar diferentes actividades; como, saltar, correr, descubrir, manipular, reír y experimentar; el juego es la fundamental actividad, que el niño puede realizar, ya que esto permitirá que el niño interactúe, conozca y explore el mundo que lo rodea. Por otro lado, la educación Preescolar se vuelve un canal muy importante para ayudar al niño a vivir este tipo de experiencias, que le ayudará en lo largo de su vida.

Las docentes tienen que ser personas capacitadas para incentivar en los estudiantes el juego, ya que hoy en día poca importancia se le brinda, tal vez porque muchas veces desconocen que el juego proporciona en los estudiantes, buenas relaciones sociales, ayuda a su desarrollo integral y socio afectivo del niño, preparándolo así para la sociedad.

En la infancia temprana, diferentes tipos de juego se pueden trabajar con los niños; en algunos casos, para obtener un aprendizaje significativo, en otros casos para desarrollar sus habilidades.

Cuando juegan solos, pueden llegar a mostrar fuertes emociones, estas pueden ser positivas o negativas. El juego se convierte en un espacio donde los niños pueden expresar dichas emociones y liberar sus diferentes emociones.

En la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux”, se puede evidenciar que los niños no son incentivados correctamente al momento de realizar el juego, ya que los docentes no le brindan la importancia necesaria, ocupan poco tiempo para motivar a los niños con el juego, y esto genera insatisfacción por parte de los alumnos, ya que se sienten desmotivados sin ganas de trabajar, es por ello que la idea principal del presente trabajo de investigación es que los docentes se involucren más, y desarrollen el juego como una herramienta esencial dentro del aula de clase.

Es por ello, que se planteó este proyecto para poder identificar los niveles de juego, en los estudiantes de 5 años de la I.E “Santa Teresa de Lisieux”, en el distrito de Castilla, Piura.

## **1.2 Enunciado del problema**

### **1.2.1 Problema general**

¿Cuál es el nivel de juego simbólico en los estudiantes del aula de 5 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”, en el distrito de Castilla, Piura en el año 2019?

### **1.2.2 Problemas específicos**

De qué manera el juego integra a los estudiantes del aula de 5 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”, en el distrito de Castilla, Piura.

De qué manera los niños desarrollan la sustitución al momento de realizar el juego en los estudiantes del aula de 5 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”, en el distrito de Castilla, Piura.

De qué manera desarrollan la planificación al momento del juego los estudiantes del aula de 5 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”, en el distrito de Castilla, Piura en el año 2019

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo general:**

Determinar el nivel del juego simbólico en los estudiantes del aula de 5 años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”, en el distrito de Castilla, Piura en el año 2019.

#### **1.3.2 Objetivos específicos:**

- Describir el nivel de integración como dimensión en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux” – Tácala. Castilla, Piura. 2019.
- Identificar el nivel de sustitución como dimensión en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux” – Tácala. Castilla, Piura. 2019.

#### **1.4 Justificación de la investigación**

El juego simbólico cumple un rol muy importante en la vida de un niño, ya que a través de ello desarrollan sus capacidades y destrezas. El juego simbólico es aquello que le incentiva al niño a realizar sus propios roles imitando así acciones que observan en la vida cotidiana.

Los niños desde que nacen realizan diferentes actividades, desde muy pequeños es recomendable incentivar en ellos este tipo de juegos, ya que a medida que van creciendo pasa de ser un juego individual a un juego grupal y los niños se van relacionando, perdiendo así el miedo, logrando la capacidad de poder expresarse sin temor, reconociendo así los roles que tiene que asumir, generando así la autonomía del niño.

Según Aravena (2009), el juego simbólico representa uno de los aspectos más fundamentales en la vida de los infantes, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, motricidad, socialización y expresión verbal del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.

Es por ello, que el juego es indispensable dentro del nivel preescolar, porque es donde los niños se desarrollan, se expresan, pierden sus miedos, asimismo es necesario que las docentes motiven a los niños a realizar el juego simbólico, ya que puede ser usado como un recurso didáctico al momento de realizar su clase.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### *Antecedentes Internacionales*

**Buenaventura, J. N. (2015)** Realizó una investigación que se tituló “El Juego Como Estrategia Para Fortalecer Los Procesos Básicos De Aprendizaje En El Nivel Preescolar”, Colombia. Es así como el proyecto se enmarca dentro de la línea de investigación Calidad de la Educación, y a su vez, dentro de la Sublínea Educación Infantil en Colombia, toda vez que responde a propuestas que pretenden transformar las prácticas educativas para los niños menores de siete años. Propone para el proceso de investigación formativa, un diseño que apropia el método cualitativo, soportado en la etnografía y la Investigación-Acción, tal como se sustenta desde los documentos orientadores del proceso de investigación del programa, y que junto con Bernal (2009) se puede considerar que “La investigación 58 cualitativa busca conceptualizar sobre la realidad, con base en la información obtenida de la población o personas estudiadas” (p.78). El presente trabajo investigativo llegó a las conclusiones que, El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo.

**En la investigación realizada por Taco (2013)**, titulada las actividades recreativas y su incidencia en la fluidez de la expresión oral en los estudiantes



de primer año de educación básica de la escuela fiscal “Carlos Aguilar” parroquia Cumbaya, Cantón Quito, provincia Pichincha”, la finalidad principal de este estudio fue cómo identificar las actividades imaginativas que dominan fluidez de la expresión oral en los niños y niñas de primer grado, la investigación se realizó con 38 estudiantes y entrevistada a un docente de educación básica, la observación directa a los estudiantes, se empleó el diseño cuantitativa donde se aplicó el pre - post test a la población realizándose la recolección de datos se ejecutó un test de expresión oral, cuyos resultados obtenidos fueron: El estudiante sostiene una comunicación fluida y clara 66%, asimismo tiene cantidad de palabras de acuerdo a su edad 58%, además procura corregir sus falencias en su dicción, coherencia y emotividad 74%. Según los resultados obtenidos se concluyó en la aplicación de una guía llamado: “Aprendo Jugando y me Divierto Más” facilitar la aplicación de las actividades lúdicas a las maestras *parvularios* y *también a los estudiantes para desarrollar la fluidez de la expresión oral.*

#### ***Antecedentes Nacionales***

**Pucuhuayla, M.A (2019)** Realizó una investigación que se tituló: Juego Simbólico Como Estrategia Didáctica Y Aprendizaje En Estudiantes De La Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo – 2019. Esta investigación tuvo como objetivo general: Determinar la relación del Juego Simbólico como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019 siendo su hipótesis planteada: Existe una relación directa del Juego Simbólico

como estrategia didáctica y Aprendizaje en estudiantes de la Institución educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019. La investigación fue de tipo correlacional, el método empleado fue: El método general científico. La población estuvo constituida por 71 estudiantes de secciones de 3,4 y 5 años de la I.E Juan Santos Atahualpa Chanchamayo 2019, para medir el grado de correlación se utilizó a través del software estadístico SPSS V.24 su análisis del coeficiente de Pearson Obteniendo como resultado el coeficiente  $r=0,482$  que midió la relación entre el Juego Simbólico y El Aprendizaje determinando así que ambas variables se relacionan de manera positiva fuerte, pudiendo de esta manera concluir que los estudiantes mejoraron su aprendizaje a través del juego simbólico en un 23,23%.

**Calle, D.J (2014).** Realizó una investigación que se tituló: El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao, 2014. 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 trabajo obedece 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.

#### ***Antecedentes Locales***

**Álvarez, G. (2017).** En el presente trabajo de investigación se Tituló. El Juego Para El Desarrollo Del Pensamiento Lógico Matemático En Los Niños De 4 Años De Edad En La I.E Guillermo Gulman, San José, Piura. Tuvo como objetivo desarrollar el pensamiento lógico matemático en los niños de cuatro años de edad en la I.E “Guillermo Gulman”. La población y muestra estuvo conformado por 26 alumnos y se toma como muestra a 13 niños y 13 niñas. Para recoger información se utilizó instrumentos básicos como listas de cotejo, diario de campo, ficha de observación y encuestas a los padres de familia a su vez se realizó descripción a la matriz, cuadros y gráficos. Se ha realizado un plan de acción con estrategias metodológicas activa, utilizando diferentes materiales y juegos para el desarrollo de la ejecución de esta actividad, donde

los niños han logrado identificar y diferenciar los diferentes tipos de nociones matemáticas, siendo capaces de reproducirlos. Para tal fin se diseñó una estrategia didáctica en la que el juego constituye un excelente medio que fortalece las nociones de cualidad, cantidad, número, medida, espacio y tiempo, superándose tradicionales ideas sobre la extrema complejidad de las Matemáticas, promoviendo un escenario agradable a las facultades socio-emocionales de este grupo etario. En los resultados se observa una mejora en el pensamiento lógico matemático, estos resultados tuvieron como propósito mejorar las nociones básicas de la matemática. Siendo este estudio importante porque logró desarrollar habilidades matemáticas como, espacialidad, cuantificadores, correspondencia, seriación, número y clasificar. Terminada la investigación se concluyó que la presente investigación logró que los niños y niñas a través del juego mejoraran y desarrollaron el pensamiento lógico matemáticas de una forma más divertida.

**Nassr, B. (2017).** La presente Tesis se Tituló: El desarrollo de la autonomía a través de la estrategia juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular mixta del distrito de Castilla (Piura), tomando en consideración 4 dimensiones: juego de construcción, sector de ciencias, resolución de problemas y ejercicio de la libertad. El estudio corresponde a una investigación cuantitativa de tipo descriptiva no experimental, y en la recolección de datos, se utilizó la técnica de observación con el instrumento de lista de cotejo, la misma que está conformada por 2 ítems (juego-trabajo y autonomía) que mide las 4 dimensiones antes mencionadas. La escala de

medida que se utilizó es ordinal (inicio - proceso - logro) y se desarrolló progresivamente por el período de 6 semanas con un total de 15 alumnos. Se concluye que más del 50% del total de los educandos se encuentra en proceso para la adquisición de la autonomía en relación a las primeras semanas con un 68,9% del total de educandos que se encontraban al inicio, es decir, más de la mitad de los niños no cumplían con los indicadores establecidos. No obstante, se ve reflejado que un 46,7% logró los indicadores propuestos para el desarrollo de la autonomía, lo que permite reconocer la buena estrategia del juego-trabajo.

## 2.2. Bases teóricas

### 2.2.1 Teorías de Piaget

Teoría de Jean Piaget (1990), consideró: “El sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas. Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee” (p. 24).

Antes de que el niño desarrolle su lenguaje, ya realiza sus primeros pasos para comunicarse con su entorno. Utiliza los gestos, el llanto, la risa para de esta manera manifestar sus necesidades.

Según Piaget (1984) Utiliza diferentes medios para nombrar la realidad ausente.

Es allí donde el niño empieza su proceso de imitación donde el niño asimila información que es transmitida por el significante y el significado asimilada por el niño.

Por último se presenta el juego simbólico, un nuevo concepto para ellos, que es muy diferente a la imitación, o gesto, ya que aquí se presentan nuevos conceptos para el niño que lo ayudan a socializar.

### **2.2.3 Teoría previa a la práctica**

Algo más tarde, Groos (1898) propone una aclaración electiva conocida como la teoría del pre-trabajo. Como indica este creador, la infancia es una fase en la que el niño se propone acabar siendo un adulto, ensayando a través del juego las diversas capacidades que debe realizar cuando alcance ese estatus.

Ortega (1992) muestra que el significado de esta metodología se centra en la tarea del juego en el avance del individuo (p.23).

### **2.2.4 Teoría de Reexpresión**

Esta teoría fue propuesta por Hall (1904) y afirma que el juego es una conducta ontogénica normal, que incorpora el funcionamiento del avance filogenético de la especie. La desviación, a partir de esta metodología, recrea los tipos de existencia de las razas humanas más crudas. Por ejemplo, los hijos de la edad escolar aprecian hacer cabañas, lo que podría reflejar la acción que, los nativos

de la especie humana, completan constantemente cuando se dotan de un hogar para asegurarse, (p.44).

### **2.3 El juego**

El juego es una actividad que se realiza desde que el niño nace, porque está presente en todo momento de nuestra vida, a lo largo del proceso de crecimiento, nos ayuda a desarrollar habilidades, nos integra como personas, es la etapa infantil, es aquello que nos identifica como niños, que nos proporciona esa satisfacción tanto física como mental. Diferentes actores tienen conceptos y teorías fundamentales del juego.

Díaz (1993) “lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno; simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero; hace que la persona se sienta bien”.

Para Flinchum (1988) “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social”.

De acuerdo con Brower (1988) “el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo”.

Según Hetzer (1992) “es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena”.

Los actores antes mencionados concuerdan en que el Juego favorece a los niños en su desarrollo físico, mental, integral, llegando así a la conclusión que

es muy importante que el niño desarrolle este tipo de actividades en el trayecto de su vida, y que más, en la etapa de su niñez, donde ellos juegan por placer, e implantan sus propias reglas, despertando su creatividad y su imaginación.

### 2.3.1 **Definición:**

El juego es una actividad primordial que no puede dejar de estar presente en la vida de un niño, ya que a través del juego el niño, desarrolle sus emociones, descubre su cuerpo, controla sus angustias y aprende a socializarse con el exterior.

El juego es un recurso muy importante para el docente, los niños ya que es algo que aparece espontáneamente, generando en los niños satisfacción, diversión y entretenimiento.

Según Piaget (1984) El juego simbólico es el la mayor satisfacción que puede tener un niño. El niño se relaciona con sus compañeros y a través del juego aprende a convivir, a respetar reglas, se vuelve una obligación adaptarse, anqué en muchos casos le resultará difícil comprender. Es por ello que como la realidad es demasiado compleja, el niño crea un mundo diferente, porque en este sabe que él puede ser quien quiera ser, sin restricciones con sus propias reglas y donde el secreto del aprendizaje será jugar + equivocarse = aprendizaje, de esta manera le será más sencillo asimilar la realidad.

La imitación que Piaget la identifica como acomodación, es un proceso que se desarrolla en las primeras etapas de del desarrollo del niño, es aquí donde el



niño permite la formación de la inteligencia, convirtiéndose así, el juego de suma importancia en la formación integral del niño.

### 2.3.2 Clasificación del juego

Aizencang, N. (2005). Afirma que cualquier tipo de juego incluye las medidas sociales, subjetivas y físicas, ordenaremos la diversión desde una 27 perspectiva de desarrollo, reconociendo el punto de vista de diferentes creadores sobre las medidas de los motores intelectuales, sociales y físicos. Los tres puntos de vista se refieren a la fase de avance en la que aparecen tipos distintivos de juego, como lo indican los resultados potenciales físicos, intelectuales y sociales de la persona., (p.24).

## 2.3 Juego simbólico

### 2.3.1 Definición:

Benítez (2009), señaló que el juego simbólico: Es una actividad innata del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido cambie debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida. (p. 7)

Damian M. y Tron R. (2011) La supuesta diversión emblemática, auténtica o socioemocional surge a partir de los 2 años como consecuencia del límite creciente en cuanto a la representación. "Este tipo de juego es abrumador en la etapa preoperatoria y establece el movimiento más regular del niño entre

los 2 y los 7 años, en el que prevalecen los procedimientos de "absorción" de las cosas a los ejercicios del sujeto, es decir, a través del juego los jóvenes muestran prácticas que ya forman parte de su colección, "complaciendo o cambiando" la realidad a sus intereses, (p.197)

Según Saunders (2005), nos dice: el juego simbólico durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que será de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura. (p. 9)

Para el autor el juego simbólico es necesario en la vida del niño, porque es en esta etapa donde el niño va desarrolla diferentes habilidades, capacidades, que lo ayudarán en el proceso de la vida. Además su creatividad se ve reflejada en el momento de la imitación, del querer crear nuevos juegos, del juego de palabras, preparándolo así para afrontar situaciones futuras.

Guerra (2010), señaló el juego simbólico: Es una actividad útil de ser estudiada en sí misma y también constituye un instrumento privilegiado a través del cual medir otros aspectos del desarrollo. Al ser una actividad agradable para el niño, es muy útil también dado que en una actividad programada por el adulto terapeuta se pueden facilitar tareas. (p.10)

## **2.4 Dimensiones del juego simbólico:**

Existen diferentes etapas dentro de los juegos simbólicos según (De McCuneNicolich, 1981, Citados por Natanson, 2000)

### **2.4.1 Planificación**

Cuando hablamos de planificación, estamos hablando básicamente de la preparación que realiza el niño para realizar su juego, en base a los materiales u objetos que tenga a su alcance, el niño comienza a organizar sus actividades es más puede verbalizar con lo que desea realizar.

En esta etapa se puede observar la madurez que tiene el niño para realiza el juego simbólico, ya que la preparación previa es un indicio muy importante que está desarrollando habilidades y destrezas, los niños pueden realizar este tipo de actividades desde los tres años, cuando comienzan con un juego solitario que más después se convierte en un juego social, porque empieza asumir roles de situaciones reales, ya que el niño empieza a descubrir que el juego pasa de ser individual a colectivo, social y grupal.

### **2.4.2 Integración:**

Navarro y Clemente (1989), “es la complejidad estructural de las acciones, es decir, del encadenamiento de acciones, siendo capaz de ordenarlas y coordinarlas en secuencias” (p. 142).

En la etapa de la integración el niño va a relacionar el juego, con actividades cotidianas, aisladas y simples. A continuación aplicará distintos esquemas

simples a diferentes agentes y objetos. Y finalmente combinará diferentes esquemas de la realidad para convertirlo en juego simbólico, estos esquemas pueden ser opuestos pero al final siempre tendrán se relacionan entre sí.

#### **2.4.3 Sustitución:**

Augusto y Martínez de Antoñana (1998), señalaron:

La sustitución está relacionada con la descontextualización, es decir, con la capacidad de utilizar los objetos independientemente de la función que tengan, como si fueran otros, asignándoles nuevos significados de acuerdo a sus intereses. Esta dimensión constituye el núcleo central del juego simbólico. (p. 207)

En esta etapa el infante, va a realizar juegos muy conocidos, sustituyendo objetos como un palo, por una cuchara o una cuchara por un peine, aquí el niño va a despertar su creatividad porque reemplazará objetos sin utilidad para darle valor importante dentro de su juego. En esta etapa evoluciona más el nivel del juego en los niños, ya que el niño demostrará su capacidad de utilizar objetos distintos por reales.

#### **2.4.4 Importancia**

Benítez (2009), explicó que:

El juego simbólico es muy importante en el niño, pero es aún más en la etapa infantil, ya que es aquí donde el niño se comunica y se relaciona con el medio que lo rodea, convirtiéndose el juego en una herramienta principal para la

comunicación. El juego es muy importante en el proceso de la vida, ya que es un recurso fundamental para la maduración. Además juega un papel importante en la convivencia escolar.

El juego para el autor es muy importante en la vida del niño, ya que desarrolla en él, su creatividad y además le permite disfrutar de su niñez.

### **2.5 Beneficios del juego.**

El juego tiene una variedad de beneficios que le ayudan al niño en el desarrollo de enseñanza y aprendizaje, estos son los siguientes:

- Mejora su creatividad
- Desarrolla su imaginación
- Mantiene activa su memoria
- Desarrollo un aprendizaje abstracto.
- Le ayuda a explorar
- Obtiene un elevado nivel de autoestima benéfica a que el niño se realice con las demás personas y su mundo interior.

Según Ramírez, G. (2004). Menciona que el juego tiene nuevas formas para que el niño explore la realidad mediante estrategias donde el niño capta de manera fácil.

El juego es un recurso vital en la educación puesto que sin él, los estudiantes no obtuvieran un aprendizaje adecuado. Se relaciona al juego con la educación porque este permite desarrollar en el niño una memoria activa, a ser creativo, a imaginar, a explorar cosas nuevas, a interactuar con los demás niños, y a desarrollar como personas integra.

### **2.5.1 Características del juego**

Las principales características del juego, en el ámbito de la educación inicial, es que el juego para los niños es una actividad de placer, diversión y muestras de alegría. Aun cuando no va acompañada de signos de alegría, la persona que juega valora positivamente su actitud ludiada. El juego es también una experiencia que proporciona en el niño la libertad, ya que mediante él reproduce situaciones vividas o imaginarias, asume roles diferentes y actúa como si se tratara de otros personajes. Puesto que esto quiere decir que el niño se siente libre en el momento que juega, lo cual es muy importante ya que desarrolla un sentimiento de confianza al momento de reproducir situaciones ya sean vividas o imaginadas por el mismo. Otra característica principal del juego es que el juego siendo una actividad que implica acción y participación, requiere siempre una participación activa del niño que juega, jugar, construir, hacer, correr, pensar, imaginar, crear, saltar, etc.

### **2.5.2 El juego como propuesta educativa.**

Aizencang (2012), refiere que el juego desde un punto de vista educativo es fundamental para el desarrollo de enseñanza y aprendizaje del alumno ya que obtiene una serie de beneficios que complementan su educación. Mediante el juego el niño experimenta diversas sensaciones, mediante la exploración descubre cosas nuevas, mediante la creatividad el niño desarrolla una memoria activa, y mediante la imaginación desarrolla un pensamiento lógico y representativo. Para la educación el juego es motivador, interactivo, y muy eficaz para su desenvolvimiento como estudiante, los docentes lo utilizan mediante estrategia para promover en el niño un aprendizaje más abstracto.

### **2.5.3 Tipos de juegos dentro del aula**

Existen diferentes tipos de juego, aquellos que despiertan en los niños la creatividad, su autonomía, capacidad para resolver problemas, entre otros. Lo importante de aplicar estos juegos es que los niños obtienen aprendizajes significativos.

Entre los juegos más importantes tenemos:

### **2.5.4 El juego libre en los sectores:**

Según Minedu (2010) señala que el juego libre es una actividad que se debe desarrollar de preferencia de manera espontánea y sobre todo personal, ya que este se origina en el mundo interior del niño, este origen hace que se involucre

y se comprometa más ya que forma parte de su propia creación. Además, señala que el juego es flexible. (p. 49)

Este juego es aquel que se manifiesta de manera espontánea, no existen reglas, el niño juega y se expresa sin temor. Es aquí, donde el niño deja entre ver su creatividad y demuestra seguridad al realizar el juego, ya que va a explorar nuevas experiencias.

El juego libre dentro de una jornada de clase es muy importante en el proceso de aprendizaje, porque de esta manera el niño tiene posibles oportunidades de adquirir nuevos conocimientos.

#### **2.5.6 Características del juego libre por sectores:**

La hora libre del juego se realiza todos los días en las escuelas, ya que es sumamente importante en el desarrollo infantil del niño:

- Es libre por que el niño decide lo que desea jugar.
- El docente, es el que se encarga de implementar este espacio para que el niño juegue.
- La participación es integral, todos los niños no importa la edad y el sexo se involucran.
- La duración es de 60 minutos.

### **III. METODOLOGÍA**



La presente investigación se realizó utilizando una metodología de enfoque cuantitativo de tipo básica teórica, de nivel descriptivo, con un diseño no experimental transversal (transaccional), Para la recolección de los datos se usó la técnica de la observación y para la evaluación se utilizó el instrumento listo de cotejo.

(Valderrama, 2017, p. 106) La investigación cuantitativa “se caracteriza por que usa la recolección y el análisis de los datos para contestar a la formulación del problema de investigación; utiliza, además, los métodos o técnicas estadísticas”.

### 3.1. Tipo de investigación

El presente proyecto es de tipo básica cuantitativo porque se basa en la recolección y análisis de datos sobre la variable, ya que se centra en los hechos utilizando la lista de cotejo para poder ser analizados estadísticamente a través de tablas y gráficos producto del análisis estadísticos(Ramírez, 2010).

Este tipo de investigación busca poner a prueba una teoría con escasa o ninguna intención de aplicar sus resultados a problemas prácticos. Esto significa que no está diseñada para resolver problemas prácticos. Se preocupa por recoger información de la realidad para enriquecer el

conocimiento teórico y científico, orientado al descubrimiento de principios y leyes.

### 3.2. Nivel de investigación

El presente estudio es de modelo descriptivo el cual no solo permitirá describir conceptos, sino que centra en describir la variable y en qué condiciones se da, al observar el objeto de estudio. De acuerdo a(Salinas, 2010), la investigación descriptiva se conoce porque no hay alteración de la variable independiente. Solo se observan los cambios que ocurren.

El objetivo de este tipo de investigación, es de llegar a conocer y diferenciar las diferentes situaciones, teniendo en cuenta la descripción, registro, análisis, interpretación, y la composición de los fenómenos.

Este tipo de investigación trabaja sobre realidades de hechos, y su principal característica es la de presentar una correcta interpretación

### 3.3. Diseño de investigación

Este estudio se trabajó con un diseño no experimental, se caracteriza por que se centra de una manera fundamental en el acto de observar los fenómenos tal como suceden en un contexto natural para posteriormente analizarlos.

Kerlinger y Lee (2002) citado por (Núñez, 2011, p.64 ) afirman que: “La investigación no experimental es la búsqueda empírica y sistemática en la que el científico no posee control directo de las variables independientes, debido a que sus manifestaciones ya han ocurrido o a que son inherentemente no manipulables.

Por otro lado se dice no experimental porque solo se da en dos tipos de estudio, entre ella es la descriptiva que corresponde a nuestro nivel de investigación. Asimismo es transaccional descriptiva ya que se tiene como objetivo indagar las modalidades o niveles en una o más variables de una población.

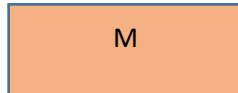
Es decir, se trata de estudios en los que no hacemos variar en forma intencional las variables independientes para ver su efecto sobre otras variables. Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en su contexto natural, para analizarlos.

### **Diseños transaccionales**

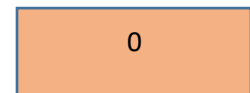
Tienen como propósito hacer descripción de variables y posterior analizar que influencia e interrelación tienen en un momento dado. Se puede trabajar con varios grupos o subgrupos de individuos, objetos o indicadores, (Hernández, Fernández, Baptista, 2010, p.151) afirman: “Los diseños de investigación transeccional o transversal recolectan datos en un

solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado”

MUESTRA



OBSERVACIÓN



Dónde:

M = Muestra de los niños y niñas de Cinco años de edad.

O = Nivel de Juego Simbólico .

### 3.4. Población y Muestra

#### a) Población

Según (Tamayo. & Tamayo., 2011), “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”.

La Institución educativa Particular “Santa Teresa de Lisieux”, ubicada en Tácala- Cosio del Pomar, Castilla, Piura. Teniendo como directora a la señora Betty Córdova Mechato, esta institución fue creada el año 2014, contando en ese momento con tres aulas, inicial y primario, aumentando cada año según el proceso de los estudiantes.

La I.E.P Santa Teresa De Lisieux cuenta actualmente con 8 docentes del nivel inicial y primario, Cuenta con un promedio de 50 estudiantes en el nivel inicial y 75 estudiantes en el nivel primario.

La población y muestra está conformada por 20 estudiantes de nivel inicial que corresponde a la I.E “Santa Teresa de Lisieux”, ubicada en Tácala Castilla, Piura.

Tabla 1.

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL AULA DE 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL.

NIVEL	GRADO	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
INICIAL	5 AÑOS	8	12	20
TOTAL		8	12	20

Fuente Nómina de matrícula, 2018

Fuente secretaria de la Institución educativa Santa Teresa de Lisieux.

### 3.5 Definición y operacionalización de variable

Existen diversas definiciones referentes a las variables, sin embargo resaltaremos de Hernández (2010) quien señala que una variable es una palabra que representa a aquello que varía o que está sujeto a algún tipo de cambio, que puede variar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse.

## **El juego Simbólico**

### Definición

Benítez (2009), señaló que el juego simbólico: Es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida.

(p7)

TÍTULO	VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE MEDIDA	
								NORMAL	
								SI	NO
El juego simbólico en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada "Santa Teresa de Lisieux" del distrito de Castilla, 2019	Juego Simbólico	El juego es una actividad primordial que no puede dejar de estar presente en la vida de un niño, ya que a través del juego el niño, desarrolle sus emociones, descubre su cuerpo, controla sus angustias y aprende a socializarse con el exterior. El juego es un recurso muy importante para el docente, los niños ya que es algo que aparece espontáneamente, generando en los niños satisfacción, diversión y entretenimiento. Según Piaget (1984) El juego simbólico es el la mayor satisfacción que puede tener un niño. El niño se relaciona con sus compañeros y a través del juego aprende a convivir, a respetar reglas, se vuelve una obligación adaptarse, anqué en muchos casos le resultará difícil comprender.	Benítez (2009), señaló que el juego simbólico: Es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida. (p. 7)	Integración	Navarro y Clemente (1989), refirió que integración: "es la complejidad estructural de las acciones, es decir, del encadenamiento de acciones, siendo capaz de ordenarlas y coordinarlas en secuencias" (p. 142). En la etapa de la integración el niño va a relacionar el juego, con actividades cotidianas, aisladas y simples. A continuación aplicará distintos esquemas simples a diferentes agentes y objetos. Y finalmente combinará diferentes esquemas de la realidad para convertirlo en juego simbólico, estos esquemas pueden ser opuestos pero al final siempre tendrán se relacionan entre sí.	- Desarrolla secuencias de acciones ordenas	- Ordena imágenes para seguir una secuencia - Crea imágenes o figuras, a través de diferentes moldes Interpreta acciones, siguiendo una combinación de secuencias.		
				Sustitución	Augusto y Martínez de Antoñana (1998), señalaron: La sustitución está relacionada con la descontextualización, es decir, con la capacidad de utilizar los objetos independientemente de la función que tengan, como si fueran otros, asignándoles nuevos significados de acuerdo a sus intereses. Esta dimensión constituye el núcleo central del juego simbólico. (p. 207) En esta etapa el infante, va a realizar juegos muy conocidos, sustituyendo objetos como un palo, por una cuchara o una cuchara por un peine, aquí el niño va a despertar su creatividad porque reemplazará objetos sin utilidad para darle valor importante dentro de su juego.	- Promueve la creatividad para simbolizar acciones imaginarias.	- Utiliza su creatividad para representar situaciones imaginarias. Sustituye objetos, por otros que sean de características parecidas como (palo, por cuchara) Da significado a las acciones imaginarias que realizan sus compañeros.		
				Planificación	Según, Augusto y Martínez (1998), señaló: El niño es capaz de anticiparse a la situación de juego de modo que pueda o no realizar una selección de los materiales a utilizar y así dotar al juego de mayor coherencia. En este caso, al igual que en la sustitución, se hace necesario manipular mentalmente los símbolos sin tener un acceso perceptivo inmediato del símbolo referente. (p. 207) En esta etapa se puede observar la madurez que tiene el niño para realiza el juego simbólico, ya que la preparación previa es un indicio muy importante que está desarrollando habilidades y destrezas,	-Se organiza antes de iniciar el juego.	- Prepara el ambiente antes de realizar las etapas del juego. - El juego que realizan tiene coordinación con lo planificado - Respeta el juego de sus demás compañeros. -Comparte las ideas de juegos de sus demás compañeros.		

### 3.5. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Para recoger información de la unidad de análisis de los alumnos del nivel inicial sobre el variable juego simbólico, se utilizará como técnica una lista de cotejo como instrumento una guía de observación.

Martínez (2013) manifiesta que las técnicas más comunes que se utilizan en la investigación social son la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos tenemos la recopilación documental, la recopilación de datos a través de cuestionarios que asumen el nombre de encuestas o entrevistas y el análisis estadístico de los

Técnica: La observación.

Esta técnica nos permite realizar una apreciación de forma natural y espontanea el comportamiento que presenta el estudiante en todas sus manifestaciones, dicho de otra forma, el docente tiene la facilidad de observar todo el proceso de aprendizaje del alumno.

Para (Velásquez, 2007), menciona que, “se caracteriza porque en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar. A través de esta técnica podemos observar el desarrollo físico, cognitivo y social del niño y así poder orientarlo a un mejor aprendizaje.

Según (Rojas, 2011, p. 278) “La técnica de investigación científica es un procedimiento típico, validado por la práctica, orientado generalmente,



aunque no exclusivamente, a obtener y transformar información útil para la solución de problemas”.

Hacer uso de esta técnica le permite al investigador, evaluar a los estudiantes lo cual implica aprender a observar lo que los niños hacen.

Instrumento: Lista de cotejo

Según manifiesta (Rojas Soriano, 2016), que el instrumento es en el que resume la información reportada en las fuentes electrónicas, a la vez conseguido del trabajo preparatorio de campo, conforme la aplicación de guías de observación y de entrevistas o listas de cotejo indagación que ayudara de soporte para la sugerencia del problema y para cimentar el marco teórico y conceptual.

Para realizar evaluaciones actitudinales, aprendizajes de procesos o procedimientos, se usa la lista de cotejo. Para (Morocho, 2011, p. 30) “Es un instrumento que registra la ausencia o presencia de una determinada característica o conducta en el evaluado”

Es recomendable que para la elaboración de este instrumento una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de las tareas a seguir.

En la elaboración de la presente investigación se utilizó un instrumento adaptado, en el cual se remplazó algunos ítems de estudio, el instrumento pertenece: Fuente: (Guerrero Regalado, 2014).

### 3.6. Plan de análisis

Una forma de conocer las condiciones motrices del niño de acuerdo a su edad cronológica, es a través de unos test que permitirán evaluar su estado de aprendizaje en cuanto al conocimiento de su propio cuerpo e identificación de su esquema corporal, con estos resultados se puede establecer cómo se encuentran la coordinación y el equilibrio, que permitan reforzar a las niñas y niños sus destrezas motrices en la edad escolar.

- a) Recolección de datos. – Para la recolección de datos se usan una variedad de técnicas y herramientas que se utilizan para desarrollar los sistemas de información, los cuales pueden ser la lista de cotejo, la entrevista, la encuesta, el cuestionario, la observación.

“Los datos de la investigación son considerados una fuente de conocimiento propia e independiente de las publicaciones, pueden ser utilizados para validar resultados de investigaciones publicadas o pueden ser re-utilizados para generar nuevo conocimiento”. (Valentín, 2013, p. 14)

En el desarrollo de esta investigación se utilizó la "lista de cotejo" en su forma de pruebas auto administradas, como técnicas cuantitativas para recolectar información procedente de los alumnos de 5 años del

nivel inicial de la I.E.P. Javier Pérez de Cuellar en cuanto al nivel de psicomotricidad gruesa.

**b) Tabulación y graficación**

Se procesaron los datos y se tabuló teniendo en cuenta los ítems y dimensiones “integración, sustitución y planificación” establecidas en el estudio.

“Para tabular variables cuantitativas los datos se agruparán según la frecuencia de los valores” (Atauje, 2015)

**c) Análisis e interpretación de datos.**

“Consiste en determinar qué resultados de las variables se presentaron y qué relación tienen entre las variables, se necesita para dar respuesta al problema planteado” (Atauje, 2015)

Actualmente se realiza con la utilización de diferentes programas computarizados, por ello es de mucha importancia la interpretación de los métodos de análisis cuantitativos, en este trabajo se analizarán los porcentajes arrojados para luego proceder a la interpretación y explicar por qué de esos resultados.

### 3.7. Matriz de consistencia.

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	VARIABLE	OBJETIVOS	METODOLOGÍA	POBLACIÓN MUESTRA
El juego simbólico en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” del distrito de Castilla, 2019	<p><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo es el nivel de juego simbólico en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>¿Cómo es el nivel de Integración en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”?</p> <p>¿Cómo es el nivel de Sustitución en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”?</p> <p>¿Cómo es el nivel de Planificación en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux”?</p>	<p>Juego Simbólico</p> <p><b>DIMENSIONES</b></p> <p>-Integración</p> <p>-Sustitución</p> <p>-Planificación</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar el nivel logrado del juego simbólico en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux” – Tácala.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>Describir el nivel de integración como dimensión en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux” Tácala. Castilla, Piura. 2019.</p> <p>Identificar el nivel de sustitución como dimensión en los niños de 5 Años de la I.E.P “Santa Teresa de Lisieux” – Tácala. Castilla, Piura. 2019.</p> <p>Identificar el nivel de planificación como dimensión en los niños de 5 Años de la I.E “Santa Teresa de Lisieux” – Tácala. Castilla, Piura. 2019.</p>	<p><b>TIPO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Básico Cuantitativo</p> <p><b>NIVEL DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Descriptivo</p> <p><b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</b></p> <p>No experimental-Transversal</p> <p><b>TÉCNICA DE ESTUDIO</b></p> <p>La observación</p> <p><b>INSTRUMENTO DE ESTUDIO</b></p> <p>Lista de Cotejo</p>	<p><b>POBLACIÓN</b></p> <p>La población estará conformada por 20 alumnos del nivel inicial de ambos sexos de la institución educativa Particular “Santa Teresa de Lisieux”, Tácala-Castilla.</p>

### 3.8.Principios éticos

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

- El principio de Autonomía: Determina que cada estudiante decida libre y voluntariamente participar como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.
- Los principios de beneficencia y no maleficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios de conocer y practicar estrategias de lectura que le permitan tener una actuación eficiente durante su trayecto académico en la universidad.
- Principio de justicia: Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.

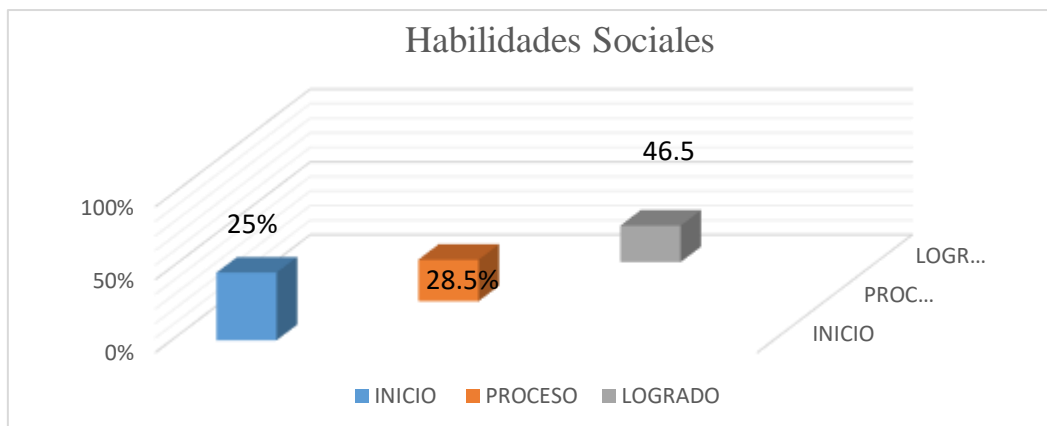
#### IV. RESULTADOS

Después de haber concluido con el trabajo de campo encomendado para determinar el nivel de Juego Simbólico. Los resultados obtenidos por los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux”, se mostraran de acuerdo a los objetivos específicos que se presenta a continuación.

Nivel de Juego Simbólico	f	%
Inicio	7	25 %
Proceso	4	28.5 %
Logrado	3	46.5 %

**Tabla 1.** Nivel de Juego Simbólico en los niños del Nivel Inicial de 5 años, de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019

Fuente. Lista de cotejo Aplicada a niños del nivel inicial de 5 años, de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019



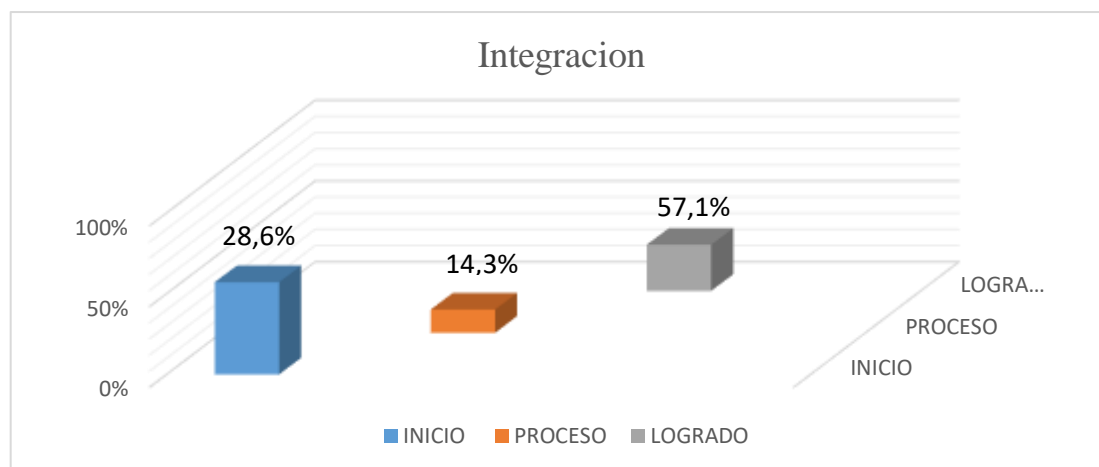
**Figura 1.** Nivel de Juego Simbólico en los niños del Nivel Inicial de 5 años, de la Institución Educativa “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019

En la tabla 1 y figura 1, en relación al nivel logrado de Juego Simbólico se observa que el 25 % de los niños y niñas se encuentran en nivel inicio, el 28.5 % se encuentra en nivel proceso y el 46.5% se encuentra en nivel logrado.

<b>Nivel Integración</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
<b>Inicio</b>	<b>8</b>	<b>28.6%</b>
<b>Proceso</b>	<b>2</b>	<b>14.3 %</b>
<b>Logrado</b>	<b>4</b>	<b>57.1 %</b>

**Tabla 2.** Nivel de Integración niños del nivel inicial de 5 años, de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019

Fuente. Lista de cotejo Aplicada a los niños del nivel inicial de 5 años, de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019.

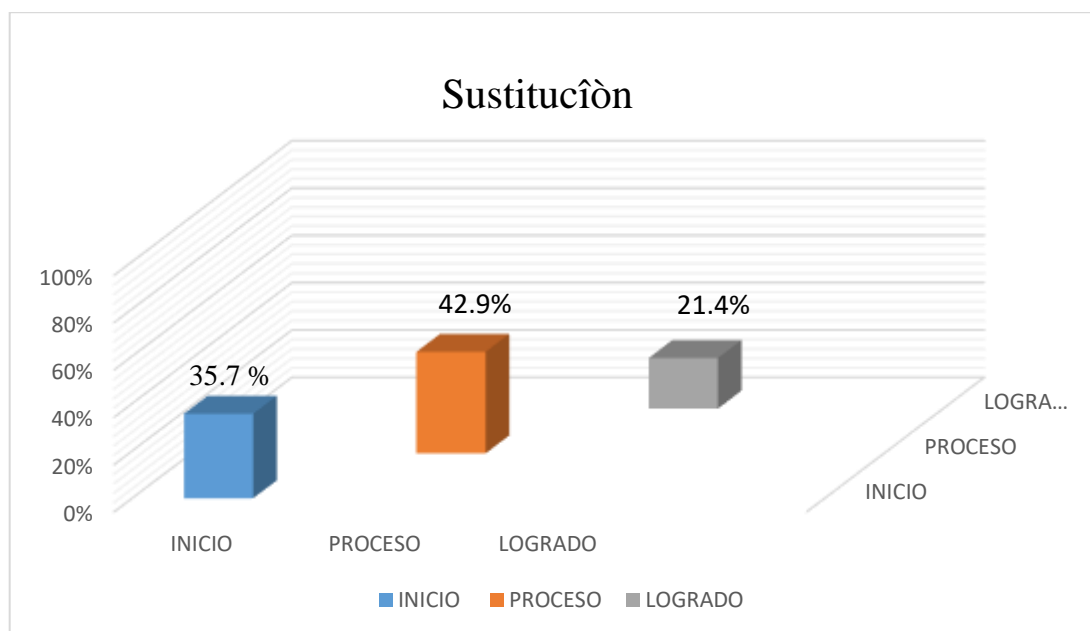


**Figura 2.** Nivel de Integración niños del nivel inicial de 5 años, de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019

En la tabla 2 y figura 2 en relación al Nivel Integración, se observa que el 28,6% de los niños se encuentra en inicio, el 14,3 % se encuentra en proceso y el 57,1% se encuentra en un nivel logrado.

Nivel de Sustitución	f	%
<b>Inicio</b>	<b>5</b>	<b>35.7%</b>
<b>Proceso</b>	<b>6</b>	<b>42.9%</b>
<b>Logrado</b>	<b>3</b>	<b>21.4%</b>

**Tabla 3.** Nivel de Sustitución los niños del nivel inicial de 5 años, de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura.





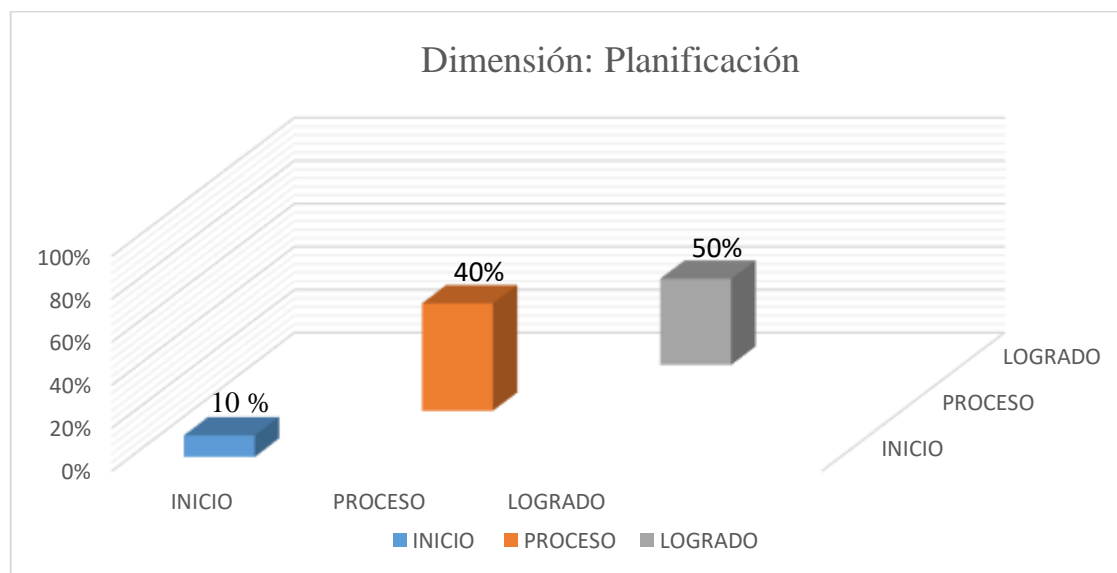
**Figura 3.**

En la tabla 3 y figura 3, en la relación nivel de sustitución, se observa que el 35,7% se encuentran en nivel inicio, el 42,9% en nivel proceso y el 21.4 % en nivel logrado.

Nivel de Planificación	f	%
<b>Inicio</b>	<b>2</b>	<b>10%</b>
<b>Proceso</b>	<b>10</b>	<b>40%</b>
<b>Logrado</b>	<b>8</b>	<b>50%</b>

**Tabla 4.** Nivel de planificación en los niños de 5 años del nivel inicial, de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura.

Fuente. Lista de cotejo Aplicada a niños de 5 años del nivel inicial de la I. E.P “Santa Teresa de Lisieux” 2019.



**Figura 4**

En la tabla 4 y figura 4, en la relación nivel de Planificación, se observa que 10% se encuentran en nivel inicio, el 40% en nivel proceso y el 50 % en nivel logrado.

## V. ANÁLISIS DE RESULTADOS

### **5.1.1. En el nivel de Juego simbólico del nivel inicial de 5 años, de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019.**

- El resultado obtenido en la presente investigación muestra que en el nivel de Juego simbólico se observa 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.

Para Benítez (2009), señaló que el juego simbólico: Es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños/as aunque su contenido varíe debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. El juego no es solamente algo que acontece en la infancia, sino que va mucho más allá, y sucede durante toda la vida. (p. 7)

### **5.2.2 Nivel de Integración del nivel inicial de 5 años, de la Institución Educativa Privada “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019.**

En la etapa de la integración el niño va a relacionar el juego, con actividades cotidianas, aisladas y simples. A continuación aplicará distintos esquemas simples a diferentes agentes y objetos. Y finalmente combinará diferentes esquemas de la realidad para convertirlo en juego simbólico, estos

esquemas pueden ser opuestos pero al final siempre tendrán se relacionan entre sí.

Sin embargo, en el presente estudio se observa que el 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.

Esto quiere decir que los estudiantes de 5 años del nivel inicial presentan algunas dificultades al momento de realizar una correcta integración esto se debe a que los niños no ordenan imágenes para seguir una secuencia, también presentan déficit al momento de Interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, por lo cual se necesita desarrollar más actividades de integración.

### **5.2.3 Nivel de Sustitución en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución educativa “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019**

En cuanto al nivel de sustitución tenemos:

Augusto y Martínez de Antoñana (1998), señalaron: La sustitución está relacionada con la descontextualización, es decir, con la capacidad de utilizar los objetos independientemente de la función que tengan, como si fueran otros, asignándoles nuevos significados de acuerdo a sus intereses. Esta dimensión constituye el núcleo central del juego simbólico. (p. 207)

En conclusión llegamos a 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.

Esto significa que en el nivel de sustitución necesita fortalecer su creatividad, falta brindar significado a las acciones imaginarias que realizan sus compañeros.

#### **5.1.4 Nivel de Planificación en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución educativa “Santa Teresa de Lisieux” Castilla – Piura. 2019**

En el 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.

Los niños son capaces de anticipar y organizarse antes de comenzar un juego, aunque en los resultados de esta dimensión se dio todo lo contrario, los alumnos que aún están en proceso no lo desarrollaron en su totalidad ya que muchos de ellos empezaron a planificar pero en su momento lo dejaron de hacer, al tener una distracción de otros compañeros, no logrando finalizar su actividad.

## XI. CONCLUSIONES

El nivel de Juego Simbólico de los niños y niñas de la I.E “Santa Teresa de Lisieux”, Castilla, Piura, tienen un buen nivel logrado de Juego Simbólico, ya que se observa que el 25% se encuentran en nivel inicio, el 28.5 % se encuentra en nivel proceso y el 46.5% se encuentra en nivel logrado.

El Nivel de Integración de los niños y niñas de la I.E “Santa Teresa de Lisieux”, Castilla, Piura, se observa que el 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, esto significa que los alumnos se encuentran en un buen nivel de integración.

En el nivel de Sustitución llegamos a los resultados que 35,7% de los niños de la institución educativa “Santa Teresa de Lisieux” de la localidad de Catacaos, se encuentran en nivel inicio, el 42,9% en nivel proceso y el 21.4 % en nivel logrado, esto significa que el nivel de habilidades avanzadas necesita fortalecer un poco más sus relaciones interpersonales, buen trato, ya se nota claramente estas carencias.

En el 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 los alumnos si planifican sus juegos antes de realizarlos, mientras que los demás alumnos solo juegan espontáneamente con lo que puedan encontrar a su paso.

## RECOMENDACIONES

Después de haber finalizado el presente proyecto de investigación, es necesario recomendar lo siguiente:

1. Se sugiere que la I.E.P. Santa Teresa de Lisieux implemente programas o talleres apropiados en cuanto Juego Simbólico, para que así se refuerce el desarrollo motor grueso en todos los niños y potenciar sus habilidades básicas.
2. De igual forma se sugiere que los docentes del Nivel Inicial de la escuela antes mencionada, deben aplicar técnicas y estrategias basadas en juegos a fin de reforzar las destrezas en los movimientos de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2005). Jugar, aprender y enseñar: relaciones que potencian los aprendizajes escolares. Ediciones Manantial.
- Augusto, J. y Martínez, R. (1998). La exploración del juego simbólico. Una revisión actual de la investigación. Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología, 18 (4), pp. 205-212.
- Benítez, M. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. Revista Digital Innovación y experiencias educativas.
- Damian M y Tron R. (Diciembre, 2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior 190-199. Recuperado de:
- Díaz, A. et al. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Flinchun, B. “Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for 124 EDUCACIÓN Tomorrow”. Journal physical Education, Recreation and Dance. 59(7) 62-67. 1988
- Guerra, M. (2010). El juego simbólico. Revista digital Eudinnova. Consultado el 17 de octubre 2014. Disponible en [www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf](http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf).
- Marchesi, Álvaro (1987). “Comunicación, lenguaje y pensamiento de los niños sordos”, Madrid, Alianza Psicología
- Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado, María de los Ángeles, El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación [en línea] 2001, 25 (septiembre): [Fecha de consulta: 29 de mayo de 2019].
- Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>> ISSN 0379-7082.

- Muñoz, L. (2012). El juego simbólico como recurso para el conocimiento de la realidad social. Universidad de Valladolid.
- Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.
- Piaget, J. (1990). La formación del símbolo en el niño. (14a ed.). México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J (1984) “Psicología del niño” Madrid. Ed: Morata.
- Pucuhuayla, M.A (2019) Juego Simbólico Como Estrategia Didáctica Y Aprendizaje En Estudiantes De La Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo – 2019.



# ANEXOS

### Anexo 1. LISTA DE COTEJO

N°	ITEMS	CATEGORÍA	
		SI	NO
<b>DIMENSIÓN DE INTEGRACIÓN</b>			
	1.- Ordena imágenes para seguir una secuencia		
	2.- Crea imágenes o figuras, a través de diferentes moldes		
	3.- Interpreta acciones, siguiendo una combinación de secuencias.		
<b>DIMENSIÓN DE SUSTITUCIÓN</b>			
	4.- Utiliza su creatividad para representar situaciones imaginarias.		
	5.- Sustituye objetos, por otros que sean de características parecidas como (palo, por cuchara)		
	6.- Da significado a las acciones imaginarias que realizan sus compañeros.		
<b>DIMENSIÓN DE PLANIFICACIÓN</b>			
	7.- Prepara el ambiente antes de realizar las etapas del juego.		
	8.- El juego que realizan tiene coordinación con lo planificado		
	9.- Respeta el juego de sus demás compañeros.		
	10.- Comparte las ideas de juegos de sus demás compañeros.		

## Anexo 2. MATRIZ DE DATOS

Nº DE ESTUDIANTE	INTEGRACIÓN			SUSTITUCIÓN			PLANIFICACIÓN			
	Ordena imágenes para seguir una secuencia	Crea imágenes o figuras, a través de diferentes moldes	Interpreta acciones, siguiendo una combinación de secuencias.	Utiliza su creatividad para representar situaciones imaginarias.	Sustituye objetos, por otros que sean de características parecidas como (palo, por cuchara)	Da significado a las acciones imaginarias que realizan sus compañeros.	Prepara el ambiente antes de realizar las etapas del juego.	El juego que realizan tiene coordinación con lo planificado	Respeto el juego de sus demás compañeros.	Comparte las ideas de juegos de sus demás compañeros.
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1