



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 356 CASERIO
CHILILIQUE ALTO – CHULUCANAS, 2019.

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

AUTOR

JULCAHUANCA DOMADOR, SEFELMIRA
ORCID: 0000-0002-7968-426X

ASESOR

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR
ORCID: 0000-0002-9392-7520

PIURA – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Julcahuanca Domador, Sefelmira
ORCID: 0000-0002-7968-426x
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Alama Zarate, Erika Leonor
ORCID: 0000-0002-9392-7520
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Arias Muñoz, Mónica Patricia
ORCID ID: 0000-0003-3679-580

Jimenez Lopez, Lita Ysabel
ORCID: 0000-0003-1061-9803

Arellano Jara Teresa del Carmen
ORCID ID: 0000-0003-3818-5664

3. HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Jimenez Lopez, Lita Ysabel

PRESIDENTE

Arias Muñoz, Monica Patricia

MIEMBRO

Arellano Jara, Teresa del Carmen

MIEMBRO

Alama Zarate, Erika Leonor

ASESORA

4. DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por la vida y la salud que él me da, por ser el inspirador para continuar en este proceso y obtener uno de los anhelos más deseados, por sus fortalezas y bendiciones de seguir adelante para alcanzar mis metas como persona y como profesional.

A mi familia que son el pilar fundamental, siendo mi apoyo en todo momento con los recursos necesarios para seguir estudiando y lograr mis objetivos; adquiriendo así culminar satisfactoriamente mi carrera profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios todo poderoso, quien me guía por el buen camino que me da fuerzas y oportunidades para seguir adelante con fe y esperanza, posibilitar el logro de esta meta trazada a superar obstáculos a lo largo de nuestro esfuerzo.

Gracias por darme una excelente familia, por darme su apoyo, fortaleza, tenacidad y lucha quienes son el soporte en mi vida.

A la casa de estudios "Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote ". Que nos abrió las puertas para formarnos a nivel profesional, en la carrera de educación inicial y a cada uno de los docentes por la formación académica educativa.

5. RESUMEN

El juego simbólico es el medio inherente por donde los niños y niñas expresan sus emociones, ideas y sentimientos, permitiendo además consolidar sus aprendizajes, por este motivo se planteó como objetivo general determinar el nivel del juego simbólico en los niños de 5 años de la institución educativa N° 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas. La metodología que se usó fue de tipo básica, con un nivel descriptivo de diseño no experimental – transaccional. La población estuvo constituida por 92 estudiantes del nivel inicial y la muestra fue de 08 infantes de 05 años. Se empleó como técnica la observación y la lista de cotejo como instrumento. Para el procesamiento de los datos se utilizó el Microsoft Excel 2016, aplicando el consentimiento informado para su participación. Como resultado se obtuvo que el 62% de los niños se encuentran en inicio. Se concluyó que en relación al nivel del juego simbólico en los niños de 5 años, se encuentran en inicio, lo que significa que los estudiantes tienen dificultades para simular objetos, situaciones o personajes que no están presentes, siendo estos elementos imprescindibles para que los niños comiencen a desarrollar la capacidad de imaginar y manejar símbolos que representen la realidad.

Palabras clave: aprendizaje, juego simbólico, niños.

ABSTRACT

Symbolic play is the inherent means by which boys and girls express their emotions, ideas and feelings, also allowing them to consolidate their learning, for this reason the general objective was to analyze the importance of symbolic play in the development of the 5-year-old child. The educational institution N° 356 Caserío Chililique Alto - Chulucanas. The methodology that was used was of a quantitative approach, of a basic type, with a descriptive level of non-experimental design - transactional. Observation and the checklist as an instrument were used as techniques to evaluate 16 05-year-old infants. As a result, it was obtained that 62% of the children are at the beginning. It was concluded that in relation to the level of symbolic play in the development of 5-year-old children, they are at the beginning (62%), which means that students have difficulties to simulate objects, situations or characters that are not present, these being essential elements for children to begin to develop the ability to imagine and handle symbols that represent reality.

Keywords: learning, symbolic play, children.

6. CONTENIDO

1. Título de la tesis	ii
2. Equipo de trabajo	iii
3. Hoja de firma de jurado y asesor	iv
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	v
5. Resumen y abstract	ix
6. Contenido	vii
7. Índice de gráficos, tablas y cuadros	xi
I. Introducción	1
II. Revisión de la Literatura	6
2.1 Antecedentes	8
2.2. Bases Teórica	9
2.2.1. Juego Simbólico	9
2.2.1.1 Teoría que sustentan el juego simbólico	10
2.2.1.2 El juego	11
2.2.1.3 El juego y su importancia	12
2.2.1.4 El juego simbólico	13
2.2.1.5 Estructura del juego simbólico	14
2.2.1.6 Importancia del juego simbólico en el proceso enseñanza.	15
2.2.1.7 Dimensiones del juego simbólico	16
2.3. Hipótesis de la investigación	18
2.4. Variables	18
III. METODOLOGIA	19
3.1. Tipo y nivel de investigación	19

3.2. Diseño de la investigación	30
3.3. Población y muestra	31
3.4. Definición Operacional de las variables	32
3.5. Técnicas e instrumentos	33
3.6. Plan de análisis	34
3.7. Matriz de consistencia	35
3.8. Principios éticos	36
IV. RESULTADOS	35
4.1. Resultados	35
4.2. Análisis de resultados	57
V. CONCLUSIONES	58
5.1. Conclusiones	58
5.2. Recomendaciones	59
Referencias Bibliográficas	60
Anexos	66

7. ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Figura 1: Gráfico circular del nivel de la dimensión descentración	40
Figura 2. Gráfico circular del Nivel de la dimensión sustitución	41
Figura 3: Gráfico circular del Nivel de la dimensión Integración	42
Figura 4: Gráfico circular del nivel del juego simbólico en su dimensión Colectivo	43
Figura 5: Gráfico circular del Nivel del juego simbólico	44
Tabla 1. Distribución de la muestra de los niños de 5 años	34
Tabla 2. Matriz de operacionalización de las variables	35
Tabla 3. Tabla de especificaciones para la prueba de juegos simbólicos	37
Tabla 4. Niveles y rangos de los juegos simbólicos	37
Tabla 5. Niveles y rangos de las dimensiones de la motricidad fina	37
Tabla 6. Validez del instrumento por los jueces	38
Tabla 7. Resultados del alfa de Cronbach	38
Tabla 8. Matriz de consistencia	39
Tabla 9. Nivel del juego simbólico en su dimensión descentración	40
Tabla 10. Nivel del juego simbólico en su dimensión sustitución	41
Tabla 11. Nivel del juego simbólico en su dimensión Integración	42
Tabla 12: Nivel del juego simbólico en su dimensión colectivo	43
Tabla 13. Nivel del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años	44

I. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación titulado: La importancia del Juego Simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la Institución Educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019, muestra la relevancia del juego simbólico en el aprendizaje en niños de 5 años.

En países europeos, incluso latinoamericanos las instituciones educativas vienen moldeándose en darle solución a esta problemática relacionada a que los niños no llevan a cabo juegos simbólicos, prestando mayor atención a los recursos tecnológicos, a fin de mejorar su crecimiento intelectual del infante. (INNE, 2014)

En la Institución Educativa N° 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019, se enfrenta a esta gran problemática donde se observa a preescolares con timidez impidiendo el desarrollo armónico entre ellos mismos, así como también evidencian inseguridad ante los demás y a la vez tienen un comportamiento rebelde y dependiente, no cabe recalcar también que tienen problemas de baja estima; por lo visto es necesario de analizar y en futuro aplicar los juegos simbólicos en la escuela mencionada anteriormente.

Por esta razón, surge la siguiente interrogante: ¿Cuál es la importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019?; del cual se desprenden los siguientes objetivos: Determinar el nivel del juego simbólico en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019; asimismo los siguientes

objetivos específicos: Describir la dimensión descentración del juego simbólico en niños de 5 años; describir la dimensión sustitución del juego simbólico en niños de 5 años; describir la dimensión integración del juego simbólico en niños de 5 años y describir la dimensión colectivo del juego simbólico en niños de 5 años.

La investigación se justificó según los siguientes aspectos: A nivel teórico porque al tener presente que el fin esencial de la pedagogía es humanizar, entonces enfoca evidentemente la existencia problemática dificultando dichas labores de los docentes; a nivel práctico porque ayudó a los padres, estimuladoras y personas inmediatos a los infantes, quienes instruirán el verdadero valor del juego y por lo tanto beneficiará a los niños de la Institución Educativa 356 caserío Chililique para mejorar el desarrollo de habilidades de tipo cognitivo y de tipo social; y a nivel metodológico porque se diseñó un instrumento destinado a evaluar la variable juego simbólico, la cual servirá para futuras investigaciones.

La metodología estuvo basada en un tipo de investigación básica, de nivel descriptivo y un diseño no experimental transeccional. La población estuvo constituida por 92 estudiantes del nivel inicial y la muestra de 16 infantes de cinco años, utilizándose la técnica de muestreo no probabilística por conveniencia. La técnica que se empleó fue la observación y la lista de cotejo como instrumento de medición, considerándose la aplicación del consentimiento informado. Para el procesamiento de los datos, se empleó el Microsoft Excel 2016, para la tabulación y graficación de los datos.

El principal resultado que logró determinar el nivel del juego simbólico en los niños de 5 años, obteniéndose que el 62% de los niños se encuentran en inicio, lo que significa que los estudiantes tienen dificultades para simular objetos, situaciones o personajes que no están presentes, siendo estos elementos imprescindibles para que los niños comiencen a desarrollar la capacidad de imaginar y manejar símbolos que representen la realidad. Para estos resultados se plantean tomar en cuenta esta estrategia dentro de las planificaciones de sesiones, debido a que ayudara al aprendizaje.

Además, el siguiente informe se organizó en cinco capítulos como: Capítulo I, Introducción: donde podemos ubicar todo lo relacionado al problema, enunciado, objetivos, justificación, metodología, conclusiones y recomendaciones. Asimismo, en el Capítulo II, Revisión de la literatura: encontraremos los antecedentes, bases teóricas, hipótesis y variables de la investigación. Capítulo III, Metodología: se trabajó, el tipo, nivel, diseño de investigación: además población, muestra, definición y operacionalización de las variables, técnica e instrumentos, plan de análisis, matriz de consistencia y los principios éticos. Capítulo IV, Resultados: observamos los hallazgos encontrados y son analizados en base a antecedentes y teorías. Capítulo V, donde encontramos las Conclusiones y recomendaciones.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1.- Antecedentes

2.1.1 Internacional

Saens y Toro (2016) con su informe: “El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición de la I.E.D. Marco Tulio Fernández - Bogotá”. Tesis para optar al grado profesional de Licenciada en Educación. Desarrollado en la casa superior núcleo formativo básico común, con su intención de establecer modificaciones al aplicar una propuesta didáctica orientado a fortalecer la autoestima en los niños de la escuela antes indicado, empleó una metodología de tipo descriptiva y diseño no experimental, seleccionando un muestra de 23 infantes que oscilan la edad entre 5 – 6 años y finalmente en sus resultados se observa que el juego simbólico mejora la autoestima, debido que al inicio en pre test salió, 88% en bajo y luego gracias al juego simbólico mejorar la autoestima a un 94% en alto. Se concluye que durante el desarrollo de la investigación se llegaron a conocer las falencias que tenía el infante en la institución antes indicada.

Salas (2016) con su informe: “El juego Simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil”- Ecuador. Tesis de Pregrado para optar al Título Profesional en Educación. Desarrollado en la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE. Sede Sangolquí, su objetivo general fue analizar el juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los infantes de 3 – 5 años del

centro infantil Ejercito N° 3, su metodología fue de enfoque cuantitativo descriptiva y tipo de correlación, reuniendo una población de 75 niños y delimitando un muestra de 55 preescolares entre 3 – 5 años; y posteriormente en sus resultados que hubo correlación de $\rho = 0,876$ con una sig. bilateral de $0,000^{**}$ menor a lo esperado de $p < 0,01$; concluye que el juego simbólico es guiado excelentemente beneficioso en potenciar sus capacidades y destrezas en los niños antes indicado.

García (2017) con su informe: “Lugar que ocupa el juego simbólico en la práctica educativa de nivel inicial de un jardín de infantes” (tesis de pregrado) realizado en la Universidad Abierta Interamericana – Argentina. Tesis para optar el título profesional en Ciencias de la Educación. Su finalidad del autor fue comprender cuál es el lugar que se le otorga el juego simbólico en el nivel inicial de un jardín de infantes de la ciudad de Rosario. Corresponde a un enfoque cualitativo empírica, la población el total de colegiales del jardín de infantes y seleccionando una muestra de 3 docentes del nivel de 3, 4 y 5 años. En sus resultados, observamos que el juego simbólico se encuentra en logro con 89%; se concluye que es importante la presencia del juego y el jugar en las actividades de las escuelas de inicial por medio de diferentes formatos como juego simbólico o dramático, para el aprendizaje debido a los nivel de logro.

2.1.2. Nacional

Matamoros y Corichahua (2017) en su tesis titulada: “Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica”. Tesis para optar el grado profesional en Ciencias de la Educación, en la Universidad Nacional de Huancavelica, quien tuvo como finalidad determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de habilidades sociales de los niños. La investigación se basó en un estudio tipo aplicativo con diseño pre experimental y asimismo recolectando una muestra de 30 infantes, donde se obtuvieron resultados a nivel de pre test que los niveles de habilidades sociales estaban en 78% bajo, luego se aplicó el juego simbólico, donde se mejoró a un 90% en alto las habilidades sociales. Por último, se concluye que magníficamente el juego simbólico influye relevantemente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños mencionados anteriormente.

Calle (2017) con su tesis: “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” Tesis de Pregrado para Optar el Título Profesional en Ciencias de la Educación, realizado en la universidad César Vallejo, Callao – Lima, su intención del autor fue determinar la incidencia del juego simbólico y su relación entre los niveles del lenguaje oral en la mencionada institución, el presente estudio utilizó un diseño correlacional causal, de nivel descriptivo y no experimental de naturaleza cuantitativo, asimismo reunió una muestra de 90 colegiales, donde los resultados se observaron que el nivel del juego simbólico es bajo

a un 87% y el lenguaje oral a un 77% en inicio, con un nivel de correlación de $\rho = 0,883$ y una sig. Bilateral de $0,002^{**}$. Por último, en sus resultados concluye que el juego simbólico si influye en el uso del lenguaje oral.

Cavengo (2017) en su tesis: “Juego simbólico para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I.E.I Luigi Giussani del distrito de Puente Piedra”. Tesis para optar el título profesional en Ciencias de la Educación, sustentada en la Universidad Católica Sedes Sapientiae – Lima. La finalidad de este escrito fue estimular la pronunciación en los niños de la Institución antes indicada. Por consiguiente, corresponde a un enfoque cualitativo y de alcance descriptivo con el fin de conocer la relación acerca de una variable dependiente y una independiente. Asimismo, en sus resultados que el 59% de los preescolares se encuentran en inicio, luego se aplicó el programa de juego simbólico mejoran su pronunciación a un post test de 92% en logro esperado. Concluyendo que las actividades lúdicas estimulan la pronunciación

2.1.3. Local

Pucuhuayla (2019) con su tesis: “Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui”. Tesis para optar al grado académico de Licenciatura en Educación, llevado a cabo en la ciudad de Tumbes – Piura. Teniendo como objetivo general determinar la relación del juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en los niños de la Institución Educativa antes indicado. Perteneció una investigación de tipo aplicada y finalmente en sus

resultados observamos que el aprendizaje se encuentra en nivel inicio con 71%, luego se aplicó el juego simbólico donde el post test mejoró con 90% en logro el aprendizaje. Se concluye que los juegos simbólicos mejoran el aprendizaje con una relevancia estadística de 0,000, siendo esta menor de $p < 0,01$.

Córdova (2018) con su tema: “Estrategia de juegos simbólicos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 445 - Nuevo Montegrande, La Arena - Piura.” Tesis para optar el grado académico de Licenciatura en Ciencias de la Educación, sustentada en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo quien tuvo como objetivo general diseñar una estrategia de juegos simbólicos para elevar el nivel de autoestima en los niños de la escuela antes mencionada. Se enfoca bajo un paradigma descriptivo propositivo y finalmente en sus resultados observamos que en el pre test sale 67% en inicio, luego se aplicó los juegos simbólicos para mejorar la autoestima en 89% en logro. Concluye que estableció un cambio significativo en el tema de autoestima mediante los juegos simbólicos, según varios estudiosos del tema.

2.2. Bases teóricas de la investigación

Variable: Juego simbólico

2.2.1. Definición de Juego

Desde los primeros meses de edad un bebé ya juega solo y con sus papás o con los recursos y juguetes que le facilita el ambiente en el que se desenvuelve. De esta manera se convierte en un aspecto primordial en el desarrollo de los sujetos, por este motivo es considerado de transmitir emociones, afectos sobre el mundo que rodea al infante, el cual se convierte en una actividad entretenida, satisfactoria y educativa (Garvey, 2005).

Para Karl Groos (1902), apostar es un movimiento característico de la persona. Todos hemos descubierto cómo identificarnos con nuestra condición familiar, material, social y social a través del juego. Es una idea extremadamente rica, amplia, flexible e indecisa que sugiere un arreglo problemático. (p.27).

Para Karl Groos (1902) Etimológicamente, los analistas informan que la palabra diversión se origina en dos palabras latinas: "iocum y ludus-ludere" aluden a chistes, diversión, chistes, y se utilizan con frecuencia de manera inversa con el movimiento de articulación animada.

Se han articulado múltiples significados de juego, en esta línea, la palabra referencia de la Real Academia se replantea como un ejercicio recreativo sujeto a reglas en el que se triunfa o se pierde. En cualquier caso, su propia polisemia y la subjetividad de los diversos creadores sugieren que cualquier definición se acerca a una manera incompleta de tratar con la viva maravilla. Se define el juego como un grupo de actividades a través del cual

el individuo proyecta sus emociones y deseos y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Entre las conceptualizaciones más conocidas se encuentran las que las acompañan:

Huizinga (1938) "La diversión es una actividad u ocupación libre que crea dentro de ciertos límites mundanos y espaciales, como lo indican las directrices totalmente obligatorias, aunque reconocidas sin reservas, una actividad que tiene un fin en sí misma y a la que se une un sentimiento de tensión y deleite y la conciencia de -ser de otra manera- que en la vida normal", (p.22).

Gutton (1982) considera al juego como:

“una forma privilegiada de expresión infantil, es para el niño una necesaria forma de ser”; también lo definen como “un complejo universo de relaciones y manifestaciones socioculturales, como una realidad intrascendente, gratuita y espontánea reveladora de sus protagonistas”. El juego “es el trabajo del niño, es el bien, es el deber, es el ideal de su vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia actuar.”, (p.73).

Cagigal (1996) afirma que:

"Movimiento libre, no restringido, no involucrado e inmaterial que hace que se ponga en un confinamiento transitorio y 33 espacial de la vida rutinaria, como lo indican las directrices específicas, construido o ad libbed y cuyo componente útil es la presión", (p.63)

2.2.2. El juego simbólico

Al respecto, Torres (2017), el juego simbólico es una actividad provechosa que consiste en la utilización de símbolos que posibilitan “hacer como si”, o “pretender”. Es ingenioso, dado que el infante puede, por medio de actividades lúdicas simbólicas, ser cualquier individuo y desenvolver alguna actividad.

Asimismo Pérez (2010), el juego simbólico nace desde el juego objetal a lo largo del segundo año de la vida del infante. Las acciones se difunden, y su cumplimiento ya no requiere de la concurrencia continua de un mismo elemento.

Por otra parte, Batllori (2010), el juego forma parte del desarrollo progresivo del infante acompañado por circunstancias que lo benefician como: espacio, herramientas y disposición del docente. Por esta razón a través de la presente iniciamos definiendo lo que significa el juego.

Para Salas (2014) refiere que el juego es congénito en los seres humanos, dicha actividad se evidencia a partir de los primeros meses de vida hasta la adultez, esta acción facilita alcanzar un aprendizaje y dar significado a los sucesos presentados a través de las experiencias vividas.

Asimismo, el juego simbólico beneficia al educando en su socialización ya que iniciará a distribuir el juego ficticio con sus compañeros del colegio. Por lo que se dice que tiene una gran significación en las relaciones sociales. La misma posibilita a los infantes familiarizarse con las actividades que se percatan a su alrededor y a socializarse con sus camaradas de clase comportarse en diversas situaciones.

Damián y Tron (2011) señalan que:

“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).

Damián M. y Tron R. (2011) afirman que:

“El juego simbólico puede tener un carácter individual o social, y dimensiones distintivas de impredecibilidad. Este tipo de juego se desarrolla a partir de las maneras sencillas con las que el niño utiliza las preguntas e incluso su propio cuerpo para reproducir alguna parte de la realidad, hasta llegar a recreaciones auténticas y progresivamente complejas en las que puede aparecer la asociación social” (p.199)

Guerra, M (2010) nos dice que los componentes del juego simbólico se dividen en dos grandes clasificaciones, los que son diferenciadores y los que no son. Los que no lo son, se refieren a aquellos que comparte con el juego en general y si lo son, se refieren a aquellos que definen su naturaleza. Los componentes no diferenciadores son: el componente motor, el componente cognitivo y la estructura social. Recordemos que en el juego simbólico la finalidad de la tarea va más allá de lo que se puede observar a simple vista, pueden existir incluso elementos que se relacionan con el estado de ánimo y la representación emocional que tiene para el individuo en particular, aun cuando el juego se realice de forma grupal.

2.2.3. Teoría que sustentan el juego simbólico

a) La teoría de Piaget

Según Piaget, citado por Bofarull (2014), indica que el juego es un hecho paradójico de comportamiento no comprendida en su importancia, ya que para unos ejerce una función purificadora; para otros biológicas, para unos más crece de sentido.

El mismo autor, nos dice que a través del juego el niño es capaz de desarrollar habilidades, apreciaciones y sobre todo su intelecto cuya función más primordial es conocer. El juego es una herramienta didáctica más valiosa para alcanzar la socialización del infante a fin de superar su egocentrismo.

Por otro lado Piaget, citado por Bofarull (2014), nos dice que el juego simbólico indica el periodo de mayor grandeza del juego infantil. El infante está obligado a adecuarse a un mundo social de mayores, cuya importancia y reglas continúan siendo desconocidas. Por esta razón, como la realidad es desmesurado compleja para poder asimilarlo, entonces el niño crea un mundo, en el cual se centra en el que quiere ser, encargándose distintos roles sin imposición ni restricciones en el que el secreto del aprendizaje resulta de la siguiente fórmula: jugar + equivocarse = aprendizaje, en el que es más sencillo comprender la realidad al yo.

Asimismo afirma que la educación infantil participa precisamente en esta fase fértil y afectiva a los aprendizajes elementales; facilita a los infantes su tránsito del contorno familiar a un entorno social de mayor disparidad con nuevas exigencias.

b) 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.

Teoría de desenrollado Esta teoría de desenrollamiento o distensión, propuesta por Lázaro, demuestra que el juego se presenta como un movimiento que compensa el esfuerzo, el cansancio que otros ejercicios más duros y cada vez más genuinos crean en el joven. El juego sirve a la persona como un componente imperativo para relajarse y recuperarse de la debilidad de estos ejercicios cada vez más genuinos. Tan puntual como en el siglo XX, Buytendijk (1923) demostró que el juego es un movimiento infantil. Para este creador la desviación es la consecuencia de componentes, por ejemplo, el equívoco de los desarrollos, la impulsividad, la modestia, el interés.

El psicoanálisis también tiene su propio método poco convencional para entender el juego. Entre las partes más extraordinarias de esta metodología destaca el reconocer que el juego es una declaración de los impulsos de la persona y que, a través de él, el individuo descubre la alegría, ya que puede acercarse a diversos componentes del olvido. De la terapia se desprende que la diversión tiene una extraordinaria estima restauradora, de salida de contenciones y distracciones individuales.

Posteriormente, Ortega. R, (1991) cita a Piaget y atribuye a las diversiones un carácter cada vez más intelectual, lo que relaciona específicamente la diversión con el comienzo de la perspicacia:

“Por lo tanto, habrá una diversión normal para que el motor táctil se organice hasta llegar a lo trascendente de las actividades concretas y

formales. La diversión es controlada, desde la perspectiva de los componentes que conducen al ajuste, por la absorción, es decir, a través de la diversión el joven ajusta la verdad y las actividades a sus resultados concebibles y planes de aprendizaje. El niño rehace y recrea diferentes movimientos haciendo fotos, imágenes y actividades que son comunes y conocidas.” (p.89).

Baquero, R. (1996). Cita en su libro a Vygotsky y afirma que el juego es, como cuestión de primera importancia, uno de los ejercicios fundamentales del estudiante, o incluso el movimiento principal del niño. Con esta muestra el carácter central del juego en la vida del estudiante, subsumiendo y pasando, los elementos de ejercicio utilitario, de su estima expresiva, de su carácter explicativo, etc. Además, la desviación es por todos los relatos descritos en Vygotsky como uno de los métodos para interesar al niño en el modo de vida, es su movimiento social medio, como será más tarde, adulto.

En otras palabras, según el punto de vista dado, la diversión es una actividad cultural. Siendo más exactos, el juego que nos interesa para poder considerar el avance del joven en cuanto a su asignación de los instrumentos de la cultura, es una diversión progresivamente dirigida.

2.2.4. El juego y su importancia

Según Natanson (2006), el juego es una actividad presente en todo individuo. Su universalidad es la mejor opción de la función principal que cumple a lo largo del ciclo vital de cada persona. Frecuentemente se asocia con la infancia, lo que se sabe es que se manifiesta en su vida total del hombre porque no decir hasta la ancianidad. Comúnmente se identifica con la diversión, complacencia y ocio, de acuerdo a la actividad contraria a la

actividad laboral que habitualmente es estimada positivamente por quien lo realiza.

La actividad del juego disfruta una naturaleza y funciones bastante complejas, a fin de que en la actualidad no sea contingente una única aclaración teoría sobre el juego. Filósofos como Platón y Aristóteles ya daban una gran significación al aprender jugando, y alentaban a los padres que obsequiaron juguetes a sus hijos que apoyaran a modelar sus mentes para actividades futuras como es la adultez (Natanson, 2006).

2.2.5. Estructura del juego simbólico

Comportamientos que hacen referencia la función simbólica, por lo que se tiene a continuación:

Imitación diferida: Aquí el niño convoca hechos, objetos, actos por lo que es capaz de realizarlos seguidamente complacer sus deseos (Salmina, 2000).

Dibujo: En este apartado el niño empieza su primera forma de dibujo que es el garabateo, seguidamente el garabateo ordenado procurando de representar elementos conocidos o imaginarios (Salmina, 2000).

Imagen mental: La intención, suceso, individuo, está interiorizado y el infante es competente de construir intelectualmente las partes faltantes de un todo (Salmina,2000).

Lenguaje: Facilita expresar verbalmente las acciones lejanos e incorporadas en el pensamiento, expresando el entendimiento que posee de los objetos, afecto, sentimiento e intercambia ideas (Salmina, 2000).

2.2.6 Importancia del juego simbólico en el proceso enseñanza aprendizaje.

Conforme a Piaget (2008), el juego simbólico se manifiesta con superior intensidad a lo largo del segundo año de vida del infante, a pesar de lo cual es factible programarse como actividad pedagógica que favorezca la adquisición y tonificación de nuevas y viejas acciones reveladas como representaciones lingüísticas.

El mismo autor, afirma que la demarcación más esencial de este momento de desarrollo, es que el infante sea capaz de difundirse la realidad en sus apariencias temporales o espaciales; de igual modo sea capaz de hablar de objetos que no estén concurrentes y de proceder como si fuese otra persona.

Educativamente el juego son grupos de comportamientos planeados, que modifican de manera a medida que el infante crece y juegan un papel elemental en el desarrollo cognitivo, sentimental y social fomentando imaginación y juegos simbólicos.

2.2.7 Dimensiones del juego simbólico

Salas (2014). Con su tesis Titulada “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo...Las dimensiones”...Huancavelica 2017.

a) Descentración

Se refiere a la primera etapa del juego simbólico en el que enfatizan las Acciones que el infante realiza con su cuerpo y que no tienen fin en sí mismas

y que están dirigidos a los demás, tanto hacia niños y niñas. Estos primeros juegos no se diferencian de otro tipo de comportamientos por el cual el niño nombra los objetos a través de acciones de identificación.

En la segunda etapa comienzan los juegos dirigidos hacia los demás, ya sean infantes o juguetes. Al inicio, se toman como agentes pasivos, que sustentan la acción del infante.

Las señales más claras que se ha conseguido la descentración cuando el infante verbaliza y asigna al juguete de pretensiones, sensaciones y emociones.

b) Sustitución

En esta fase abarca las relaciones auténticas a través del objeto representado y el simbólico, en otras palabras los infantes toman cualquier objeto y facilitan un concepto absolutamente diferente a la función real de cierto objeto (Salas, 2014).

Por consiguiente el infante, realiza juegos por medio de objetos conocidos y cercanos a él como puede ser una cuchara o un peine real como en reducida escala.

c) Integración

La integración indica la concatenación de acciones que realiza el pequeño, empiezan de acciones aisladas y simples comprendido las combinaciones de secuencia (Salas M., 2014).

Asimismo, se enmarca en la adquisición de superior complejidad en la organización del juego. Cuando se empieza el juego simbólico aparece como un juego vinculado con las acciones frecuentemente, sencillas y aisladas.

d) Colectivo

Se entiende por la preparación anticipada del juego, en donde el infante es capaz de anteponer a la situación del juego de modo de poder o no realizar una elección de los materiales a emplear (Salas, 2014).

2.3.Hipótesis.

Por ser una investigación de corte descriptivo – básico. Por ende, no se va a comprobar hipótesis a nivel estadístico. (Hernández, 2016)

2.4. Variables

En el presente trabajo de investigación se tuvo como variable los juegos simbólicos, con las dimensiones: Descentración, sustitución, integración, colectivo.

III.- METODOLOGÍA

3.1. Tipo y nivel de la Investigación

3.1.1. Tipo de la investigación

La investigación fue de enfoque cuantitativo porque se recolectaron y procesaron datos numéricos; siendo en este caso sobre el juego simbólico en niños de 5 años. (Hernández, 2016)

Se centró en una investigación de tipo básica, ya que se modificaron las teorías existentes por medio de los descubrimientos de amplias generalizaciones o principios. (Chávez, 2009)

3.1.2. Nivel de la investigación

La presente investigación fue de nivel descriptivo, ya que se trabajó sobre realidades de hechos y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos (Maguiña, 2009).

3.2. Diseño de la investigación

El presente estudio fue de diseño no experimental - transversal, ya que se trató de observar las características de los hechos; es decir del juego simbólico, en los cuales no se intervino ni se manipuló deliberadamente los fenómenos de estudio. Y transversal, ya que se recogieron datos en un determinado momento y tiempo. (Hernández et al., 2006).

El esquema que se efectuó fue el siguiente:

Donde: **M** **O**

M: Muestra de 92 niños de inicial de 5 años de la Institución Educativa N° 356, Caserío Chililique Alto.

O: Observación de la variable: Juego simbólico.

3.3. Universo y muestra

3.3.1. Universo

El universo estuvo constituido por 92 niños y niñas de 3 años, 4 años y 5 años del nivel inicial, distribuidos en 5 aulas: 2 aulas de 3 años, 2 aulas de 4 años, y un aula de 5 años del turno de mañana; de la Institución Educativa N° 356, Caserío Chililique Alto, Distrito de Chililique, Provincia de Morropón, Departamento de Piura; 2019. 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. (Tamayo y Tamayo, 2001).

3.3.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 8 niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 356, Caserío Chililique Alto, Distrito de Chililique, Provincia de Morropón, Departamento de Piura. La muestra es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico. (Bravo, 2010).

Tabla 1

Distribución de la muestra de los niños de 5 años I.E. Caserío Chililique Alto

Nivel inicial	Niños	Niñas	Total
5 años	4	4	8

Fuente: Extraída de nómina de matrícula, 2019

3.3.3. Técnica de muestreo

El muestreo seleccionado en la presente investigación fue de tipo no probabilístico por conveniencia, porque se seleccionó en el entorno próximo al investigador, sin que medien requisitos específicos. Según Abanto (2015) nos dice que para que una muestra sea precisa debe poseer la cantidad completa de elementos y así podemos estar seguros de que existe la misma característica que en el universo. Para ello se requiere utilizar diversos cálculos estadísticos existentes de tipo probabilístico.

3.3.4. Los criterios de inclusión y exclusión

1) Criterios de inclusión

- Aquellos alumnos que estén matriculados en el año 2019, de la edad de 5 años.
- Niños que asistieron durante la evaluación.
- Niños cuyos padres firmaron el consentimiento informado.

2) Criterios de exclusión

- Aquellos niños o niñas que faltaron en el momento de la evaluación.
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

3.4. Definición y operacionalización de variable e indicadores

Tabla 2

Matriz de operacionalización de las variables e indicadores

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Definición de dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
El juego simbólico	El juego simbólico es una estrategia que posibilita conocer y entender a los infantes a la vez permitiendo un ambiente de mayor facilidad y relajación (Salas M. , 2014).	Para Salas (2014). refiere que el juego es congénito en los seres humanos, dicha actividad se evidencia desde los primeros meses de vida hasta la adultez, esta acción facilita alcanzar un aprendizaje y dar significado a los sucesos presentados a través de las experiencias vividas.	Descentración	Acciones que el infante realiza con su cuerpo y que no tienen fin en sí mismas y que están dirigidos a los demás, tanto hacia niños y niñas. (Salas M. , 2014)	-Participar de diferentes acciones de juegos de la vida cotidiana. -Asume distintos distintos roles. -Fomenta los juegos simbólicos para representar acciones imaginarias	-Incluye a sus familiares en sus juegos. Para el desarrollo personal, social, emocional en los niños y niñas. -Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente. El juego ficticio con sus compañeros -Da significado a las acciones imaginaria que observa en sus personajes de la televisión, con claridad.	Tipo nominal Sí - No
			Sustitución	Tomar cualquier objeto y faciliten un concepto absolutamente diferente a la función real de cierto objeto (Salas M. , 2014)	-Plantea juegos recreativos sujeto a reglas	-Es recreativo al representar diferentes roles de juegos de reglas, respetando sus turnos y normas, con sus compañeros en el juego.	
			Integración	Indica la concatenación de acciones que realiza el pequeño, empiezan de acciones aisladas y simples comprendiendo las combinaciones de secuencia (Salas M. , 2014)	-Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas. -Expresa las acciones o roles que realiza la familia.	-Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas, por medio de las actividades lúdicas y desenvolver alguna actividad. -Reconoce las acciones que realiza papa, mama y hermanos a través de las experiencia vividas.	
			Colectivo	Preparación anticipada del juego, en donde el infante es capaz de anteponer la situación del juego de modo de poner o no realizar una elección de los materiales a emplear. (Salas M. , 2014)	-Resuelve situaciones de juego en la vida diaria. -Expresa verbalmente sus sentimientos en relaciones de juego.	-Improvisa soluciones en su juego, dirigido hacia los demás. -Realiza juegos que realizan que atribuyen sentimientos a sus muñecos, desarrollando sus habilidades de habla	

Fuente: Lista de cotejo

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

3.5.1. Técnica de recolección de datos

Para el presente estudio se realizó una observación estructurada. A través de esta técnica pudimos observar el juego simbólico de los niños de 5 años, de manera sincrónica a través de videollamadas. Según Velásquez (2007), menciona que en la guía se precisa cada uno de los detalles de las variables e indicadores a observar.

3.5.2. Instrumento:

En la presente investigación se empleó la lista de cotejo, la cual sirvió para recaudar información, donde se registraron las observaciones, las conductas de los niños y las habilidades mediante el juego simbólico.

Estructura:

Las dimensiones que evalúa el juego simbólico, son las siguientes:

- a) Descentración
- b) Sustitución
- c) Integración
- d) Colectivo

Tabla 3

Tabla de especificaciones para la prueba de juegos simbólicos

Dimensiones	Estructura del cuestionario Ítems	Total
Descentración	1,2	2
Sustitución	3,4	2
Integración	5,6	2
Colectivo	7,8	2
Total ítems	8	8

Tabla 4

Niveles y rangos de los juegos simbólicos

<i>Escala de calificación de juegos simbólicos</i>			
<i>Valores</i>	<i>Inicio</i>	<i>Proceso</i>	<i>Logro</i>
	0-8	9-16	17-24

Tabla 5

Niveles y rangos de las dimensiones de la motricidad fina

	<i>Escala</i>		
	<i>Inicio</i>	<i>Proceso</i>	<i>Logro</i>
<i>Descentración</i>	0-2	3-4	5-6
<i>Sustitución</i>	0-2	3-4	5-6
<i>Integración</i>	0-2	3-4	5-6
<i>Colectivo</i>	0-2	3-4	5-6

Validez del instrumento

La lista de cotejo que mide los juegos simbólicos en sus dimensiones: Descentración, sustitución, integración, y colectivo de cinco años, se validó a través de 2 expertos en Educación. Se entregó a cada uno de los jueces una copia de la lista de cotejo para que las analicen y consideren la pertinencia, relevancia y claridad; una vez llenadas las hojas se supo si el instrumento era aplicable o no.

Tabla 6

Validez del instrumento por los jueces

Concordancia de expertos	fi	%
SI	3	100%
NO	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Recuperado del programa de Excel**Confiabilidad**

El estadístico de fiabilidad demuestra que el alfa de Cronbach tiene un valor de 0,823.

Por lo tanto, el instrumento tiene una confiabilidad aceptable para su aplicación en la investigación.

Tabla 7

Resultados del alfa de Cronbach

Estadística de confiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,823	8

Fuente: Recuperado del programa SPSS**3.6. Plan de análisis**

La codificación y procesamiento de los datos de codificación y procesamiento de los datos se realizó con Microsoft Excel 2016. El trabajo, estuvo determinado con un análisis de carácter cuantitativo, porque los datos se llevaron a cabo por computadora u ordenador (Roberto Hernández et al., 2014) y los resultados obtenidos son procesados en base una escala de puntos, acumulables los cuales se cuantifican y son sometidos al análisis estadístico descriptivo de medidas de tendencia central,

de variabilidad y para el contraste de la hipótesis se ejecutó mediante la estadística descriptiva: como la tabla de frecuencias y su respectiva gráfica y se utilizó con Excel, para determinar el nivel de cada variable de estudio.

3.6.1 Procedimiento

Para poder recolectar la información necesaria del presente informe de investigación se siguieron cinco fases:

1. Selección y conformación de la muestra de estudio constituida por 16 niños de cinco años del nivel inicial de acuerdo a los criterios de inclusión y exclusión.
2. Validación del instrumento, se validó a través de la técnica de juicio de expertos y la confiabilidad fue por medio del alfa de Cronbach.
3. Gestión para la recolección de la información, se coordinó a través de carta con el director de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, solicitando el permiso para recolectar los datos de acuerdo al tamaño de muestra seleccionada.
4. Recolección de la información, luego de la autorización por la dirección de la institución educativa durante los meses de febrero a marzo del 2019 se ingresó a través de WhatsApp y se aplicó la lista de cotejo con una duración de 45 minutos.
5. Procesamiento de la información, los datos de la lista de cotejo cuidando la identidad de los niños se tabularon en el formato Excel 2010 y se organizó la información en tablas y gráficos estadísticos donde se analizaron usando estadística descriptiva.

3.7. Matriz de consistencia

Tabla 8

Matriz de consistencia

TÍTULO	ENUNCIADO	OBJETIVOS	METODOLOGÍA
El juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	TIPO:
	¿Cuál es la importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019?	Determinar el nivel del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la Institución Educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.	Básica
		OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ENFOQUE: Cuantitativo
	¿Cuál es la importancia del juego simbólico en su dimensión descentración en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019?	Describir la dimensión descentración en niños de 5 años de la Institución Educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.	NIVEL DE INVESTIGACIÓN Descriptiva
	¿Cuál es la importancia del juego simbólico en su dimensión sustitución en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío	Describir la dimensión sustitución en niños de 5 años de la Institución Educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN No experimental transversal
			POBLACIÓN: 92 MUESTRA 08 Alumnos de 5 años de nivel inicial
			TÉCNICA: Observación

Chililique Alto – Chulucanas, 2019?

¿Cuál es la importancia del juego simbólico en su dimensión integración en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019?

¿Cuál es la importancia del juego simbólico en su dimensión colectivo en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019?

Describir la dimensión integración en niños de 5 años de la Institución Educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.

Describir la dimensión colectivo en niños de 5 años de la Institución Educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.

INSTRUMENTO
Lista de cotejo

Fuente: Lista de cotejo

3.8. Principios éticos

La investigación se sustentó bajo los siguientes principios éticos:

Protección de la persona. A través de este principio la investigación procuró en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes en el presente estudio.

Libre participación y derecho a estar informado Para iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente de aula y de los padres de familia. Esto se llevó a cabo mediante un consentimiento informado que los padres y apoderados firmaron.

Beneficencia y no maleficencia. La investigación identificó las dificultades de los niños respecto al juego simbólico, resultados que permitieron a los docentes adecuar actividades destinadas a mejorarlo. En todo momento se evitó realizar actividades que afecten la integridad física y psicológica de los niños.

Justicia. Al momento de aplicar la lista de cotejo para evaluar el juego simbólico, se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así como a cada participante, se les informó su resultado de modo que comprendan.

Integridad científica. Por medio de la investigación se pusieron en práctica los principios éticos de la carrera al evaluar a los niños en estudio, así como también se previó sobre algún suceso que pueda dificultar el progreso de la investigación.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

En esta sección se presentan, en tablas y gráficos, los resultados obtenidos mediante la aplicación de una lista de cotejo, con su respectiva interpretación. Los resultados son presentados para dar respuesta al objetivo general que busca determinar el nivel del juego simbólico en los niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019; al respecto sus los resultados son como a continuación se muestran:

4.1.1. Identificar el nivel del juego simbólico en su dimensión descentración en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019

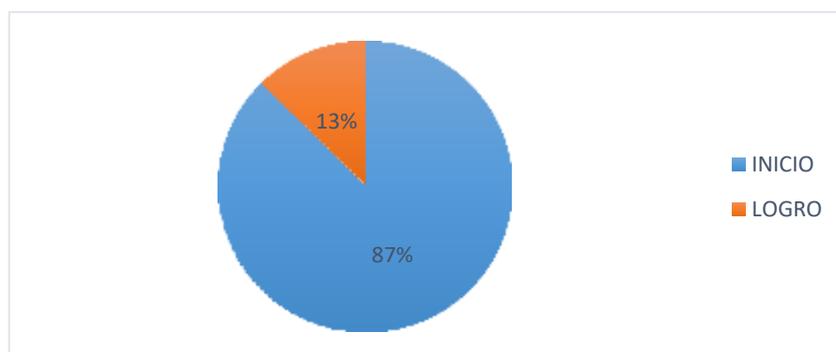
Tabla 9

Nivel del juego simbólico en su dimensión descentración en niños de 5 años

<u>Nivel</u>	<u>F</u>	<u>%</u>
Logro	1	12%
Proceso	0	0%
Inicio	7	88%
Total	8	100%

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora.

Figura 1: Gráfico circular del nivel de la dimensión descentración en niños de 5 años



Fuente. Tabla 9

Como se evidencia en la tabla 9 y la figura 1, respecto al nivel de la dimensión descentralización del juego simbólico, el 87% de los niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019, se encuentran en inicio; así mismo el 13% en proceso. Esto significa que los estudiantes tienen dificultades en enfatizar las acciones que el infante realiza con su cuerpo y que no tienen fin en sí mismas, en otras palabras, hace como que bebe aunque en una vasija vacía.

4.1.2 Identificar el nivel del juego simbólico en su dimensión sustitución en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019

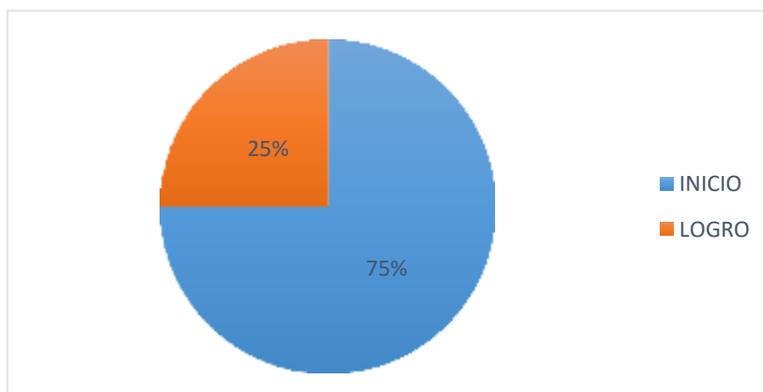
Tabla 10

Nivel del juego simbólico en su dimensión sustitución en niños de 5 años

Nivel	F	%
Logro	2	25%
Proceso	0	0%
Inicio	6	75%
Total general	8	100%

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora.

Figura 2. Gráfico circular del Nivel de la dimensión sustitución en niños de 5 años



Fuente: Tabla 10

Como se evidencia en la tabla 10 y figura 2, respecto al nivel de la dimensión sustitución del juego simbólico, el 75% de los niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019, se encuentran en inicio; así mismo el 25% en proceso. Esto significa que los estudiantes tienen dificultades en relaciones auténticas a través del objeto representado y el simbólico, en otras palabras los infantes toman cualquier objeto y facilitan un concepto absolutamente diferente a la función real de cierto objeto.

4.1.3. Identificar el nivel del juego simbólico en su dimensión Integración en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019

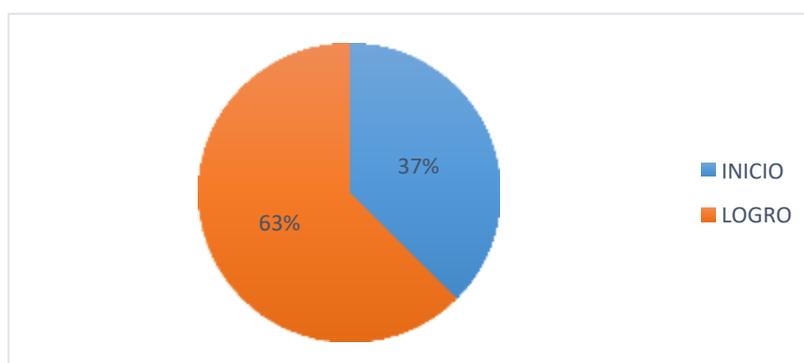
Tabla 11

Nivel del juego simbólico en su dimensión Integración en niños de 5 años

Nivel	F	%
Logro	5	63%
Proceso	0	0%
Inicio	3	38%
Total	8	100%

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora.

Figura 3: Gráfico circular del Nivel de la dimensión Integración en niños de 5 años



Fuente: Tabla 11

Como se evidencia en la tabla 11 y figura 3, respecto al nivel de la dimensión integración del juego simbólico, el 63% de los niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019, se encuentran en logro; así mismo el 37% en inicio. Esto significaría que los estudiantes tienen dificultades en concatenación de acciones que realiza el pequeño, empiezan de acciones aisladas y simples comprendido las combinaciones de secuencia.

4.1.4. Identificar el nivel de la dimensión colectivo del juego simbólico en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019

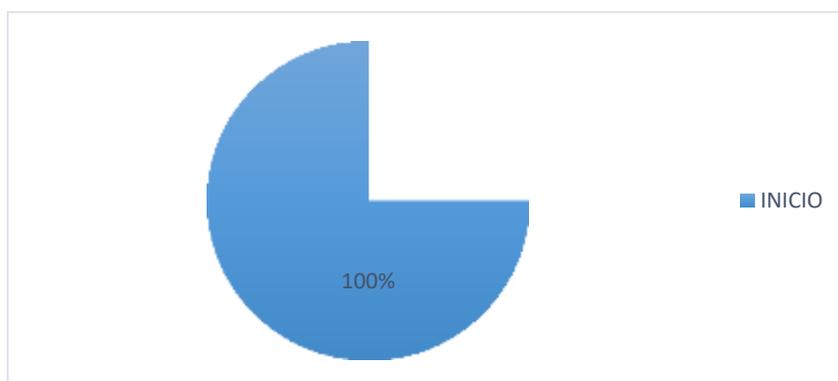
Tabla 12:

Nivel del juego simbólico en su dimensión colectivo en niños de 5 años

Nivel	F	%
Logro	0	0%
Proceso	0	0%
Inicio	8	100%
Total	8	100%

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora

Figura 4: Gráfico circular del nivel del juego simbólico en su dimensión colectivo en niños de 5 años



Fuente: Tabla 12

Como se evidencia en la tabla 12 y figura 4, respecto al nivel de la dimensión colectivo del juego simbólico, el 100% de los niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019, se encuentran en inicio. Esto significaría que los estudiantes tienen dificultades en el juego, en donde el infante es capaz de anteponer a la situación del juego de modo de poder o no realizar una elección de los materiales a emplear.

4.1.5. Determinar el nivel del juego simbólico en los niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.

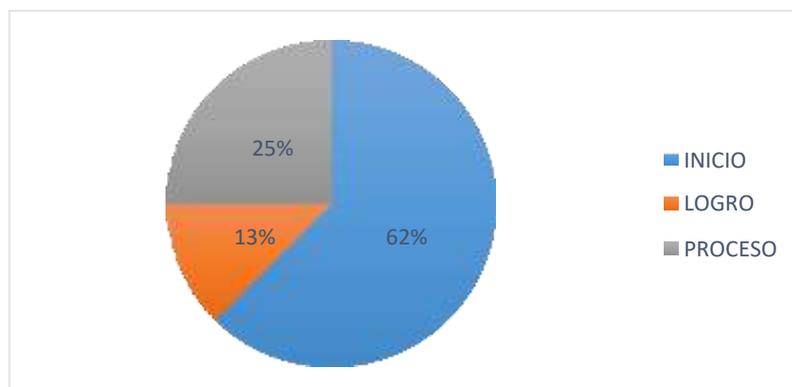
Tabla 13:

Nivel del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años

<u>Nivel</u>	<u>F</u>	<u>%</u>
Logro	1	13%
Proceso	2	25%
Inicio	5	63%
Total	8	100%

Fuente: Lista de cotejo elaborado por la autora

Figura 5: Gráfico circular del Nivel del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años



Fuente: Tabla 13

Como se evidencia en la tabla 13 y figura 5, respecto al nivel del juego simbólico, el 62% de los niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019, se encuentran en inicio; así mismo el 25% en proceso y el 13% en logro. Esto significa que los estudiantes tienen dificultades en imaginar sino también para el desarrollo del lenguaje oral.

4.2. Análisis de resultados

4.2.1. Determinar el nivel del juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2020.

De los resultados adquiridos en la evaluación del nivel del juego simbólico, el 62% de los niños se encuentran en inicio, lo que significa que los estudiantes tienen dificultades para simular objetos, situaciones o personajes que no están presentes, siendo estos elementos imprescindibles para que los niños comiencen a desarrollar la capacidad de imaginar y manejar símbolos que representen la realidad.

Estudios semejantes se encontraron en la investigación realizada por Pucuhuayla (2019) donde concluyó que el juego simbólico a pesar de ser vital para el desarrollo de los aprendizajes, no se ha observado en buen dominio por parte de los estudiantes, reflejándose que el desarrollo de sus aprendizajes se verían retrasados.

Asimismo, siguiendo los resultados de la investigación realizada por Matamoros & Corichahua (2017), quienes llegaron a la conclusión que magníficamente el juego simbólico influye relevantemente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de esa población, pudiéndose inferir entonces que los estudiantes de la presente investigación, podrían traer consigo dificultades no sólo a nivel académico, sino también limitaciones en sus habilidades interpersonales.

Ambos resultados demuestran que el juego simbólico es fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños del nivel inicial, sin embargo en la muestra de estudio éste se encuentra con ciertas limitaciones, por lo cual urge la necesidad de implementar estrategias para el mejoramiento de dichos niveles.

Siguiendo la misma línea, Piaget, citado por Bofarull (2018), indica que el juego simbólico permite desarrollar habilidades, apreciaciones y sobre todo su intelecto. Por ello, es necesario tomar en cuenta estos factores influyentes en el desarrollo del juego simbólico para establecer estrategias lúdicas y ofrecer oportunidades para la estimulación de sus capacidades imaginativas.

4.2.2. Conocer el nivel de la dimensión descentración en los juegos simbólicos en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.

De los resultados encontrados sobre el nivel de esta dimensión el 88% de los niños se encuentran en inicio; esto significa que los estudiantes evidencian dificultades para enfatizar las acciones que realizan con su cuerpo y que no tienen fin en sí mismas.

De acuerdo a estos datos que al ser comparados por Cavengo (2017) en su tesis: “Juego simbólico para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I.E.I Luigi Giussani del distrito de Puente Piedra”, dentro de sus resultados mostraron un nivel bajo en su dimensión descentración, debido a factores de carácter personal en los estudiantes.

Esto permite explicar que, al ser contrastados con antecedentes nacionales, éstos guardan similitud, puesto que en el antecedente anterior muestran también niveles deficientes en cuanto a la dimensión descentración.

Con base en ello, es necesario considerar estos factores para el desarrollo del juego simbólico específicamente de la dimensión descentración, aplicando estrategias

que posibiliten en primer momento la reformulación de preguntas o movimientos físicos para más adelante expresar acciones más complejas propias de su contexto.

Con respecto a ello, Damián M. y Tron R. (2011) señalan que el juego simbólico puede tener un carácter individual o social, y dimensiones distintivas de impredecibilidad. Este tipo de juego se desarrolla a partir de las maneras sencillas con las que el niño utiliza las preguntas e incluso su propio cuerpo para reproducir alguna parte de la realidad, hasta llegar a recreaciones auténticas y progresivamente complejas en las que puede aparecer la asociación social, sin embargo en base a esta teoría se podría deducir que los niños de la Institución Educativa en mención, no llegan a recrear su realidad de manera compleja ya que es probable que no tengan capacidad de poder pensar y formularse las preguntas adecuadas a la situación o también por limitaciones en su esquema corporal que le impiden reproducir acciones sencillas de acuerdo a lo que quieren comunicar.

4.2.3. Identificar el nivel de la dimensión sustitución en el juego simbólico en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.

De los resultados encontrados en el nivel de esta dimensión, el 75% de dichos niños se encuentran en inicio; lo que significa que los estudiantes reflejan dificultades para las relaciones auténticas a través del objeto representado y el simbólico, en otras palabras los infantes no pueden tomar cualquier objeto y facilitar un concepto absolutamente diferente a la función real de cierto objeto.

Tomando como base explicativa para inferir las consecuencias de la imposibilidad para manejar la dimensión sustitución en el desarrollo del juego simbólico, las conclusiones de la investigación realizada por Salas (2015), que señala que el juego simbólico guiado excelentemente beneficioso logra potenciar las capacidades y destrezas en los niños.

Esto quiere decir que si los niños de la presente investigación muestran problemas para establecer relaciones con los objetos o elementos simbólicos para crear un concepto totalmente distinto, su juego se vería aburrido, confuso e insatisfactorio, además sus potencialidades a nivel académico se verían disminuidas, lo que podría traer consigo dificultades para el desarrollo y construcción de sus ideas a nivel intelectual, tal y como señala Salmina (2000), quien afirma que la intención, suceso, individuo, esta interiorizado y el infante es competente de construir intelectualmente las partes faltantes de un todo, siendo en este caso que muy a pesar que se sienta en la capacidad de ejecutar el juego simbólico, podrían haber algunos factores que estarían limitado sus destrezas.

Por ello, es necesario considerar estos factores para indagar en las causas reales del deficiente desarrollo de la dimensión sustitución en el desarrollo del juego simbólico.

4.2.4. Identificar el nivel de la dimensión Integración en los juegos simbólicos en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.

De los resultados encontrados en el nivel de la dimensión antes mencionada, el 63% de estos niños se encuentran en logro; así mismo el 37% en inicio. Esto significa que los estudiantes logran concatenar acciones que realizan, empiezan de acciones aisladas y simples comprendido las combinaciones de secuencia.

Dicho en otras palabras, estos estudiantes de la muestra evaluada reflejan capacidad para estructurar sus acciones, es decir, del encadenamiento de acciones, mostrándose hábiles para ordenarlas y coordinarlas en secuencias.

Todo ello quiere decir que a pesar que los estudiantes puedan tener habilidad y destreza para organizar ordenadamente las secuencias de las acciones en los juegos, esto no quiere decir que posean capacidad para imaginar y desarrollar juegos simbólicos a nivel general.

Esto podría sustentarse bajo la teoría de que los niños y niñas poseen la capacidad innata para mostrarse espontáneos en la integración de los juegos simbólicos, según refiere Marchesi (1987), sin embargo, en los resultados generales de la presente investigación en cuanto a los juegos simbólicos, se encuentran en déficit.

Por ello es menester considerar estos datos para estimular esta dimensión que resulta ser fortaleza y tal vez la base para poder construir las demás.

4.2.5. Identificar el nivel de la dimensión colectivo de los juegos simbólicos en niños de 5 años de la institución educativa 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2019.

De los resultados encontrados en dicha dimensión, el 100% de estos niños se encuentran en inicio. Esto evidencia que todos los estudiantes tienen dificultades en el juego, en donde no logran anteponer a la situación del juego de modo de poder o no realizar una elección de los materiales a emplear.

Al respecto, Piaget (1987) atribuye a las diversiones más un carácter cada vez más intelectual, lo que relaciona específicamente la diversión con el comienzo de la perspicacia. Por lo tanto, en la unidad de estudio investigada puede deducirse que los niños no han desarrollado habilidades intelectuales, por lo que debería ser un factor a tener en cuenta para el logro posterior del juego simbólico, además de otras variables relacionadas al aprendizaje y desarrollo de los niños.

En la misma línea, afirma también que el infante está obligado adecuarse a un mundo social de mayores, cuya importancia y reglas continúan siendo desconocidas, en este caso esta obligación podría ser perjudicial para aquellos niños que no han logrado desarrollar la dimensión colectivo de los juegos simbólicos.

Por ello, es importante reflexionar que el juego simbólico en su dimensión colectivo beneficia al educando en su socialización ya que iniciará a desarrollar el juego ficticio con sus compañeros del colegio.

V. CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones

1) La investigación determinó el nivel del juego simbólico en los niños de 5 años de la institución educativa N°356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, 2020. Lo más relevante del nivel de juego simbólico es que la mayoría de niños se encuentran en inicio, lo que significa que los estudiantes tienen dificultades para simular objetos, situaciones o personajes que no están presentes, siendo estos elementos imprescindibles para que los niños comiencen a desarrollar la capacidad de imaginar y manejar símbolos que representen la realidad.

2) Con respecto al objetivo específico 1, se identificó el nivel de la dimensión descentración en los juegos simbólicos. Lo más interesante es que se llegó a conocer que los niños de cinco años de la Institución Educativa antes mencionada, se encuentran en inicio; demostrándose que los estudiantes evidencian dificultades para enfatizar las acciones que realizan con su cuerpo y que no tienen fin en sí mismas.

3) Con respecto al objetivo específico 2, se identificó el nivel de la dimensión sustitución en los juegos simbólicos. Lo más relevante es que se identificó que los niños se encuentran en inicio; lo que significa que los estudiantes reflejan dificultades para las relaciones auténticas a través del objeto representado y el simbólico.

4) Con respecto al objetivo específico 3, se identificó el nivel de la dimensión integración en los juegos simbólicos. Lo más relevante es que se identificó que los niños se encuentran en logro, demostrándose que los estudiantes logran concatenar

acciones que realizan, empiezan de acciones aisladas y simples comprendido las combinaciones de secuencia.

5) Con respecto al objetivo específico 4, se identificó el nivel de la dimensión colectivo en los juegos simbólicos. Lo más llamativo es que se identificó que estos niños se encuentran en inicio. Demostrándose que en la totalidad de los estudiantes tienen dificultades en el juego, en donde no logran anteponer a la situación del juego de modo de poder o no realizar una elección de los materiales a emplear.

5.2.- Recomendaciones

5.2.1. Recomendación académica

- Se sugiere realizar estudios comparativos sobre el desarrollo de los juegos simbólicos en otros grupos de diferencias sociales, y contrastarlos por distintos grupos de edad.

5.2.2. Recomendación metodológica

- Se sugiere a la Institución Educativa N° 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, realizar actividades permanentes que fomenten el juego simbólico, para mejorar los juegos simbólicos e imaginación, teniendo en cuenta las cualidades particulares de cada estudiante, y las condiciones ambientales que se requieren.

5.2.3. Recomendación práctica

- Fortalecer las capacidades personales y pedagógicas de los docentes de la Institución Educativa N° 356 Caserío Chililique Alto – Chulucanas, abordando estrategias para desarrollar los juegos simbólicos en niños de 5 años.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Beltrán, Godoy, Guerra, Riquelme & Sánchez (2012). Conciencia fonológica en niños de 4 a 7 años con desarrollo típico del lenguaje según la prueba de evaluación de conciencia fonológica. Santiago: Universidad de Chile.

<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/115154/seminario%20%20Conciencia%20Fonologica.pdf?sequence=1>

Blanca B. (2018). Métodos de aprendizaje de la lectura más habituales

<https://www.actividadeseducainfantil.com/2018/04/metodos-de-aprendizaje-de-la-lectura.html>

Bravo, Villalón & Orellana (2002). La conciencia fonológica y la lectura inicial en niños que ingresan a primer año básico. Buenos Aires: Guadalupe.

<http://www.revistadisena.uc.cl/index.php/psykhe/article/view/19635>

Calle, R. (2017) “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”

http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8632/1/2019_Bernabel-Le%C3%B3n.pdf

Cavengo, T. (2017) “Juego simbólico para estimular una mejor pronunciación en niños de 4 años del I.E.I Luigi Giussani del distrito de Puente Piedra”.

<http://repositorio.ucss.edu.pe/handle/UCSS/133>

Córdova, R. (2018) “Estrategia de juegos simbólicos para elevar la autoestima en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 445 - Nuevo Monte grande, La Arena - Piura.”

<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6162>

- García, Y. (2017) “Lugar que ocupa el juego simbólico en la práctica educativa de nivel inicial de un jardín de infantes”
- Hernández, Fernández y Baptista (2006). Metodología de la Investigación.
- Herrera, L. y Defior, S. (2005). Una aproximación al procesamiento fonológico de los niños pre lectores: Conciencia Fonológica, Memoria verbal a corto plazo y denominación. *Psyche*, 14(2), 81 – 95.
- Lorenzo, J. (2001). Procesos cognitivos relacionados con la lectura. Primera parte: la conciencia fonológica. *Interdisciplinaria*, (18), pp. 1-33.
- Luria, A.R. (1986). Las funciones corticales superiores del hombre. México: Fontamara.
- Madueño, J. (2018). La conciencia fonológica en preescolares de 5 años de la Institución Educativa N° 894-Santo Domingo-Carabayllo-2018 (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/17459>
- Márquez, J. & de la Osa, P. (2003). Evaluación de la conciencia fonológica en el inicio lector. *Anuario de Psicología*, (34), pp. 357-370.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=722840>
- Matamoros, N. y Corichahua, C. (2017) “Juego simbólico en las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica”. Tesis
<https://library.co/document/zgwxjr2y-habilidades-linguisticas-ninos-ninas-institucion-educativa-inicial-acoria.html>
- Salas (2014). Con su tesis Titulado “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo...Las dimensiones”...Huancavelica 2017.

<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1435>

Mateo, M. (s.f.). Test Evaluación Conciencia Fonológica [Mensaje en un blog].

Recuperado de <https://cuentosparacrecer.org/blog/test-evaluacion-conciencia-fonologica/>

Mayer, E. (2002). Psicología de la educación. El aprendizaje de las áreas de conocimiento. Madrid: Pearson Education.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=237532>

Medina, M. (2018). Nivel de conciencia fonológica de los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 2239 de Cuypimarca, del distrito de Santiago de Challas, provincia de Pataz, 2018 (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Perú.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4749?show=full>

Mejía, L. (2001). Conciencia Fonológica y aprendizaje lector. Acta Neurológica

México: Mc Graw Hill. https://www.acnweb.org/acta/2008_24_S2_55.pdf

Piaget, J. (1972). El lenguaje y el pensamiento: estudios sobre la lógica del niño.

<http://www.scielo.org.co/pdf/rcde/n60/n60a5.pdf>

Pighín, Ma. F. (s.f.). El desarrollo evolutivo de las habilidades fonológicas en niños de 1ro. a 3ro. de Educación Primaria (EP) en la provincia de Bs. As.

(Informe de tesis para maestría). UAM, Argentina.

<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/4734>

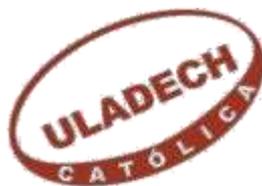
Puchuela, L. (2019) “Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui”.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/10726>

- Ribeiro, S. (2008). Conciencia Fonológica y morfología y su relación con el aprendizaje de la escritura (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona, España.
http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/42722/1/SRS_TESIS.pdf
- Saens, M. y Toro, R. (2016) “El juego simbólico para el fortalecimiento de la autoestima en niños de transición de la I.E.D. Marco Tulio Fernández - Bogotá”.
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8400/Proyecto%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Salas, M. (2014) “El juego Simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil”- Ecuador.
<https://docplayer.es/209815726-Programa-academico-de-maestria-en-psicologia-educativa.html>
- Signorini, A. (1998). La conciencia fonológica y la lectura. Teoría e investigación acerca de una relación compleja. Lectura y Vida. pp. 1-10.
http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a19n3/19_03_Signorini.pdf
- Uladech Católica (2016). Código de ética para la investigación, Versión 001. Chimbote-Perú. Uladech Católica.
<https://www.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2019/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v002.pdf>
- Yakuba, P. (1999). Prueba destinada para evaluar habilidades metalingüísticas de tipo fonológico (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica, Chile
http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/canales_c2/sources/canales_c2.pdf.

Anexos

Anexos 1: Instrumento de recolección de datos



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

	ITEMS	SI	NO
J U E G O S I M B O L I C O	Incluye a sus familiares en sus juegos		
	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.		
	Da significado a las acciones imaginarias que observa en sus personajes de la televisión.		
	Es creativo al representar diferentes roles.		
	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas.		
	Reconoce las acciones que realizan papá, mamá, hermanos.		
	Improvisa soluciones en su juego		
	Realiza juegos que atribuyen sentimientos a sus muñecos.		

Fuente: Elaboración propia

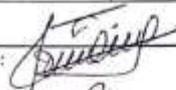
Anexo 2: Validación del instrumento

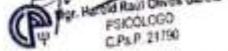


ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN									
TÍTULO DEL PROYECTO: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 356 CASERIO CHILILIQUE ALTO - CHILUCANAS, 2019.									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: GUÍA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO									
AUTOR: JULCAHUANDA DOMADOR, SEIFELMIRA									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
OE	DIMENSIÓN: Descentración	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Incluye a sus familiares en sus juegos.	✓			✓	✓			✓
2	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.	✓			✓	✓			✓
OE	DIMENSIÓN: Sustitución	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
3	Da significado a las acciones imaginarias que observa en sus personajes de la televisión.	✓			✓	✓			✓
4	Es creativo al representar diferentes roles.	✓			✓	✓			✓
SE	DIMENSIÓN: Integración	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
5	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas.	✓			✓	✓			✓
6	Reconoce las acciones que realizan papá, mamá y hermanos.	✓			✓	✓			✓
OE	DIMENSIÓN: Colectivo	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
7	Improvisa soluciones en su juego	✓			✓	✓			✓
8	Realiza juegos que atribuyen sentimientos a sus muñecos.	✓			✓	✓			✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Harold Raúl Olivos García		
DNI N°	47025797	Teléfono / Celular	951491920
Título profesional / Especialidad	Licenciado en Psicología		
Grado Académico	Máster en Educación		
Mención	Psicopedagogía e Inclusión		

Firma: 
Lugar y fecha: *Buena*, 17/06/2020.



Mg. Harold Raúl Olivos García
PSICÓLOGO
C.P.S.P. 21790

Anexo 3: Evidencia de trámite de recolección de datos


**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

Piura 28 de mayo de 2020

A quien corresponda:

La que suscribe Lic. Jessica Chanta Alvarado, Directora de la Institución Educativa N° 356 – Chililique Alto – Chulucanas – Provincia de Morropón – Región- Piura.

Me es grato dirigirme a usted saludarla y la vez hacerle conocer lo siguiente: con respecto al documento recibido hacia mi despacho.

De la alumna Sefelmira Julcahuanca Domado con DNI N° 03358683 de la carrera de Educación Inicial, de la Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote.

Dando a conocer su investigación "La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la I.E. 356 caserío Chililique Alto – Chulucanas – 2019"

Acepto el permiso solicitado, doy mi consentimiento para realizar su investigación de taller en los niños de 5 años de la I.E N° 356 – Caserío de Chililique Alto – Chulucanas, en referencia a la evaluación del juego simbólico en los niños y niñas de dicha Institución.

Se extiende el presente documento para fines que tenga conveniente.

Atentamente:

 **MINISTERIO DE EDUCACION
UCEL CHULUCANAS**
Jessica Chanta Alvarado
DNI 43302543
LIC. JESSICA CHANTA ALVARADO
DIRECTORA

Anexo 4: Formatos de consentimiento informado

Consentimiento Informado

Investigador principal del proyecto: Estudiante, Julcahuanca Domador, Sefelmira

Consentimiento informado

Estimado participante, el presente estudio tiene el objetivo analizar la importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la institución educativa 356 Caserio Chilique Alto - Chulucanas, 2019.

La presente investigación informará sobre los beneficios de la misma en referencia a la evaluación del juego simbólico, tanto a nivel general como en sus dimensiones Descentración en acciones de los niños, Sustitución de las relaciones existentes de los objetos, Integración estructural del juego y Colectivo

Asimismo, se realizarán análisis de datos de esta variable.

Toda la información que se obtenga de los análisis será confidencial y sólo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. Será guardada en una base de datos protegidas con contraseñas. Tu nombre no será utilizado en ningún informe. Si decides no participar, no se te tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, eres libre de retirarte del estudio en cualquier momento.

Si tienes dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con nuestra Docente tutora Mgtr. Yanira Lisset Uceda Bayona al celular: 999891687, o al correo: yucedab@uladech.edu.pe

Si tienes dudas acerca de tus derechos como participante de un estudio de investigación, puedes llamar a la Mg. Zoila Rosa Limay Herrera presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Cel: (+51043) 327-933, E-mail: zlimayh@uladech.edu.pe

Obtención del Consentimiento Informado

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para participar en este estudio:

<p><u>Marleny Peña Cuica</u> Nombres y apellidos del participante</p> <p><u>Marleny Peña</u> Firma del participante</p> <p>DNI: 49058922</p>	<p><u>Sefelmira Julcahuanca Domador</u> Nombres y Apellidos del encuestador</p> <p><u>Sefelmira</u> Firma del encuestador</p> <p>DNI: 03358683</p>
--	--

Consentimiento Informado

Investigador principal del proyecto: Estudiante: Julcahuanca Domador, Sefelmira

Consentimiento informado

Estimado participante, el presente estudio tiene el objetivo analizar la importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la institución educativa 356 Caserio Chillique Alto - Chulucanas, 2019.

La presente investigación informará sobre los beneficios de la misma en referencia a la evaluación del juego simbólico, tanto a nivel general como en sus dimensiones Descentración en acciones de los niños, Sustitución de las relaciones existentes de los objetos, Integración estructural del juego y Colectivo

Asimismo, se realizarán análisis de datos de esta variable.

Toda la información que se obtenga de los análisis será confidencial y sólo los investigadores y el comité de ética podrán tener acceso a esta información. Será guardada en una base de datos protegidas con contraseñas. Tu nombre no será utilizado en ningún informe. Si decides no participar, no se te tratará de forma distinta ni habrá prejuicio alguno. Si decides participar, eres libre de retirarte del estudio en cualquier momento.

Si tienes dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con nuestra Docente tutora Mgtr. Yanira Lisset Uceda Bayona al celular: 999891687, o al correo: yucedab@uladecb.edu.pe

Si tienes dudas acerca de tus derechos como participante de un estudio de investigación, puedes llamar a la Mg. Zoila Rosa Limay Herrera presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Cel: (+51043) 327-933, E-mail: zlimayh@uladecb.edu.pe

Obtención del Consentimiento Informado

Me ha sido leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado de los objetivos del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para participar en este estudio:

Roxana Salvador Rondoy

Nombres y apellidos del participante

R. Salvador

Firma del participante

DNI - 76582342

Sefelmira Julcahuanca Domador

Nombres y Apellidos del encuestador

Sefelmira

Firma del encuestador

DNI - 03358683

Anexo 5: Formato de tabulación

BASES DE DATOS_SEFELMIRA_TALLER 2_2020 - Excel

Archivos Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista Nitro Pro ¿Qué desea hacer? Iniciar sesión Compartir

Calibre 11 Fuente Alineación Número Estilos Celdas

Portapapeles Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas

M324

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U
1																					
2		Estudiante			CATEGORIA			CATEGORIA			CATEGORIA			CATEGORIA	GENERAL						
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					
8																					
9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					
22																					
23																					
24																					
25																					
26																					

Objetivo General: *Determinar el nivel del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la institución educativa 356 Cacerío Chikque Alto - Chulucanas, 2019*

Tabla 1 - Objetivo General: *Determinar el nivel del juego simbólico en el desarrollo del niño de 5 años de la institución educativa 356 Cacerío Chikque Alto - Chulucanas, 2019*

VALORES VISTA DE DATOS VISTA DE VARIABLES

Lista Calcular

Escribe aquí para buscar

16:52 29/04/2021