

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL



**Juego Simbólico en los niños de la Institución Educativa N° 0725,
Campo Verde, Uchiza, 2019**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación inicial

Autor

Castillo Huaraquispe, Gaby

Asesor (ORCID 0000-0002-7005-3568)

Miranda Zarate, Juana

Chimbote – Perú

2021

ÍNDICE

PALABRAS CLAVE.....	iii
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.....	iii
TÍTULO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN.....	7
METODOLOGÍA.....	¡Error! Marcador no definido.3
RESULTADOS.....	18
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	29
CONCLUSIONES.....	33
RECOMENDACIONES.....	34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
APÉNDICES Y ANEXOS.....	38

PALABRAS CLAVE

Tema	Juego simbólico
-------------	-----------------

Especialidad	Educación Inicial
---------------------	-------------------

KEYWORD

Theme	symbolic game
--------------	---------------

Specialty	Initial education
------------------	-------------------

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría y Métodos Educativos
-------------------------------	-----------------------------

Área	Ciencia sociales
-------------	------------------

Subárea	Ciencia de la Educación
----------------	-------------------------

Disciplina	Educación General
-------------------	-------------------

TÍTULO

Juego Simbólico en los niños de la Institución Educativa N° 0725,
Campo Verde, Uchiza,2019

Symbolic Play in the children of the Educational Institution N°
0725, Campo Verde, Uchiza,2019

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito determinar el nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N°0725, Campo verde, 2019. El tipo de investigación fue descriptiva con un diseño no experimental, descriptivo; la población muestral estuvo conformada por 15 niños de 03, 04 y 05 años, la técnica a utilizar fue la observación y como instrumento se empleó una guía de observación, se culminó está determinando el nivel bajo de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N°0725, con un 67%.

ABSTRACT

The purpose of this research work was to determine the level of symbolic play of the children of the Educational Institution N°0725, Campo verde, 2019. The type of research was descriptive with a non-experimental, descriptive design; the sample population was made up of 15 children aged 03, 04 and 05 years, the technique to be used was observation and as an instrument an observation guide was used, it was completed is determining the low level of symbolic play of the children of the Educational Institution N°0725, with a 67%.

INTRODUCCIÓN

Se revisaron los repositorios de internet encontrando lo siguiente:

Álvarez (2018), tuvo como objetivo general determinar la relación del juego simbólico con el desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años, fue una investigación descriptiva con diseño descriptivo correlacional, la población muestral fue de cincuenta estudiantes, la técnica fue la observación y el instrumento un cuestionario, se culmina determinando la correlación significativa entre ambas variables.

Calderón (2018); su propósito fue identificar el nivel de juego simbólico en los estudiantes de 4 años, la investigación fue descriptiva y el diseño fue no experimental descriptivo, la población fue de cincocincuenta estudiantes y la muestra de cincuenta estudiantes, la técnica fue la observación y el instrumento una lista de cotejo, al término se identifica el nivel bajo de juego simbólico.

Torres (2017), su propósito fue identificar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo, fue una investigación descriptiva con diseño descriptivo comparativo, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento una lista de cotejo, se trabajó con todos los niños de la I.E., se culmina el trabajo identificando que el nivel de juego simbólico y de pensamiento creativo es bajo.

Verano (2016), tuvo como propósito conocer la correlación del juego simbólico y las habilidades sociales, fue un estudio descriptivo, con diseño no experimental, correlacional, la muestra fue de ochenta estudiantes, se trabajó con la observación, el instrumento fue una ficha politómica, se culmina determinando la correlación entre el juego simbólico y las habilidades sociales.

Vilela (2019), su propósito fue identificar el nivel de juego simbólico, fue una investigación básica, con diseño no experimental, descriptivo, la población muestral fue de 20 alumnos, la técnica la observación y el instrumento una ficha de observación, se llegó a la conclusión que existe bajo nivel de juego simbólico en los alumnos de cinco años.

Yanarico y Cartolin (2019), cuyo propósito fue identificar como influye el juego simbólico en el pensamiento crítico de los alumnos de pre escolar, fue un

estudio aplicativo, con diseño pre experimental, la muestra fue de quince estudiantes, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento una lista de cotejo, se determina al término del estudio que el juego simbólico influye en el desarrollo del pensamiento crítico de los alumnos pre escolares.

Rodríguez (2006), señala que los juegos simbólicos son experiencias vitales de los primeros años de edad, esto les permite innovar, hacer creaciones de otros contextos, realizar vivencias de otras personas, imitar a ser diversos personajes, crear cosas, objetos, hacer pensamientos al vivir el papel planteado, vivir emociones de otros, experimentar, dejar salir emociones atrapadas, etc; el juego simbólico permite desarrollar muchas potencialidades en los niños, desde el punto de vista motor, cognitivo y emocional, en las aulas comparten sus emociones, vivencias, sus aprendizajes del día a día en casa y fuera de él, esto les permitirá ir asumiendo su rol dentro de la sociedad en la que se encuentra y le permitirá ubicarse, el juego simbólico también le permite soltar todas las emociones fuertes que contiene de su entorno, le permitirá desestresarse, desarrollar su mundo imaginario, creando cosas maravillosas alrededor de él.

Los juegos son actividades que aparecen en forma espontánea, va a producir satisfacciones, va a divertir y entretener a los infantes. Los niños que juegan aprenden a tener control de sus angustias, los niños que juegan conocen su esquema corporal, aprenden a hacer representaciones en sus mundos exteriores, los juegos surgen de sus ideas, y las relacionan con las ideas de sus compañeros a través de la expresión oral, les permite socializar, experimentar, concretar las capacidades de jugar simbólicamente y más.

El juego simbólico para Piaget; nos dice que es necesario, este está basado en las imitaciones, en las representaciones, en la representación de cada actividad cotidiana, sus manifestaciones son jugando, utilizan como recurso, las fantasías, las imaginaciones, toman siempre como base su contexto, aquí se habla de los diversos comportamientos que van a caracterizar la presentación del juego, a partir de los 3

años se desarrollan las imágenes mentales, las imitaciones diferidas, la expresión oral y los dibujos.

Los juegos simbólicos surgen a partir del primer año de edad, prolongándose hasta los cuatro años, aquí aparece el periodo pre operatorio del progreso mental, del segundo año hasta el séptimo año, pasan de los juegos de ejercicios a los juegos simbólicos; es decir que al usar la expresión oral comienzan a realizar representaciones de objetos, de seres humanos, al deseo y acción realizado, o que realizarán.

Los pensamientos de los infantes van cambiando, pasando de lo definido a lo indefinido, es por esto que los juegos son elementos importantes, estos se van a situar en los límites en los cuales harán representaciones vivenciales de sus contextos, por medio de los juegos simbólicos los alumnos crean cada situación, imitando sus realidades según ellos, incluso surgen las amistades imaginarias.

Dentro de los juegos simbólicos se considera importante las adquisiciones de la expresión oral, ello se manifiesta en cada signo, en cada significante de todos los contextos en los que se encuentran rodeados los infantes, son elementos que permiten que los simbolismos lúdicos adquieran más importancia.

A partir del segundo año de edad los infantes se inician en el uso de la expresión oral, comienzan a expresar sus primeras palabras, yo no solo señalan sino expresan lo que desean y lo que van hacer, es un gran logro en los infantes, en el desarrollo de los esquemas simbólicos de cada acción, de cada palabra, de paso realiza el movimiento de todo su esquema corporal.

El estudio de Piaget está centrado en el proceso de representación para tener mejor entendimiento de la actividad lúdica de los infantes. Las simbolizaciones son las relaciones de los objetos, personas, acciones visibles en los planos imaginarios. Las simbolizaciones se dan cuando los infantes logran contar con representaciones mentales de los materiales, así no estén los materiales ellos desarrollan sus acciones.

En los juegos simbólicos los contextos se adaptan a las realidades de los infantes, pues por medio de los juegos conocen sus entornos, descubren los materiales que usarán en su espacio luego, los entornos son los que se acoplan a la necesidad, interés de los infantes.

El juego simbólico o juego de fantasía, proviene de las representaciones que los infantes hacen de los acontecimientos diarios como el descansar, almorzar, desayunar, etc; las frases que usan mayormente son la descripción de las situaciones de los juegos simbólicos; por ejemplo (haz así) de cada experiencia que realiza en casa, los juegos simbólicos dependen de las posibilidades de la sustitución, representación de situaciones vividas a otras supuestas, el imitar las acciones que hace en casa, con materiales diversos y no con lo que corresponde, constituirá asimilaciones deformantes de las realidades, sin embargo, si las representaciones se hacen con los materiales correctos supondrá equilibrios entre las asimilaciones y acomodaciones.

Los juegos simbólicos son fuentes inagotables de experimentaciones como tal esencial en el logro de desarrollos normales de los pensamientos de los individuos, esto siguiendo órdenes lógicas y coherentes de periodos, los pensamientos van al dominio, al cambio de diverso esquema los cuales terminan en el periodo de la operación formal, en otras palabras, cuando los pensamientos de las personas se hacen abstractos.

Piaget señala las evoluciones de los juegos infantiles, y las utilidades de los mismos más adelante: el juego de ejercicios simples resta de ser importantes conforme avanzan las edades hasta que se extinga. Los juegos de ejercicios simples se transforman primero con el paso de los ejercicios simples (realiza espontáneamente ejercicios con fines precisos), cuando los niños juegan a formar torres en los sectores de construcciones, segundo cuando los ejercicios se pueden convertir a simbolismos, o en juegos simbólicos, el tercero al colectivizar los ejercicios los cuales se establecen con juego sometidos a reglas o normas.

También hace referencia a los juegos que evolucionan con los infantes, en otras palabras, de acuerdo al interés y necesidad estos van a cambiar, precisando que cada juego debe alterarse, pues ya no se proporciona lo que necesitan para el desarrollo y sustento de cada exigencia, entonces, es preciso que la experiencia sea en su total enriquecedora. Los pequeños hallan mayores intereses en sus mundos reales, por ello los juegos simbólicos van anulándose de acuerdo a la edad que presenten, de acuerdo a como pasan los días se ofrecen cada medio necesario para la satisfacción de cada requerimiento, lo que tiempo atrás se sentían satisfechos por medio de los juegos.

Los juegos simbólicos según Vygotsky; tienen perspectivas socioculturales, señala que los juegos simbólicos son necesidades psicológicas para los infantes, también critica a Piaget y defiende, le permite salir de las frustraciones que tienen en sus contextos y que no entienden; para Vygotsky, los juegos simbólicos los infantes satisfacen de manera imaginaria cada deseo insatisfecho a través de las representaciones, reproducciones de su contexto según sus limitaciones.

Para Vygotsky (1933), los juegos simbólicos no consisten en comportamientos arbitrarios ajenos a reglas, los ejercicios de cada rol simbólico tienen un fin, éste omite cada norma interna de acciones conocimientos de lo que son los objetos de representaciones imaginarias. Ante esto los infantes manifiestan conductas que a veces no están acordes con la edad que presentan, adelantándose a ellos mismos y con ello a cada pauta conductual adelantada de sus desarrollos cognitivos. Vygotsky (1933), señala que, partiendo del tercer año, los infantes ya son conscientes de las separaciones de los significantes y significados (lo que es y lo que puede ser). Finalizamos que al no existen imaginaciones sino se juega, en los juegos desarrollaremos las imaginaciones, las creativities, pues en cada juego van a desarrollar recursos de las experiencias pasadas, de esta manera brinda estímulos a las creativities intelectuales.

Según Bruner; los juegos simbólicos son para los infantes formas de uso de su imaginación ante su contexto, por medio de los juegos ponen de manifiesto una mezcla de pensamientos, fantasías, lenguajes.

Borges (2007), señala que los juegos simbólicos presentan los siguientes beneficios para los infantes:

- Permiten a los niños hacer representación mental, real, ficticia.
- Favorecen las comprensiones, asimilaciones de los infantes.
- Hace desarrollar su expresión oral.
- Va a contribuir a sus progresos emocionales.
- Va a desarrollar las capacidades imaginativas; de manera progresiva los juegos se transforman, se parecen a sus contextos.
- Permiten los juegos colectivos, con normas.

Tenemos a Calero (2003) quien señala que los juegos simbólicos:

-Estimulan las comunicaciones, las cooperaciones con sus pares.

-Reproducen los mundos de los adultos en su juego simbólico, en la relación con sus pares, estas interacciones facilitarán los pasos de ego a mayores participaciones a los 6 o 7 años, poniéndose en coordinación con otras experiencias reflejando diferentes maneras de relaciones emotivas, de percepciones, del valor de cada situación, coordinan la acción con sus amigos, se ayudan, se complementan con los roles de sus amigos, se experimentan las participaciones, las competencias, cuando se les acepta o rechaza.

-Los infantes en las representaciones de sus amigos, reflexionan sobre las experiencias de los mismos, sobre las situaciones vividas por ellos, asumiendo papeles de otros; asumen sus perspectivas, favorece que desaparezca el ego; con los juegos se potencian en forma progresiva las relaciones con sus amigos, permitiendo las asimilaciones de las expresiones orales, las diferentes maneras de comunicarse, argumentando su propósito para que se puedan entender.

Segun Calero (2003), señala las dimensiones siguientes:

- Imitación: en la cual imitarán diversas acciones realizada por el adulto, así el infante deseara hacer conocer sus emociones.
- Representación: en la cual el infante representa su imitación.
- Dramatización: a través del gesto, expresando sus emociones ante el adulto.
- El juego protagonizado: haciendo representaciones de su rol con argumentos, con contenidos, en los cuales se convierten en trabajos colectivos.

- Objetos utilizados: son reglas, son recursos imaginarios como tal (espada, jeringas, etc.) con los cuales simbolizarán y representarán los papeles.

Se observa que en los niños de 3,4 y 5 años de edad, se encuentran en el mejor momento de comprender, de hacer diferencias entre lo bueno y lo malo que sucede alrededor nuestro, es entonces cuando los niños hacen uso de los juegos simbólicos para expresar sus necesidades, para hacer saber lo que les agrada y no agrada, de paso ir cimentando las bases de su futura personalidad; sabemos que por medio de los juegos simbólicos los niños se inician en el conocimiento de su contexto, hacen una interpretación de lo que observan, hacen ensayos de cada conducta social, asumiendo cada rol, aprendiendo normas, descargando cada impulso, exteriorizando cada emoción y fantasía.

Los juegos simbólicos son parte esencial de las tareas escolares, las instituciones de educación inicial tienen intencionalidades educativas que no se ven en otros espacios y se organizan en forma significativa, diferente a los que se practica afuera de la Institución Educativa.

Así cuando hacen el juego simbólico, se expresan, amplían su vocabulario, evolucionan en todos los aspectos, logrando el desarrollo integral de los niños y niñas.

El beneficio social de este trabajo radica en los resultados obtenidos, pues con ellos se podrán hacer llegar las recomendaciones para mejorar el nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza, 2019.

Así mismo en el aporte científico, los resultados de esta investigación servirán como antecedentes para futuras investigaciones relacionadas al estudio de esta variable.

Los juegos simbólicos son las acciones más trascendentales en la vida de los estudiantes, pues el juego no solo es diversión, distracción, este tiene un propósito, la más importante, permite vigilar el estado emocional de los niños y niñas, los niños que juegan están sanos biológicamente, emocionalmente; Casado (2010), nos dice que es en los primeros años donde el niño aprende a jugar con sus coetáneos,

desarrollando en ellos muchas habilidades, ello le permitirá ir logrando su autonomía, seguridad, autoestima entre otros.

Es de suma importancia que se describa y conozca los contextos que tienen las aulas de educación inicial, y muy importante que las maestras les den el tiempo suficiente para realizar el juego simbólico tanto dentro como fuera del aula, se observa mucha dedicación a la parte cognitiva y se olvidan cosas muy importantes como el desarrollo del juego simbólico en los niños, ello nos permitirá ayudar a los niños en muchos aspectos, esto no se da en muchas instituciones educativas de educación inicial.

Los niños de la Institución Educativa N° 0725, no son la excepción, en ellos se observa mucha dificultad para expresar sus emociones, sus necesidades, eso acompañado de la poca dedicación que se observa en la docente, quien no permite que los niños desarrollen el juego simbólico de manera adecuada.

Ante esta problemática planteo la siguiente interrogante:

¿Cuál es el nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza, 2019?

Conceptualmente Rodríguez (2006), señala que los juegos simbólicos son experiencias vitales de los primeros años de edad, esto les permite innovar, hacer creaciones de otros contextos, realizar vivencias de otras personas, imitar a ser diversos personajes, crear cosas, objetos, hacer pensamientos al vivir el papel planteado, vivir emociones de otros, experimentar, dejar salir emociones atrapadas, etc;

Operacionalmente el nivel de juego simbólico fue medido con una guía de observación, creada por la autora, esta guía contiene: la dimensión de imitación, con un indicador y 3 ítems, la dimensión de representación con un indicador y 3 ítems, la dimensión de dramatización con un indicador y 3 ítems, la dimensión del juego protagonizado con un indicador y 3 ítems y la dimensión de objetos utilizados con un indicador y 2 ítems, todo esto con la siguiente escala: nivel alto de 32 a 42 puntos, nivel en proceso de 22 a 31 puntos y nivel bajo de 3 a 21 puntos.

Se operacionalizo la variable de esta manera

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEMS
Inteligencia Emocional	Imitación	Hace imitación de las acciones que realizan los adultos.	1,2,3
	Representación	Hace representaciones según el rol que se asigna.	4,5,6
	Dramatización	Hace sus gestos según el rol asignado.	7,8,9
	Juego protagonizado	Hace trabajo colectivo representando roles con argumentos y contenidos.	10,11,12
	Objetos utilizados	Hace uso de todos los recursos que se le presentan.	13,14

La hipótesis fue la siguiente:

El nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019 es bajo.

Como objetivo general se planteó:

Determinar el nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

Se presentaron los siguientes objetivos específicos:

-Identificar el nivel de imitación de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

-Identificar el nivel de representación de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

-Identificar el nivel de dramatización los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

-Identificar el nivel de juego protagonizado de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

-Identificar el nivel de uso de recursos los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

METODOLOGÍA

El tipo de investigación según la orientación fue de tipo descriptivo. Hernández, Fernández y Baptista (2014).

El diseño de estudio de este trabajo fue descriptivo, este tuvo como objetivo analizar a la variable tal como se presente. Hernández, Fernández y Baptista (2014), siendo su esquema:

M ----- **O**

Donde

M = Muestra de los niños de la Institución Educativa N° 0725.

O = Nivel de juego simbólico

Con respecto a la población y muestra, estuvo constituida por 15 estudiantes de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa N° 0725.

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
03 años	Única	03	02	05
04 años	Única	01	04	05
05 años	Única	02	03	05
Total		06	09	15

Fuente: Información recogida de la Dirección de la IE N°0725.

La técnica a utilizar fue la observación, técnica que nos permitió recoger información de la variable juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, 2019.

El instrumento que se utilizó para conocer el nivel de juego simbólico fue una guía de investigación, creada por la autora, esta guía contiene: la dimensión de imitación, con un indicador y 3 ítems, la dimensión de representación con un indicador y 3 ítems, la dimensión de dramatización con un indicador y 3 ítems, la dimensión del juego protagonizado con un indicador y 3 ítems y la dimensión de objetos utilizados con un indicador y 2 ítems, todo esto con la siguiente escala: nivel alto de 32 a 42 puntos, nivel en proceso de 22 a 31 puntos y nivel bajo de 3 a 21 puntos, fue validada por un juicio de experto la Mg. Lucy Varas Boza y contó con una fiabilidad de Alfa de Cronbach de ,984

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,984	14

Para analizar la información de la guía de observación se organizó toda la información recogida en una base de datos en Microsoft Excel, esta información fue depurada y codificada para luego ser exportada a un programa de análisis estadístico, comenzando a generar tablas de frecuencias y porcentajes, con sus respectivos gráficos que componen los resultados de la presenta investigación. Se trabajó con la estadística descriptiva.

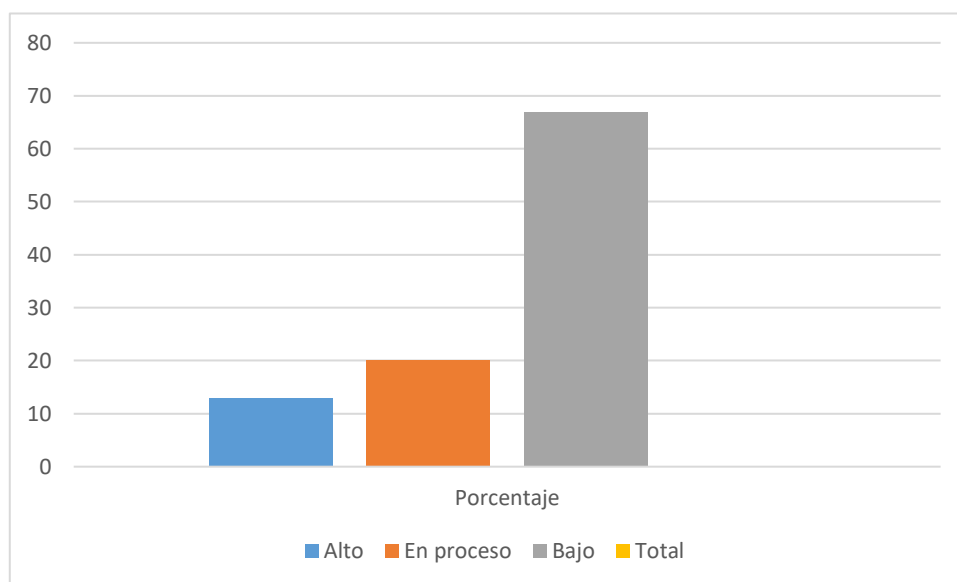
RESULTADOS

Tabla 1

*Nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725,
Campo Verde, Uchiza, 2019.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	2	13
En proceso	3	20
Bajo	10	67
Total	15	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



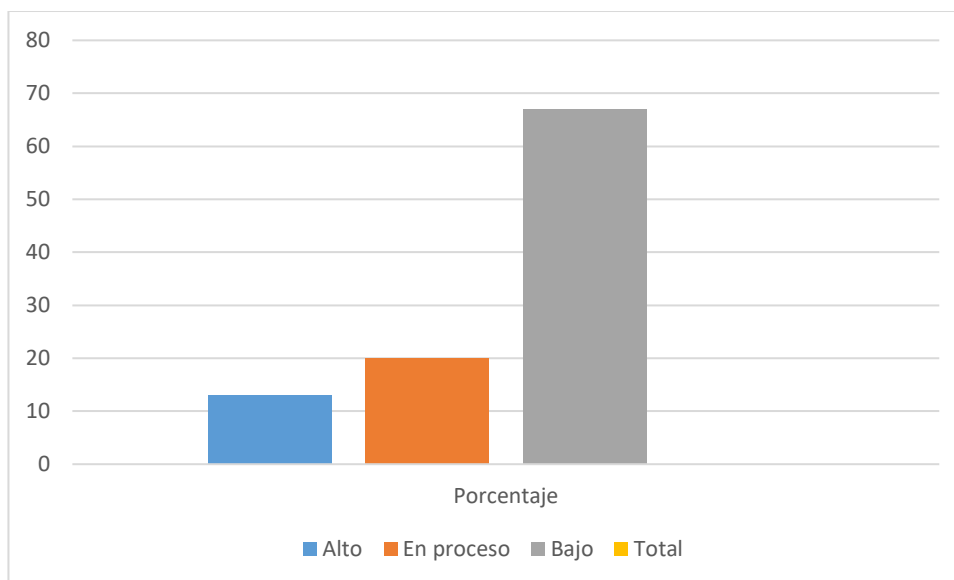
En la tabla y figura 1 se observa que el 13% (02) de los alumnos presentan nivel alto de juego simbólico, seguido del 20% (03) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 67% (10) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza, 2019, presentan un nivel bajo de juego simbólico con un 67%.

Tabla 2

Nivel de imitación de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza, 2019.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	2	13
En proceso	3	20
Bajo	10	67
Total	15	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



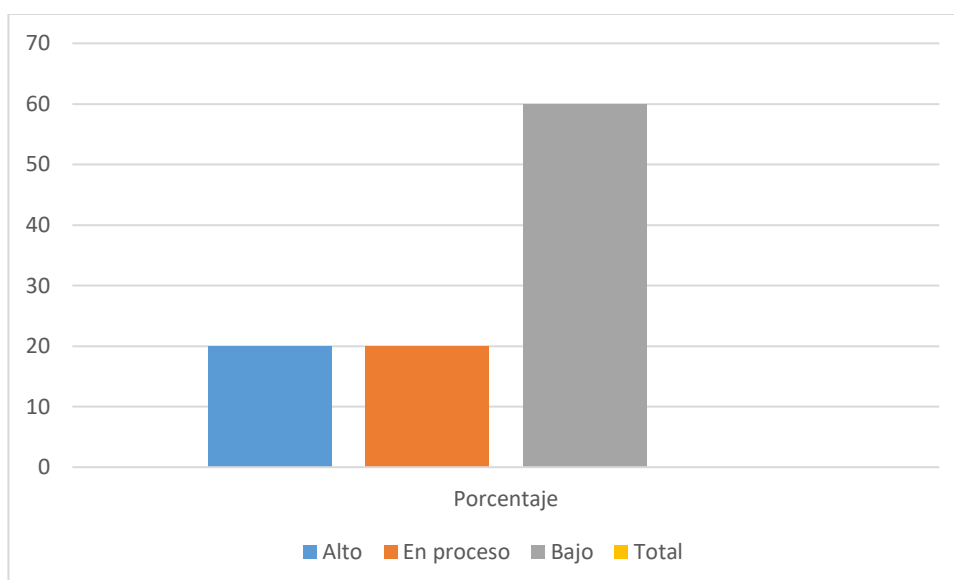
En la tabla y figura 2 se observa que el 13% (02) de los alumnos presentan nivel alto de imitación, seguido del 20% (03) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 67% (10) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de imitación con un 67%.

Tabla 3

Nivel de representación de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	3	20
En proceso	3	20
Bajo	9	60
Total	15	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



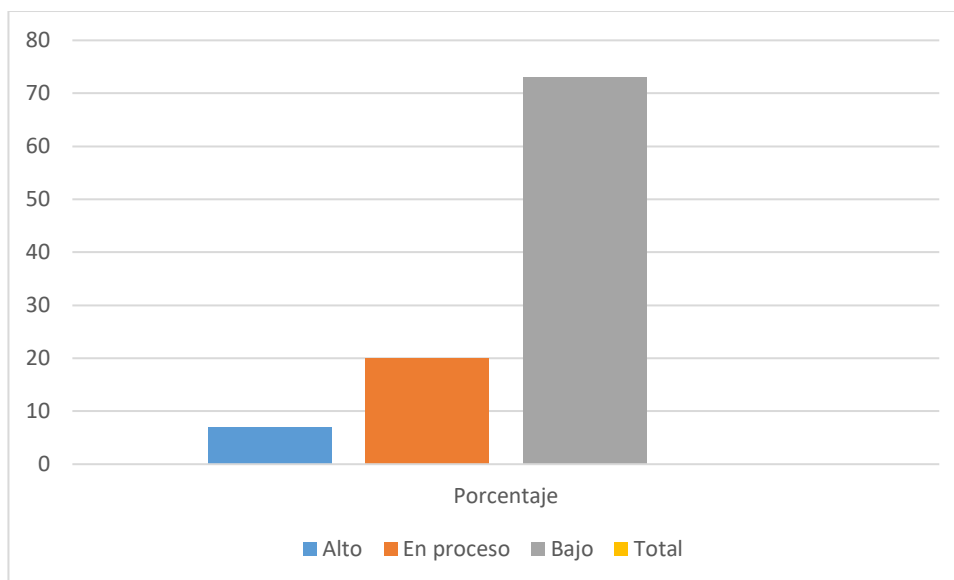
En la tabla y figura 3 se observa que el 20% (03) de los alumnos presentan nivel alto de representación, seguido del 20% (03) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 60% (09) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza, 2019, presentan un nivel bajo de representación con un 60%.

Tabla 4

Nivel de dramatización los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza, 2019.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	1	7
En proceso	3	20
Bajo	11	73
Total	15	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



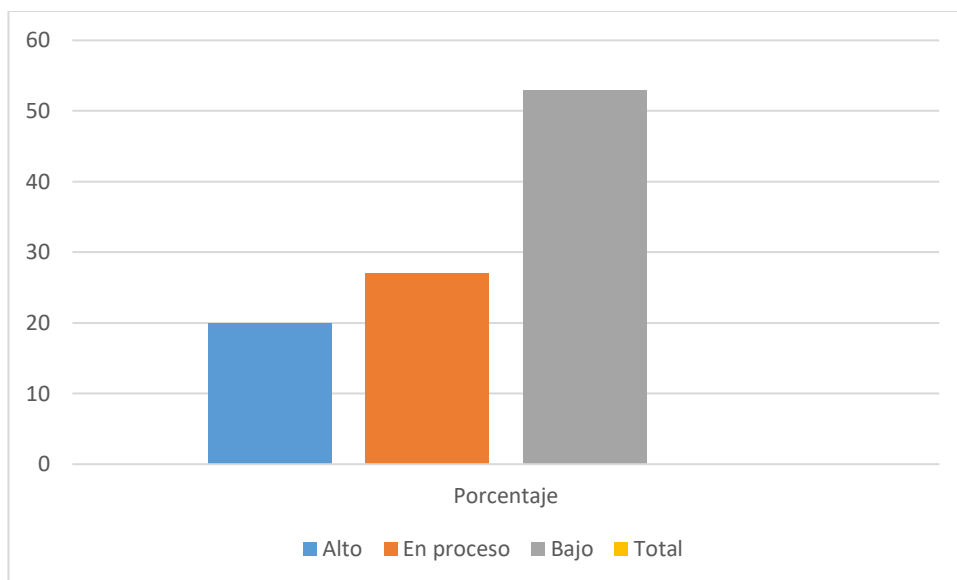
En la tabla y figura 4 se observa que el 7% (01) de los alumnos presentan nivel alto de dramatización, seguido del 20% (03) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 60% (09) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de dramatización con un 73%.

Tabla 5

Nivel de juego protagonizado de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	3	20
En proceso	4	27
Bajo	8	53
Total	15	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



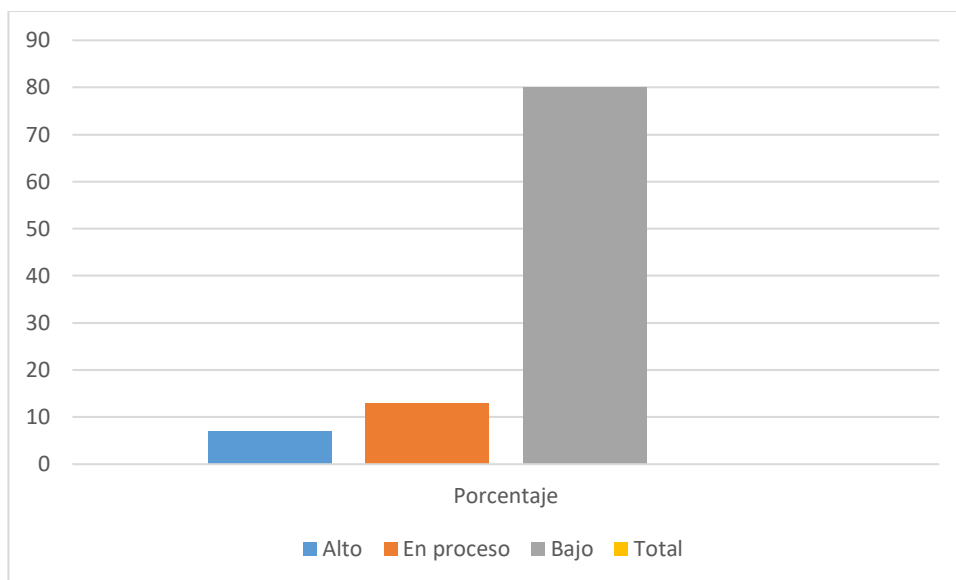
En la tabla y figura 5 se observa que el 20% (03) de los alumnos presentan nivel alto de juego protagonizado, seguido del 27% (04) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 53% (08) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza, 2019, presentan un nivel bajo de juego protagonizado con un 53%.

Tabla 6

Nivel de uso de recursos los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza, 2019.

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	1	7
En proceso	2	13
Bajo	12	80
Total	15	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



En la tabla y figura 6 se observa que el 7% (01) de los alumnos presentan nivel alto de uso de recursos, seguido del 13% (02) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 80% (12) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de uso de recursos con un 80%.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Según el objetivo general en la tabla y figura 1 se observa que el 13% (02) de los alumnos presentan nivel alto de juego simbólico, seguido del 20% (03) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 67% (10) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de juego simbólico con un 67%.

Luego según el primer objetivo en la tabla y figura 2, se observa que el 13% (02) de los alumnos presentan nivel alto de imitación, seguido del 20% (03) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 67% (10) presentan un nivel bajo, por lo

tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de imitación con un 67%.

También de acuerdo al tercer objetivo específico en la tabla y figura 3, se observa que el 20% (03) de los alumnos presentan nivel alto de representación, seguido del 20% (03) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 60% (09) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de representación con un 60%.

Así mismo en el cuarto objetivo específico en la tabla y figura 4, se observa que el 7% (01) de los alumnos presentan nivel alto de dramatización, seguido del 20% (03) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 60% (09) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de dramatización con un 73%.

Tenemos en el quinto objetivo específico, en la tabla y figura 5, se observa que el 20% (03) de los alumnos presentan nivel alto de juego protagonizado, seguido del 27% (04) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 53% (08) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de juego protagonizado con un 53%.

Finalmente, en el sexto objetivo, en la tabla y figura 6, se observa que el 7% (01) de los alumnos presentan nivel alto de uso de recursos, seguido del 13% (02) de los estudiantes se encuentran en proceso y el 80% (12) presentan un nivel bajo, por lo tanto, los estudiantes de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, presentan un nivel bajo de uso de recursos con un 80%.

Revisando los antecedentes se encontró similitud con:

Alcala (2019) tuvo como finalidad comparar el nivel de aprendizaje cooperativo en niños de cinco de dos Instituciones Educativas de Educación Inicial; el tipo de investigación básica, con un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y de diseño no experimental. La población estuvo constituida por 96 niños de cinco años, se utilizó la lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Finalmente, los resultados obtenidos indicaron que los niños de las Instituciones Educativas tienen bajo nivel de aprendizaje cooperativo.

Fue el único repositorio que se encontró con resultados similares.

Calderón (2018); su propósito fue identificar el nivel de juego simbólico en los estudiantes de 4 años, la investigación fue descriptiva y el diseño fue no experimental descriptivo, la población fue de cincocincuenta y nueve estudiantes y la muestra de cincuenta y dos estudiantes, la técnica fue la observación y el instrumento una lista de cotejo, al término se identifica el nivel bajo de juego simbólico.

Torres (2017), su propósito fue identificar el nivel de desarrollo del juego simbólico y el pensamiento creativo, fue una investigación descriptiva con diseño descriptivo comparativo, la técnica que se utilizó fue la observación y el instrumento una lista de cotejo, se trabajó con todos los niños de la I.E., se culmina el trabajo identificando que el nivel de juego simbólico y de pensamiento creativo es bajo.

Vilela (2019), su propósito fue identificar el nivel de juego simbólico, fue una investigación básica, con diseño no experimental, descriptivo, la población muestral fue de 20 alumnos, la técnica la observación y el instrumento una ficha de observación, se llegó a la conclusión que existe bajo nivel de juego simbólico en los alumnos de cinco años.

CONCLUSIONES

- Se determinó el bajo nivel de juego simbólico de los niños de de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, con un 67%.
- Se identificó el bajo nivel de imitación de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, con un 67%,
- Se identificó el bajo nivel de representación de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, con un 60%.
- Se identificó el bajo nivel de dramatización los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, con un 73%.
- Se identificó el bajo nivel de juego protagonizado de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, con un 53%.
- Se identificó el bajo nivel de uso de recursos los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019, con un 75%.

RECOMENDACIONES

Al personal directivo, realizar monitoreo a las maestras para conocer como trabajan el juego simbólico con los estudiantes.

Realizar capacitaciones con las maestras para desarrollar estrategias que permitan mejorar el bajo nivel de juego simbólicos.

A los padres de familia, motivarlos para continuar con el apoyo a sus niños en el desarrollo del juego simbólico.

AGRADECIMIENTO

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez (2018) *Juego simbólico y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Villa el Salvador*
- Arango de Narváez (2002) *Actividades para Estimular el desarrollo entre 1 y 6 años; 2da Edición*, Editorial. Gamma
- Bandura (1977) *5a Edición*. Madrid, Editorial Alianza, 1980.
- Borges (2007) *El hombre es la larga sombra que el niño proyectará en el tiempo*. 2da Edición Editorial "La pluma".
- Bruner (1986) *Juego, pensamiento y lenguaje*. México Alianza.
- Calero (2003) *Educación Jugando*, 1era Edición. Editorial. Navarrete.
- Calderón (2018) *El juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar de la II.EE. de Garatea - Nuevo Chimbote*.
- Casado (2010) *¿qué me pasa, mamá?* 2a Edición, Editorial: Planeta.
- Cousinet (1964) *El aprendizaje social*. 2da Edición: Editorial. Luis Miracle, Barcelona
- Cuellar (1990) *El Niño como Persona* 4ta edición. editorial de revistas México, Ed. Navarrete.
- Del Pozo (2001) *Recreación Escolar*, 1era Edit., Avante México.
- Dewey (2005) *Educación Infantil*, 9na Edición, Editorial Juan Luis posada.

- Garvey (1994) *El juego infantil*, 1era Edición, Editorial Morata.
- Hernández, Fernández y Baptista (2014) *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw- Hill Interamericana, México.
- Cuellar (1990) *El Niño como Persona*. 4ta Edición, Editorial. Navarrete.
- November (1977) *Experiencia de juego con preescolares*. Edición, Ediciones Morata, Madrid- España.
- Ortiz (2007) *Diccionario de Pedagogía*, 2da Edición, Editorial Casa del Libro.
- Decroly (2002) *El juego Educativo Iniciando a la actividad y motriz*. Edición.
- Piaget (1956) *Teoría del Juego*. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil.
- Prieto (1970) *El juego y el juguete educativo en la edad preescolar*. Edición. Madrid.
- Romero y Gómez (2008) *El juego infantil y su metodología*. Altamar S.A. Barcelona.
- Saavedra (2001) *Diccionario de Pedagogía*, 3era Edición, Editorial Pax México.
- Torres (2017) *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos*, Arequipa.
- UPN, Antología Básica (1995) *El Juego*. México. 2da edición, Editorial. Santos.
- Verano (2016) *El juego simbólico y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa N°323*, Puente Piedra
- Vilela (2019) *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.
- Vygotski (1988) *El papel del juego en el desarrollo del niño*. Barcelona. Critica
- Yanarico y Cartolin (2019) *El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco – Huancane – Puno*.

Anexos:

Guía de observación para evaluar el nivel de Juego Simbólico

I.E.....Aula.....Edad de los niños.....

Estimada docente de acuerdo a las observaciones realizadas marca con una equis(X) donde corresponda.

Nº	Dimensiones	Alto	En proc.	Bajo
Imitación				
01	Hace imitación de los personajes que le indican.			
02	Muestra entusiasmo por la imitación a realizar.			
03	Muestra espontaneidad al momento de imitar.			
Representación				
04	Representan a los personajes que se les indica en el juego.			
05	Hace los ruidos correspondientes en el momento del juego simbólico.			
06	Muestra interés al momento de representar en el juego simbólico.			
Dramatización				
07	Realiza la dramatización con los gestos necesarios en el juego simbólico.			
08	Realiza su rol protagónico dentro del juego simbólico con entusiasmo.			
09	Muestra creatividad al desempeñar su rol protagónico.			
El juego protagonizado				
10	Forman grupos para realizar el juego simbólico.			
11	Protagonizan sus roles de acuerdo al indicado en el juego simbólico.			
12	Realizan el juego simbólico protagonizando a cada uno de sus personajes.			

Objetos utilizados				
13	Hace uso de su ropa para representar al personaje en el juego simbólico.			
14	Hace uso de los materiales del aula para representar durante el juego simbólico.			

ESCALA VALORATIVA

ESCALA	VALOR
ALTO	03 puntos
EN PROC.	02 puntos
BAJO	01 punto

FIABILIDAD

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,984	14

BASE DE DATOS

1	2	N°	DIMIT				DREP				DDRAM				DJPROT				DOBUT			PT
			I1	I2	I3	Ptje	I4	I5	I6	Ptje	I7	I8	I9	Ptje	I10	I11	I12	Ptje	I13	I14	Ptje	
3	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14
4	2	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14
5	3	1	1	2	4	2	2	1	5	1	1	2	3	2	2	2	6	1	1	2	20	
5	4	2	2	3	7	3	3	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	4	31	
7	5	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14	
3	6	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14	
9	7	2	2	2	6	2	2	2	6	1	1	2	4	2	2	2	6	1	1	2	24	
0	8	3	3	3	9	3	3	2	8	2	2	3	7	3	3	2	8	2	1	3	35	
1	9	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14	
2	10	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14	
3	11	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	3	7	3	3	3	9	1	1	2	30	
4	12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	6	42	
5	13	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14	
6	14	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	14	
7	15	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	4	2	2	2	6	1	1	2	18	



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL
INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)**

DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:

Juego Simbólico en los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

2. INVESTIGADOR:

Castillo Huaraquispe, Gaby

3. OBJETIVO GENERAL:

Determinar el nivel de de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.

4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población y muestra, estará constituida por 15 estudiantes de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa N° 0725.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Guía de observación para conocer el nivel de Juego simbólico.

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

Mg. Lucy Joanet Varas Boza

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:

Maestro en Educación

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

Universidad San Pedro

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Indicadores de Evaluación								OBSERVACION
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego Simbólico	Imitación	Hace imitación de las acciones que realizan los adultos.	Hace imitación de los personajes que le indican.	X		X		X		X		
			Muestra entusiasmo por la imitación a realizar.	X		X		X		X		
			Muestra espontaneidad al momento de imitar.	X		X		X		X		
	Representación	Hace representaciones según el rol que se asigna.	Representan a los personajes que se les indica en el juego.	X		X		X		X		
			Hace los ruidos correspondientes en el momento del juego simbólico.	X		X		X		X		
			Muestra interés al momento de representar en el juego simbólico.	X		X		X		X		
	Dramatización	Hace sus gestos según el rol asignado.	Realiza la dramatización con los gestos necesarios en el juego simbólico.	X		X		X		X		
			Realiza su rol protagónico dentro del juego simbólico con entusiasmo.	X		X		X		X		
			Muestra creatividad al desempeñar su rol protagónico.	X		X		X		X		
	Juego protagonizado	Hace trabajo colectivo representando roles con argumentos y contenidos.	Forman grupos para realizar el juego simbólico.	X		X		X		X		
			Protagonizan sus roles de acuerdo al indicado en el juego simbólico.	X		X		X		X		
			Realizan el juego simbólico protagonizando a cada uno de sus personajes.	X		X		X		X		

	Objetos utilizados	Hace uso de todos los recursos que se le presentan.	Hace uso de su ropa para representar al personaje en el juego simbólico.	X		X		X		X		
			Hace uso de los materiales del aula para representar durante el juego simbólico.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es adecuado al trabajo de investigación.

Lugar y fecha:

Chimbote, 30 de mayo de 2019



DNI N° 32773567

MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGICA

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	Metodología de la Investigación
<p>¿Cuál es el nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019?</p>	<p>El nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019 es bajo.</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el nivel de de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identificar el nivel de imitación de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019. -Identificar el nivel de representación de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019. -Identificar el nivel de dramatización los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019. -Identificar el nivel de juego protagonizado de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019. -Identificar el nivel de uso de recursos los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019. 	<p>Juego Simbólico</p>	<p>Tipo de Investigación: La investigación es de tipo descriptivo, porque es aquella que trata de responder a los problemas teóricos o sustantivos, en tal sentido, está orientada al conocimiento de la realidad tal como se presenta. Hernández, Fernández y Baptista (2014).</p> <p>Diseño de la Investigación: Se aplicará el Diseño descriptivo simple porque no se manipulará ninguna variable y solo se observará el fenómeno como se desarrolla en su ambiente, para después analizarlos. Hernández, Fernández y Baptista (2014).</p> <p style="text-align: center;">M-----O</p> <p>Dónde: M.: Los niños de la I.E. N°0725. O.: Nivel de juego simbólico.</p> <p>Población muestral Con respecto a la población y muestra, estará constituida por 15 estudiantes de 03, 04 y 05 años de la Institución Educativa N° 0725.</p>

MATRIZ DE CONSISTENCIA LOGICA

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	VARIABLES	DIMENSIONES DE VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL
¿Cuál es el nivel de juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza,2019?	Juego simbólico	-Imitación -Representación -Dramatización -El juego protagonizado - Objetos utilizados	Rodríguez (2006), menciona que; "El juego simbólico es una experiencia vital de la infancia que posibilita transformar, crear otros mundos, vivir otras vidas, jugar a ser otros, y así aprender a pensar cómo /os otros, a sentir como /os otros y, en definitiva, a saber, que existen formas de pensar y sentir diferentes a la propia.	El nivel de juego simbólico será medido con una guía de observación, creada por la autora, esta guía contiene: la dimensión de imitación, con un indicador y 3 ítems, la dimensión de representación con un indicador y 3 ítems, la dimensión de dramatización con un indicador y 3 ítems, la dimensión del juego protagonizado con un indicador y 3 ítems y la dimensión de objetos utilizados con un indicador y 2 ítems, todo esto con la siguiente escala: nivel alto de 32 a 42 puntos, nivel en proceso de 22 a 31 puntos y nivel bajo de 3 a 21 puntos.