

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



**Nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución  
Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022**

**Tesis para obtener el título Profesional de Licenciada en educación inicial**

**Autor**

**Castillejo Avila, Mirza Yolanda**

**Asesor (ORCID 0000-0001-5854-9731)  
Valverde Sarmiento, Alan**

**Chimbote – Perú**

**2022**

## ÍNDICE

INDICE GENERAL .....	i
PALABRAS CLAVE.....	ii
CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD .....	iii
TÍTULO.....	iii
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT .....	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
METODOLOGÍA.....	13
RESULTADOS .....	15
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	20
CONCLUSIONES.....	23
RECOMENDACIONES .....	24
AGRADECIMIENTO.....	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	26
ANEXOS .....	28

## **PALABRAS CLAVE**

---

<b>Tema</b>	Juego simbólico
-------------	-----------------

---

<b>Especialidad</b>	Educación Inicial
---------------------	-------------------

---

## **KEYWORD**

---

<b>Theme</b>	symbolic game
--------------	---------------

---

<b>Specialty</b>	Initial education
------------------	-------------------

---

## **LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN**

---

<b>Línea de investigación</b>	Teoría y Métodos Educativos
-------------------------------	-----------------------------

---

<b>Área</b>	Ciencia sociales
-------------	------------------

---

<b>Subárea</b>	Ciencia de la Educación
----------------	-------------------------

---

<b>Disciplina</b>	Educación General
-------------------	-------------------

---



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado “Nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022” del (a) estudiante: **Mirza Yolanda Castillejo Avila**, identificado(a) con **Código N° 1114101301**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **24%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 11 de Mayo de 2023



**NOTA:**

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **TÍTULO**

Nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución  
Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022

Symbolic play level of 4-year-old children of the "Semillitas de  
saber" Educational Institution, San Luis, 2022

## **RESUMEN**

El actual estudio tiene como finalidad de determinar el nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, el tipo de estudio fue descriptiva, con diseño no experimental, descriptivo, la población y muestra integrada por 32 infantes, la observación fue usada como técnica de recojo de información y la guía de observación fue empleada como instrumento, al término del estudio se definió los niveles bajos de los juegos simbólicos en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 68%, luego el 13% de los infantes muestran niveles en proceso y el 19% muestran niveles altos.

## **ABSTRACT**

The persistence of the existing education stays near regulate the level of symbolic play of 4-year-ancient broods from the Informative Institute "Semillitas de saber", San Luis, 2022, the sort of education remained expressive, by a non-untried, descriptive project, the population and an example completed active of 32 infants, comment remained castoff by way of a method aimed at amassing data then the comment guide stood castoff by way of a device, on the finish of the training the short stages of symbolic games were defined hip the 4-year-ancient broods of the Informative Institute "Semillitas de saber", San Luis, 2022, with 68%, then 13% of the infants show levels in process and 19% show high levels.

## INTRODUCCIÓN

Al investigar el tema se encontraron los siguientes antecedentes:

Yanarico (2020), la finalidad fue establecer las influencias de los juegos simbólicos en la formación de los pensamientos críticos de los infantes del programa de educación preescolar PRONOEI, por ser temas esenciales de pensamiento libre y clave segura para el pensamiento de los niños pequeños. El enfoque de investigación es cualitativo y descriptivo, construye afinidad utilizando un diseño correlacional, realiza una serie de pasos utilizando un enfoque teórico, referente a las variables de estudio. Además, para acceder a los documentos, hemos movilizad admirablemente nuestra logística personal para tabular las informaciones de forma adecuada, hemos utilizado un total de 15 educandos y el responsable del programa de 5 años, por otra parte, utilizamos formularios de encuestas y fichas de observación para recopilar datos. El resultado de esta investigación muestra que los juegos simbólicos son importantes para la formación del pensamiento crítico en esta etapa de la vida.

Alcasihuincha y Álvarez (2020), la finalidad de investigación fue definir las influencias de un programa de juego simbólico en el lenguaje oral de niñas de 5 años. La metodología de investigación aplicativo y explicativo con un diseño pre experimental. La población muestral estaba integrada por de 18 niñas de 5 años de edad a quienes se les administró un instrumento de evaluación oral denominada prueba ELO. Los resultados mostraron que al aplicar el programa del juego de símbolos se desarrolló los niveles de lenguaje oral, el 78,8% del nivel de lenguaje oral de las niñas alcanzó niveles altos y medios, se lograron habilidades de discriminación auditiva, fonética, sintáctica y semántica.

Calderón (2019). El objetivo fue definir el impacto del juego simbólico en la representación oral en infantes de 3 años, aplicando la metodología a nivel explicativo mediante un diseño cuasi-experimental. Una población muestral de 36 niños y niñas de 3 años. Además, se desarrolló un instrumento de recojo de datos llamado guía de observación. Donde se concluye que los efectos del uso de un

programa de juegos simbólicos tienen un impacto significativo en la expresión oral en infantes de 3 años.

Caldero y Paz (2018). Desarrolló un estudio sobre los grados de desarrollo de los juegos simbólicos en infantes de 4 años en el sector hogar, con un estudio descriptivo, diseño simple, población de 159 infantes y una muestra de 52. Empleó una lista de cotejo elaborado por las autoras la que fue validada por juicios de expertos. Los niveles de desarrollo de los infantes al realizar los juegos simbólicos en los diversos I.I.EE de Garatea fueron un 75% excelentes y un 25% están en proceso, demostrando las necesarias habilidades sociales, verbales, intelectuales, ofreciéndoles suficientes materiales para planificar los juegos e involucrar a todos los niños en la sección familiar.

Calle (2018). El objeto de este estudio fue delimitar la vinculación entre la frecuencia de los juegos simbólicos y los niveles de lenguaje oral en infantes de 5 años utilizando un diseño causal a nivel descriptivo. El tipo de estudio es no experimental. Con una muestra de 90 niños y niñas la que empleó una lista de cotejo para los juegos simbólicos y para el progreso de lenguaje la prueba Plon R. La conclusión fue que los juegos simbólicos intervienen en el empleo del lenguaje verbal y su vinculación es medianamente significativa. Por ello, se aceptó la hipótesis general del estudio. En cambio, en los juegos simbólicos utilizados por los infantes de 5 años, el 60% llegó tarde.

Quispe (2017), el objetivo fue investigar los efectos de los juegos simbólicos en la formación de destrezas sociales en infantes de 5 años mediante un estudio cuasi-experimental. El recojo de datos se elaboró mediante fichas de observación que se aplicaron a la muestra de estudio, 58 educandos de 5 años. Los resultados alcanzados permitieron concluir que el juego simbólico tuvo un efecto positivo en el progreso de las destrezas sociales de los infantes de 5 años, en todos los aspectos del desarrollo de la personalidad, interacción social se obtuvieron puntuaciones más altas.

Chávez (2008) menciona que interpretar personajes implica realizar acciones empleando símbolos que logran un significado como si estuvieran ejecutando la acción sin realmente realizarla; el objetivo era reproducir un escenario real y transformarlo conforme sus necesidades y deseos.

De acuerdo a Moreno (2002) señala que: Los juegos simbólicos son los resultados de las capacidades expresivas emergentes de los niños, que pueden ser de carácter social o personal, donde emergen distintas actitudes como parte de su juego, adaptando o transformando la realidad a sus beneficios.

Conforme a Minedu (2009), se decide que es un juego que presenta la ventaja de contener todos los aspectos de las experiencias de los niños al mismo tiempo.

Según Minedu (2019), es la facultad de cambiar objetos para hacer acontecimientos e imaginarios mundos enfocados en la experiencia, la imaginación, y la historia de nuestras vidas. Es una gran oportunidad para pensar en maximizar tu potencial y alcanzarlo.

Por lo tanto, los juegos simbólicos son un tipo de juego, donde el infante transforma los objetos, juguetes para crear situaciones según sus necesidades, realidad, experiencias previas, su imaginación, poniendo en juego el desarrollo de su pensamiento y lenguaje.

Es muy esencial considerar que Jean Piaget comprendió varias áreas en su teoría. Por ejemplo, psicología, epistemología y biología relacionada con el origen de los juegos, cómo se desarrollan los juegos, cómo surge el conocimiento, etc. De lo general a lo específico, etc. La teoría de los juegos simbólicos planteada por Piaget se enfoca en las imitaciones y representaciones de las actividades diarias, pero se fundamenta en el juego, empleando la fantasía y la imaginación como principales recursos, siempre con el contexto como referencia. "Este es uno de los cinco comportamientos que particularizan el inicio de las funciones de representación a la mitad del segundo año de vida (el resto son imágenes mentales, las imitaciones diferidas, lenguaje y dibujo)".

El Juego Simbólico ocurre todo el año y dura hasta 4 años en la primera etapa. Es decir, aparece en la etapa preoperatoria de desarrollo cognoscitivo del mismo planteamiento de Piaget. Entre las edades de 2 y 7 años, los infantes pasan de la práctica del juego al nacimiento del comportamiento simbólico. Esto significa usar el lenguaje para comenzar a expresar y manifestar cosas o individuos, deseos, acciones realizadas o que están por ejecutarse.

Se dice que los niños cambian su pensamiento de lo concreto a lo abstracto, y para esto, los juegos son un elemento muy esencial porque está en el límite de lo que puede ser representado por una experiencia plana realista. Con la ayuda del juego simbólico, los niños crean otros acontecimientos, copian la realidad a su forma e inclusive tienen amigos imaginarios. Un importante factor en dicho juego son las adquisiciones del lenguaje y, por tanto, la adquisición de símbolos y signos para todo el entorno del niño. Este es sin duda un elemento que da más sentido a la interesante simbología.

Alrededor de los dos años de edad, empieza a usar el lenguaje, a hablar en lugar de hacer y a anunciar verbalmente las acciones antes de realizarlas. Este es un paso importante en la realización del plan simbólico de acción y lenguaje, porque el infante también comienza a jugar con las ideas, así como con sus acciones y músculos. Porque lo que es un juguete motor, lo que es una palabra o símbolo para la imaginación.

Piaget se enfoca en el proceso de simbolización para comprender mejor la actividad lúdica de los niños pequeños. “La simbolización es la relación, a nivel imaginario, entre objetos tangibles, personas o acciones, y se da cuando logras tener un determinante”. Durante los juegos simbólicos, la situación se adapta a la realidad del niño a medida que el infante aprende la situación mediante el juego y luego descubre herramientas para usar en el mundo real. Por tanto, el medio se adapta a los intereses y a los requerimientos de los infantes.

"El juego simbólico (o juego de fantasía, como dice mucha gente) surge de la representación que hace el niño de eventos cotidianos ordinarios (dormir o comer)

fuera de contexto". Una expresión de uso común para describir situaciones de los juegos simbólicos es "simular", en otras palabras, pretender comer, dormir, etc., y la vida diaria que su juego representa una variedad de experiencias.

Los juegos simbólicos dependen de poder reemplazar y personificar un contexto viviendo en otra situación hipotética. Por ejemplo, "hacer como si comiera, pero usando palitos". Es una asimilación distorsionada de la realidad, que se opone de la actuación adaptativa, manteniendo un equilibrio entre asimilación y adaptación. Los juegos simbólicos son una fuente inagotable de experiencia, esencial para el desarrollo normal de la mente humana, pues, siguiendo una secuencia lógica y coherente de etapas, la mente domina y modifica ciertos esquemas, que alcanzan su máximo en la etapa de operaciones formales, en otras palabras, a medida que los pensamientos de un individuo se vuelven abstracto.

Para este investigador, los juegos simbólicos presentan una perspectiva sociocultural. Él cree que los juegos simbólicos son los requerimientos psicológicos de los infantes. Este autor, por su parte, criticó la teoría de Piaget, argumentando que los símbolos en juego correspondían a requerimientos no resueltos del niño y como respuesta a su insatisfacción con el mundo social que lo rodeaba, el cual no comprendía. Para Vygotsky, con la ayuda de los juegos simbólicos, el infante cumple imaginativamente los deseos insatisfechos reproduciendo o recreando un mundo adecuado para él.

De acuerdo a Vygotsky (1933), los juegos simbólicos no consisten en acciones arbitrarias ajenas a todas las reglas, sino que hay un sentido en los ejercicios del rol simbólico, y está sujeto a las reglas internas de acción y representaciones imaginarias, que quedan fuera del conocimiento del sujeto, los niños exhiben comportamientos más allá de los apropiados para su edad, actúan por delante de sí mismos y se adelantan a su desarrollo cognitivo en miles de patrones de comportamiento.

Vygotsky (1933), a raíz de los tres años, afirma, los niños empiezan a notar la división entre significados y significantes, en otras palabras, entre lo que es y lo que

puede ser. Para concluir la visión del juego simbólico de este autor, debemos enfocarnos en las referencias que hacen muy clara su visión de dicho juego.

Vygotsky (1933), argumenta que no hay imaginación antes del juego, y es durante este proceso que se desarrollan la imaginación y la creatividad, ya que cada juego desarrolla elementos de experiencias pasadas para estimular la creatividad intelectual.

Según Bruner, los juegos son las actitudes o formas en que un infante utiliza su mente frente al mundo que lo rodea y mediante el juego experimenta una composición del lenguaje pensamiento e imaginación.

Por ello, creemos que es importante abordar el juego simbólico en este trabajo, pero desde la perspectiva de ayudar a los educandos a organizarse y entender la sociedad y el mundo que les rodea. Conocimiento del contexto social.

Pero antes de eso, es necesario mencionar las limitaciones en la mente del niño que le hacen creer que el mundo que lo rodea es complejo.

El autor Borges (2007), nos señala que los juegos simbólicos son esenciales ya que beneficia a los niños en los puntos siguientes:

- Permite a los niños representar estados psicológicos imaginarios o reales.
- Fomentar la comprensión del medio infantil y su asimilación
- Fomenta el lenguaje.
- Ayuda en su desarrollo emocional.
- Desarrolla su imaginación. Poco a poco, el juego va cambiando y acercándose a la realidad.
- Ayuda al juego en grupo y establece reglas en el futuro.

Dentro de las características del juego simbólico se encontró:

- Juegos simbólicos individuales: 18 meses-3 años:

- "Hacer como sí": simular el movimiento de algo: llorar, dormir, volar... en ausencias de objetos.

- Objetos utilizados para realizar acciones imaginarias (por ejemplo, poner a dormir a un osito de peluche).

- Imitaciones lúdicas: por ejemplo, de la madre barriendo, telefoneando y leyendo.

- Juegos simbólicos colectivos: 3-4 años

- Distorsión y asimilación de la realidad: creación de escenarios con poca credibilidad, es decir, inconsistentes con la realidad.

- Inicialmente no hay roles claramente precisos o definidos, o los roles se mezclan e invierten. Por ejemplo, patrones de conducta del adulto como hacerse pasar por profesor, copiar y exagerar castigos, jugar en la tienda (comprar y vender).

4-7 años:

- Adaptación paulatina a la realidad: diferenciación de roles. Busque credibilidad, imita papeles lo más fielmente posible, intenta actuar. Hay división de papeles al inicio del juego.

- El juego participativo integra las representaciones de personajes con trama y contenido. Por ejemplo, en un juego de médico: cada jugador presenta un personaje (enfermera, paciente, médico).

- Acciones asociadas a cada personaje (escuchar, hacer clic, abrir la boca, abrir la puerta)

- Objetos relacionados con las operaciones (específicos de cada rol).

Los personajes del juego: Los infantes emplean dos tipos de personajes en el juego simbólico: estereotipados y ficticios. Los estereotipos se particularizan por una actitud hacia el juego y un intento de imitar la realidad. Por ejemplo, un niño imita a su madre o a su padre.

Los personajes ficticios tienen sus propios nombres, provienen de historias, películas o televisión, y realizan comportamientos más predecibles porque tienen un papel único que desempeñar.

La mayoría de las veces, los infantes no representan personajes, sino que "hablan" con ellos o los involucran como un todo. De esta manera, podemos observar un infante jugando con otras personas que son ellos mismos y quieren encontrar un tesoro, sin embargo, nuestro niño es Peter Pan.

También Calero (2003), nos señala que, evidencia los componentes siguientes.

- **Imitación:** Imitar las acciones de los adultos que los niños quieren utilizar para expresar sus sentimientos.
- **Representar:** Cuando los infantes representan a la persona que intentan imitar.
- **Dramatizar:** Las dramatizaciones con gestos es una manera más auténtica de manifestar las emociones de los infantes frente a los adultos.
- **El juego protagonizado:** Involucra actuaciones de personajes, tiene argumentos y contenido, y es un esfuerzo colectivo entre los socios.
- **Objetos utilizados:** Las reglas, hojas, etc. son materiales que utilizan los infantes, imaginando que son espadas, jeringas, y los utilizan para simbolizar y representar a cada personaje.

El autor Calero (2003) dice que el juego simbólico incentiva la cooperación y la comunicación con los compañeros. Las ganas de recrear el mundo de los adultos hacen que los niños sean dependientes de sus compañeros de juego. Necesitamos experimentar y reflexionar sobre muchas formas de relaciones afectivas con los demás, así como percibir y evaluar situaciones. El rol del compañero se convierte en participación, competencia, aceptación o rechazo de la experiencia.

El niño representa al otro, reflexiona sobre la experiencia del otro y las situaciones en las que se encuentra, cumple el rol del otro y favorece la desaparición del egocentrismo desde su perspectiva.

A través del juego se fortalecen gradualmente las relaciones con los demás, lo que nos ayuda a asimilar el lenguaje y las diferentes formas de comunicación, así como discutir su propósito para comprenderlas.

Dentro de las dimensiones tenemos: Piaget (1990), se sugiere que el juego simbólico tiene lugar en la etapa preoperacional, esto abre el camino para representaciones amplias de la realidad que la que se puede conseguir de su impresión subjetiva, y a la edad de siete años hay un equilibrio constante entre la asimilación y la adaptación En esta línea Guerra (2010), las cuatro dimensiones se presentan en orden cronológico ya que necesitan diferentes niveles de madurez cognoscitiva. Estas dimensiones son las siguientes:

- a. Integración: Navarro y Clemente (1989), Identificó las integraciones: "son las complejidades estructurales de las actividades, las interrelaciones de las acciones, la capacidad de ordenarlas y coordinarlas secuencialmente" (p. 142). En otras palabras, las complejidades estructurales del juego van desde actividades aisladas hasta secuencias de combinaciones. Además, los niños pueden realizar conductas cada vez más simbólicas y asumir la perspectiva de los demás.
- b. Sustitución de objetos: Esta es la dimensión más fundamental del juego simbólico, porque el infante presenta la oportunidad de monopolizar las funciones de estos objetos como si fueran otros objetos, y decidir aceptar significados desconocidos de sus intereses. Es decir, la forma en que se utilizan los objetos fuera de su juego parece yacer, es decir, representarlos con hechos reales conforme a sus necesidades e intereses considerando el papel del contexto.
- c. Descentración: Manifiestan las capacidades del niño para personalizar objetos y moverlos en acciones, funciones y roles cada vez más complejos y coordinados para jugar y crear su propio mundo que exprese sus deseos específicos. Desde peinar el cabello de la muñeca hasta asistir a varias fiestas de muñecas, los preparativos, los intercambios y los resultados de todo, las capacidades de un niño para usar sus propias circunstancias y reglas para organizar nuevas realidades es intelectual y se desarrolla con un conocimiento cada vez mayor de las habilidades sociales.

d. Planificación: Las actividades de planificación de juegos demuestran esencialmente las capacidades de un niño para anticipar acontecimientos, expresarlas mentalmente de alguna manera y controlar el curso de acción. La existencia de un plan de juego no significa que el juego en sí se complique más, sino la preparación inicial. Esta preparación tiende a aumentar la consistencia del juego a medida que el infante acomoda los objetos y las muñecas para lograr el objetivo previsto, una dimensión que indica la madurez del juego simbólico.

Este trabajo de estudio se justifica ya que aporta evidencia empírica para varios estudios teóricos que los juegos simbólicos del infante de 5 años en escenarios escolares aún no han obtenido la importancia necesaria después de la emergencia sanitaria y postpandemia. Por lo tanto, la presente investigación responderá al requerimiento de contar con estudios actualizados en relación a los grados de la función simbólica de los infantes de 5 años del nivel de educación inicial.

Por otro lado presenta un motivo de característica social que justifica mi estudio, dado que el resultado que se logre contribuirá a orientar a las docentes sobre el progreso de los juegos simbólicos del infante de 5 años así como también a las familias y todo adulto que acompaña al niño, donde las maestras asuman estrategias, recursos, espacios, interacciones pertinentes, empáticas y de calidad en su práctica educativa desarrollando el juego simbólico la que permitirá un desarrollo óptimo de su lenguaje y pensamiento.

Finalmente, con los resultados servirán como aporte científico para estudios posteriores relacionados con la variable de estudio.

Como es de conocimiento para el nivel de Educación Inicial, los juegos simbólicos son de vital trascendencia para el progreso del niño en todas sus dimensiones por ello necesario hacer uso de todos los espacios del aula y fuera de ella para su desarrollo óptimo.

Situación que nuestros infantes no tuvieron la oportunidad por la emergencia sanitaria de la COVID-19 y esta situación pone en riesgo el desarrollo integral del niño.

Silva (2004) plantea que los juegos simbólicos son el motor para la mejora de las habilidades sociales, el lenguaje, la inteligencia, la imaginación, las habilidades perceptivas del niño preescolar y esta mejora sucede de manera natural a medida que a los infantes se les da acceso a explorar entornos como son los sectores del aula ya que estos están organizados con recursos y materiales para desarrollar diversas competencias.

En la Institución Educativa “Semillitas de saber”, Carlo Fermín Fitzcarrald, San Luis, específicamente en el aula de 04 años, se detecta poca participación de los niños en los juegos simbólicos, se detecta muchos niños con dificultades para insertarse en el juego simbólico en los diversos momentos de la mañana en el aula.

Ante ello se plantea la interrogante mostrada a continuación:

¿Cuál el nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022 ?

Conceptualmente los juegos simbólicos son la habilidad de convertir objetos con el fin de originar contexto y mundos imaginarios, fundamentados en las experiencias, la imaginación y la historia de nuestra vida; siendo una gran oportunidad para que los pensamientos se desarrollen y alcancen su potencial máximo. Minedu (2019).

Operacionalmente con el fin de medir la variable juego simbólico se manejará una guía de observación, compuesta por cuatro dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación, cada dimensión con un indicador y cada indicador con cuatro ítems, todo en la siguiente escala: nivel alto de 37 a 48 puntos, en proceso de 25 a 36 puntos y bajo de 3 a 24 puntos.

Se operacionalizo la variable de la siguiente manera:

Variable	Dimensión	Indicador	Ítems
Juego simbólico	Integración	Es capaz de ordenar y coordinar las secuencias.	1 - 4
	Sustitución	Sustituyen objetos de acuerdo a sus intereses.	5 - 8
	Descentración	Da vida a los personajes y a los objetos que necesita.	9 - 12
	Planificación	Organiza su juego a realizar.	13 - 16

La hipótesis planteada fue:

El nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, es bajo.

El objetivo general planteado fue:

Determinar el nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.

Los objetivos específicos fueron:

- Identificar el nivel de integración de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.
- Identificar el nivel de sustitución de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.
- Identificar el nivel de descentración de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.
- Identificar el nivel de planificación de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.

## METODOLOGÍA

El tipo de investigación conforme a la fundamentación de la autora es descriptivo. Hernández, Fernández y Baptista (2014).

El diseño de estudio es no experimental descriptivo, cuyo propósito es la indagación de una o más variables. Hernández, Fernández y Baptista (2014).

Su esquema es el mostrado a continuación:

M ----- O

Dónde:

M = Niños de 4 años de la I.E. “Semillitas de saber”

O = Nivel de juego simbólico

Con respecto a la población y muestra, estará delimitada por 32 niños de 04 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”.

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
04 años	Única	16	16	32

**Fuente:** Información recogida de la Dirección de la IE “Semillitas de saber”

La técnica que se aplicaran en el actual trabajo de estudio, será la observación, que permitirá recolectar la información según los objetivos planteados.

Para medir la variable juego simbólico se manejará una guía de observación, compuesta por cuatro dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación, cada dimensión con un indicador y cada indicador con cuatro ítems, todo en la escala siguiente: nivel alto de 37 a 48 puntos, en proceso de 25 a 36 puntos y bajo de 3 a 24 puntos, el instrumento fue validado por la Ms. Lucy Varas Boza, y cuenta con una fiabilidad de alfa de Cronbach de ,776.

### **Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
,776	16

Para analizar la información de la ficha de observación se constituyó todos los datos recogidos en una fuente de datos en Microsoft Excel, estos datos fueron depurados y codificados para después ser remitida a un software de análisis estadísticos, se generó porcentajes y tablas de frecuencias, con sus correspondientes gráficos que conciertan el resultado del presente estudio. Se trabajó con la estadística descriptiva.

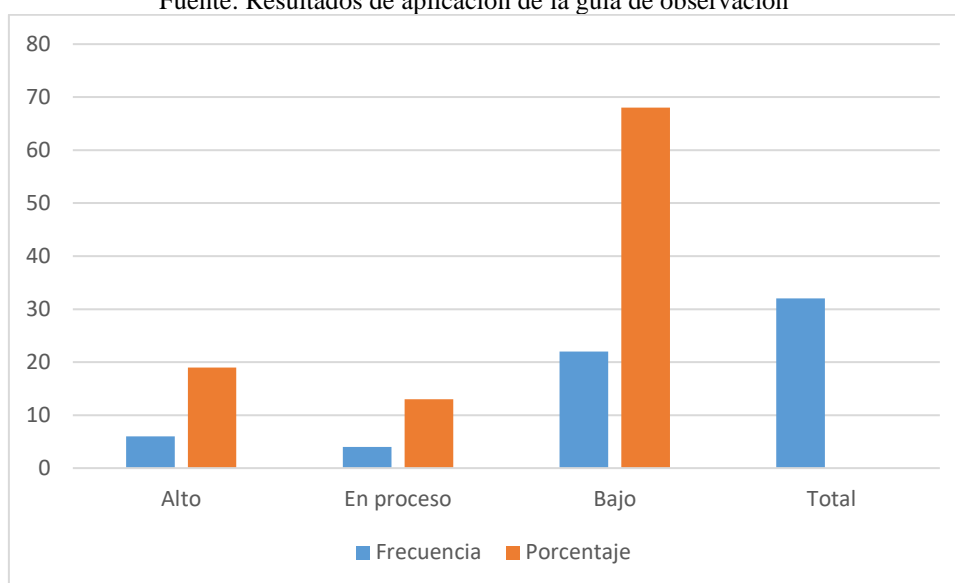
## RESULTADOS

**Tabla 1**

*Nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	6	19
En proceso	4	13
Bajo	22	68
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



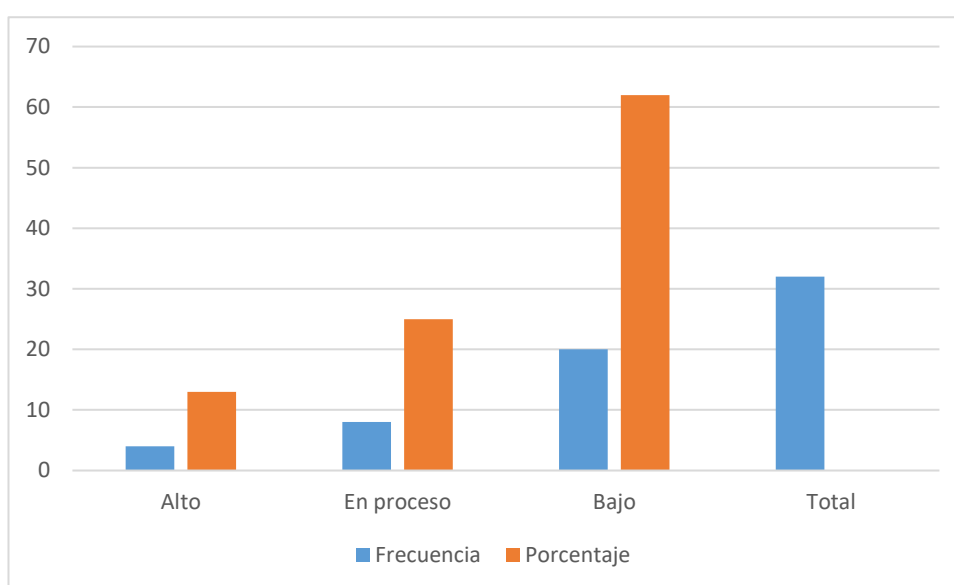
Así en la tabla y figura 1, se encontró que el 68% de los infantes muestran un nivel bajo de juego simbólico, el 13% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 19% manifiestan un nivel alto, de esta manera, los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, manifiestan un nivel bajo de juego simbólico con un 68%.

**Tabla 2**

*Nivel de integración de los niños de 4 años de la Institución Educativa  
“Semillitas de saber”, San Luis, 2022.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	4	13
En proceso	8	25
Bajo	20	62
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



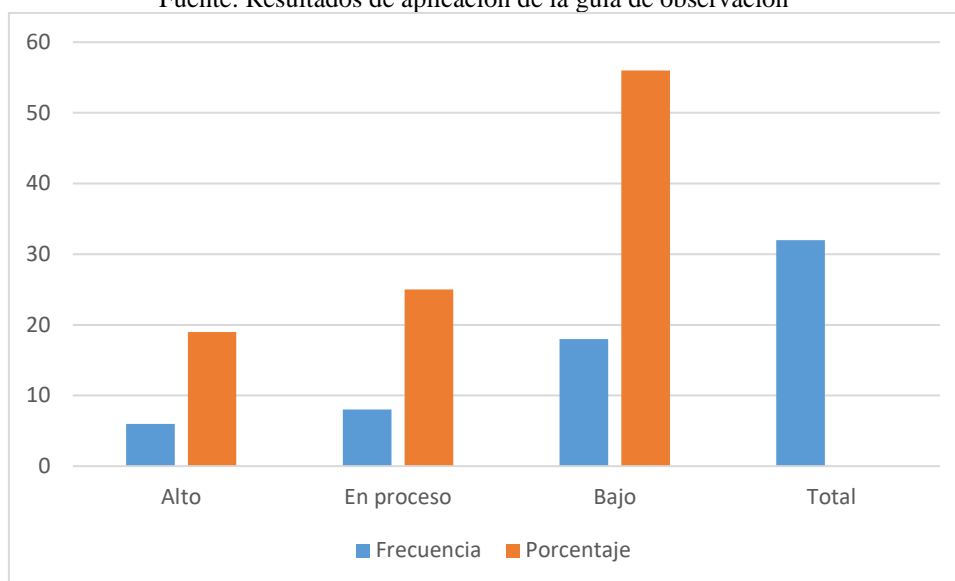
Luego en la tabla y figura 2, se encontró que el 62% de los infantes muestran un nivel bajo de integración, el 25% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 13% manifiestan un nivel alto, de esta manera, los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, manifiestan un nivel bajo de integración con un 62%.

**Tabla 3**

*Nivel de sustitución de los niños de 4 años de la Institución Educativa  
“Semillitas de saber”, San Luis, 2022.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	6	19
En proceso	8	25
Bajo	18	56
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



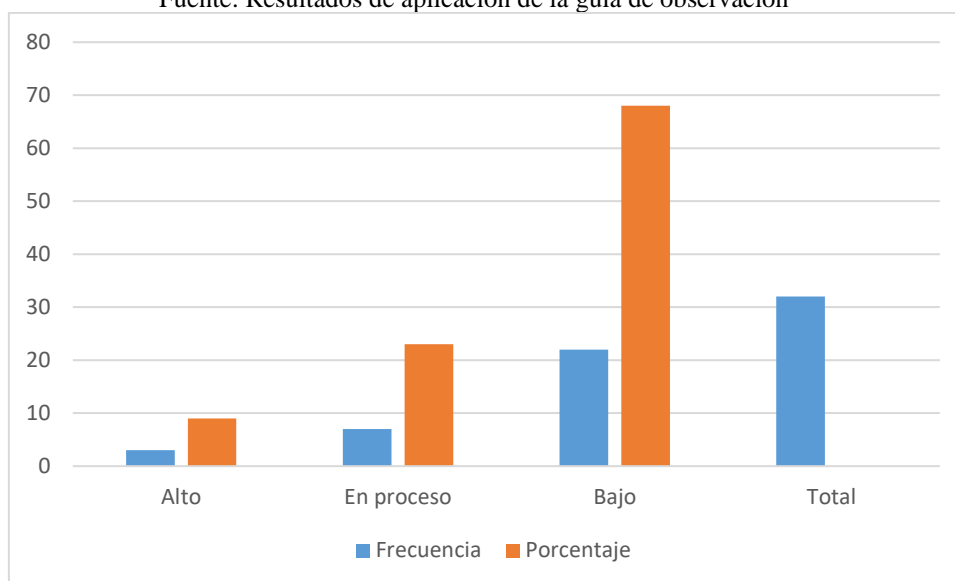
También en la tabla y figura 3, se encontró que el 56% de los infantes muestran un nivel bajo de sustitución, el 25% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 19% manifiestan un nivel alto, de esta manera, los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, manifiestan un nivel bajo de sustitución con un 56%.

**Tabla 4**

*Nivel de descentración de los niños de 4 años de la Institución Educativa  
“Semillitas de saber”, San Luis, 2022.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	3	9
En proceso	7	23
Bajo	22	68
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



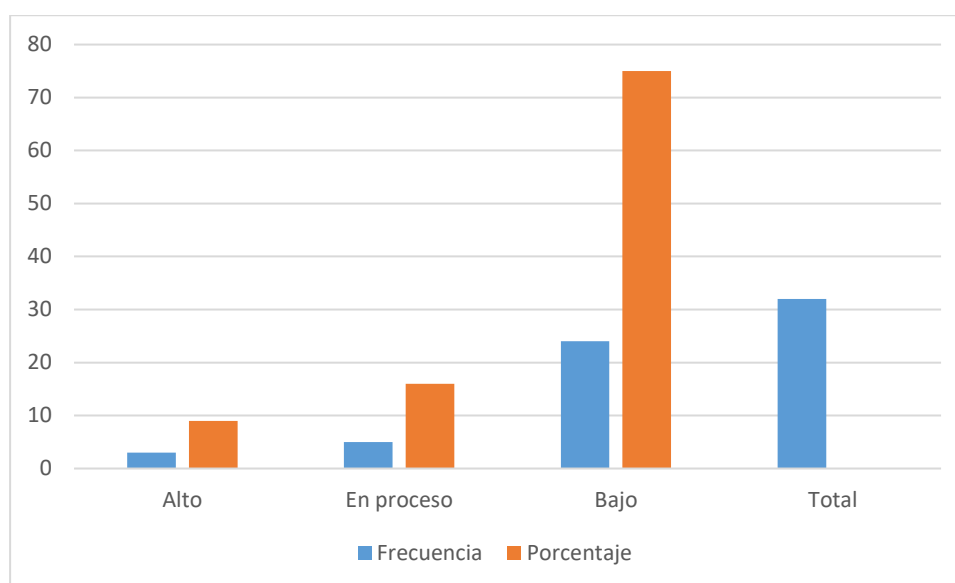
Encontramos en la tabla y figura 4, se encontró que el 68% de los infantes muestran un nivel bajo de descentración, el 23% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 9% manifiestan un nivel alto, de esta manera, los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, manifiestan un nivel bajo de descentración con un 68%.

**Tabla 5**

*Nivel de planificación de los niños de 4 años de la Institución Educativa  
“Semillitas de saber”, San Luis, 2022.*

Nivel	Frecuencia	Porcentaje
Alto	3	9
En proceso	5	16
Bajo	24	75
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Resultados de aplicación de la guía de observación



Por último, en la tabla y figura 5, se encontró que el 75% de los infantes muestran un nivel bajo de planificación, el 16% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 9% manifiestan un nivel alto, de esta manera, los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, manifiestan un nivel bajo de planificación con un 68%.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Entonces según el objetivo general, se determinó el nivel bajo de juego simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 68%, luego el 13% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 19% manifiestan un nivel alto.

En el primer objetivo específico, se identificó un nivel bajo de integración en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 62%, luego el 25% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 13% manifiestan un nivel alto.

Así en el segundo objetivo específico, se identificó un nivel bajo de sustitución en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con un 56%, luego el 25% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 19% manifiestan un nivel alto.

Según el tercer objetivo específico, se identificó el nivel bajo de descentración en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 68%, luego el 23% de los niños muestran un nivel en proceso y el 9% manifiestan un nivel alto.

Por último, en el cuarto objetivo específico, se identificó el nivel bajo de planificación en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 75%, luego el 16% de los niños muestran un nivel en proceso y el 9% manifiestan un nivel alto.

A pesar de que no se encontraron similitudes, si se encontró trabajos en donde se demuestra la influencia del juego simbólico.

Yanarico (2020), el objeto fue delimitar la trascendencia de los juegos simbólicos en el progreso de los pensamientos críticos del infante, debido a que son temas trascendentales para la liberación del pensamiento libre y una clave segura para el pensamiento de los niños pequeños. El método de estudio es

cualitativo y descriptivo, construye afinidad utilizando un diseño correlacional, realiza una lista de pasos utilizando un enfoque teórico, referente a las variables de estudio. También movilizamos nuestra logística personal para la revisión de documentos, utilizamos el número total de 15 educandos y el líder del programa de 5 años para la conveniente tabulación de datos, por otra parte, utilizamos cuestionarios y formularios de observación para el recojo de datos. Los resultados de este análisis muestran que los juegos simbólicos son fundamentales para el desarrollo del pensamiento crítico en esta etapa de la vida.

Alcasihuincha y Álvarez (2020), en su trabajo tuvo como propósito el delimitar las consecuencias del programa de juegos simbólicos en el lenguaje verbal en las niñas de 5 años. La metodología de investigación aplicativo y explicativo con un diseño pre experimental. La población muestral fue de 18 niñas de 5 años donde se efectuó el instrumento denominado ELO- Prueba para la Evaluación del Lenguaje Oral. Los resultados mostraron que al efectuar el programa de los juegos simbólicos se desarrolló el nivel de lenguaje verbal, y el 78,8% de las niñas alcanzaron nivel alto y medio, y se lograron habilidades de discriminación auditiva, fonética, sintáctica y semántica.

Calderón (2019). La finalidad fue establecer el impacto de los juegos simbólicos en las expresiones orales de los infantes de 3 años, hace uso de la metodología aplicada a nivel explicativo con un diseño cuasiexperimental. Población muestral de 36 infantes de 3 años. Asimismo, para la recolección de datos se realizó un instrumento llamado Guía de observación. Concluye que el efecto de la ejecución del programa de juego simbólico impacta de manera significativa en la expresión oral de los infantes de tres años.

Quispe (2017). Tuvo como propósito de corroborar el impacto de los juegos simbólicos en el progreso de las destrezas sociales en el infante de 5 años, manejó el diseño de investigación cuasi experimental. La recolección de datos se efectuó mediante la ficha de observación la que aplico a la muestra de estudio, que fue de 58 educandos de 5 años. Los resultados obtenidos arriban a

la siguiente conclusión: Los juegos simbólicos impactan de forma positiva en el progreso de las destrezas sociales en el infante de 5 años, en sus diversas dimensiones desarrollo intrapersonal, interacción social, donde se obtuvieron mayores puntuaciones.

## CONCLUSIONES

- Se determinó el nivel bajo de juego simbólico en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 68%, luego el 13% de los infantes muestran un nivel en proceso y el 19% presentan un nivel alto.
- Se identificó un nivel bajo de integración en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 62%.
- Se identificó un nivel bajo de sustitución en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con un 56%.
- Se identificó el nivel bajo de descentración en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 68%.
- Se identificó el nivel bajo de planificación en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, con el 75%.

## **RECOMENDACIONES**

A la autoridad de la entidad educativa, luego de conocer las conclusiones se requiere que lo considere y de acuerdo a ello informar a las docentes para tomar las medidas pertinentes en la mejora del nivel de juego simbólico.

Se espera que las docentes tomen en cuenta la información de la directora y mejorar las estrategias para mejorar el nivel de juego simbólico.

Se espera que los docentes comuniquen a los padres de familia y con su apoyo puedan mejorar el nivel de juego simbólico en los infantes.

## **AGRADECIMIENTO**

Al Dios de la vida por tanta bendición y tanta protección, a la Virgen María por cubrirme con su manto protector.

A mis padres quienes espiritualmente me guían en todo momento.

A mi compañero, a mis hijos, quienes estuvieron conmigo en este caminar.

A mis hermanos quienes me motivaron en todo momento.

A mis docentes, compañeros de clase, quienes me apoyaron en la continuación de carrera licenciada en Educacion Inicial.

**Gracias a todos.**

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcasihuincha, A y Álvarez, S (2020). *El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de 5 años de la institución educativa “Nuestra Señora de Lourdes”, Arequipa.* (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa).
- Borges, J (2007) "*El hombre es la larga sombra que el niño proyectará en el tiempo*" 2da Edición Editoriai "La pluma",
- Calero, M. (2003) "*Educación Jugando*", 1era Edición. Editorial. Navarrete
- Caldero, A y Paz, D (2018). *El juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar de las II.EE. de Garatea – Nuevo Chimbote, 2018.* (Tesis para obtener el Título de licenciada. Universidad Nacional del Santa).
- Calderón, K. (2019). Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019. (p.39). (Tesis para obtener el grado de Magister. Universidad Cesar Vallejo).
- Calle, D. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao. (Tesis para obtener el grado de magister. Universidad Cesar Vallejo).
- Chávez, C. (2008). *El juego simbólico como forma de socialización en niños de preescolar* (Tesina de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Guerra, M. (2010). *El juego simbólico.* Revista digital Eudinnova. Disponible en [www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf](http://www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf). Guerra, (2010).
- Meza, D (2021). *El juego simbólico y la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial N° 161, distrito mi Perú, Callao – 2021.* (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote).
- MINEDU (2009). *La hora de juego libre en sectores.* (1° ed.). Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- MINEDU (2019). *Juego Simbólico en la hora del Juego Libre en los Sectores.* (1° ed.). Perú: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.

- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España, Málaga: Aljibe. (p.41).
- Navarro, F. y Clemente, R. (1989). *El juego simbólico en niños sordos*. Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología, 9 (3) 134-142.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. (14a ed.). México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Quispe, T (2017). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Huamán Poma de Ayala, Huamanga-2017* (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga).
- Sampieri, R. y Mendoza C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México. Ediciones: McGraw Hill.
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*.
- Yanarico (2020), *El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco – Huancane – Puno*
- Yapo, E (2017). *Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2017*. (p.40). (Tesis para obtener el Título de licenciada. Universidad Cesar Vallejo).

ANEXOS

**GUIA DE OBSERVACION**

Apellidos y nombres del niño: \_\_\_\_\_

N°	DIMENSIONES/ INDICADORES	ESCALA		
		A	EP	B
Integración				
01	Ejecuta interpretaciones completas sobre el fin de cada actividad.			
02	A través de acciones muestra una secuencia, por ejemplo: que hago durante la mañana antes de ir al jardín.			
03	Interpreta la secuencia de acciones de sus compañeros.			
04	Representa acciones llevando una secuencia de la misma.			
Sustitución				
05	Realiza diversas escenificaciones creativamente.			
06	Participa en el juego con los materiales que cuenta y los sustituye por los que necesita.			
07	Reconoce las actividades imaginarias que realizan sus compañeros.			
08	Es creativo al realizar sus juegos.			
Descentración				
09	Asume los roles de sus personajes.			
10	Toma en cuenta a sus amigos en sus juegos.			
11	Señala el rol que desempeñara su amigo en el juego.			
12	Escenifica a diferente personaje creativamente.			
Planificación				
13	Planifica el juego que realizara con sus compañeros.			
14	Organiza los recursos que se usaran durante el juego.			
15	Valora el juego de sus amigos y lo comparte.			
16	Organiza los diversos roles que asumirán sus compañeros.			

**BAREMOS**

ESCALA	PUNTAJE
Nivel Alto	03 puntos

Nivel EP	02 puntos
Nivel Bajo	01 punto

## FIABILIDAD

### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,776	16

## BASE DATOS

N°	DINT.					DSUST.					DDESC.					DPLAN.					PT
	I1	I2	I3	I4	Ptje	I5	I6	I7	I8	Ptje	I9	I10	I11	I12	Ptje	I13	I14	I15	I16	Ptje	
1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
2	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
3	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	32
4	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	39
5	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
7	1	1	1	2	5	3	3	3	2	11	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	24
8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9	3	3	3	3	12	41
9	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
10	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
11	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	1	9	1	1	1	1	4	31
12	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	32
13	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
14	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
15	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
16	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	39
17	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
18	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
19	2	2	2	3	11	3	3	3	3	12	3	3	3	2	11	1	1	1	1	4	38
20	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	48
21	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
22	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
23	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
24	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	48
25	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
26	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
27	1	1	1	2	5	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	20
28	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	32
29	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
30	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	12
31	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	23
32	2	2	2	2	8	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	23



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

**I. DATOS GENERALES:**

**1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:**

Nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.

**2. INVESTIGADOR:**

Castillejo Avila, Mirza Yolanda

**3. OBJETIVO GENERAL:**

Determinar el nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.

**4. CARÁCTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**

Con respecto a la población y muestra, estará constituida por 32 niños de 04 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”.

**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	Integración	Es capaz de ordenar y coordinar las secuencias.	Ejecuta interpretaciones completas sobre el fin de cada actividad.	X		X		X		X		
			A través de acciones muestra una secuencia, por ejemplo: que hago durante la mañana antes de ir al jardín.	X		X		X		X		
			Interpreta la secuencia de acciones de sus compañeros.	X		X		X		X		
			Representa acciones llevando una secuencia de la misma.	X		X		X		X		
	Sustitución	Sustituyen objetos de acuerdo a sus intereses.	Realiza diversas escenificaciones creativamente.	X		X		X		X		
			Participa en el juego con los materiales que cuenta y los sustituye por los que necesita.	X		X		X		X		
			Reconoce las actividades imaginarias que realizan sus compañeros.	X		X		X		X		
			Es creativo al realizar sus juegos.	X		X		X		X		
	Descentración	Da vida a los personajes y a los objetos que necesita.	Asume los roles de sus personajes.	X		X		X		X		
			Toma en cuenta a sus amigos en sus juegos.	X		X		X		X		
			Señala el rol que desempeñara su amigo en el juego.	X		X		X		X		

			Escenifica a diferente personaje creativamente.	X		X		X		X		
	Planificación	Organiza su juego a realizar.	Planifica el juego que realizara con sus compañeros.									
Organiza los recursos que se usaran durante el juego.												
Valora el juego de sus amigos y lo comparte.												
Organiza los diversos roles que asumirán sus compañeros.												

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

Es adecuado al trabajo de investigación.

Lugar y fecha: Chimbote, 30 de abril de 2022



-----  
DNI N° 32773567

## MATRIZ DE CONSISTENCIA METODOLOGICA

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	HIPOTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	Metodología de la Investigación
<p>¿Cuál el nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022?</p>	<p>El nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022, es bajo.</p>	<p><b>Objetivo General</b>            Determinar el nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de integración de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.</li> <li>- Identificar el nivel de sustitución de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.</li> <li>- Identificar el nivel de descentración de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.</li> <li>- Identificar el nivel de planificación de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022.</li> </ul>	<p>Juego simbólico</p>	<p><b>Tipo de Investigación:</b>            El tipo de investigación de acuerdo a la orientación de la investigadora se optó por una investigación de tipo descriptivo. Hernández, Fernández y Baptista (2014).</p> <p><b>Diseño de la Investigación:</b>            El diseño de estudio de este trabajo de investigación es un diseño de tipo descriptivo, este tiene como objetivo indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población con una sola variable. Hernández, Fernández y Baptista (2014). Su esquema es el siguiente:</p> <p style="text-align: center;"><b>M</b> ----- <b>O</b></p> <p><b>Donde</b>            M = Muestra de los niños de 4 años de la I.E. “Semillitas de saber”            O = Nivel de juegos musicales</p> <p><b>Población Muestral</b>            Con respecto a la población y muestra, estará constituida por 32 niños de 04 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”.</p>

## MATRIZ DE CONSISTENCIA LOGICA

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	VARIABLES	DIMENSIONES DE VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL
¿Cuál el nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022?	Juego simbólico	Integración Sustitución Descentración Planificación	<b>Juego simbólico:</b> Es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida; siendo una gran oportunidad para que el pensamiento se desarrolle y logre su máximo potencial. Minedu (2019).	Para medir la variable juego simbólico se utilizará será una guía de observación, compuesta por cuatro dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación, cada dimensión con un indicador y cada indicador con cuatro ítems, todo en la siguiente escala: nivel alto de 37 a 48 puntos, en proceso de 25 a 36 puntos y bajo de 3 a 24 puntos.



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

## REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

<b>1. Información del Autor</b>			
CASTILLEJO AVILA MIRZA YOLANDA		32728659	mirzacastillejoavila@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
<b>2. Tipo de Documento de Investigación</b>			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tesis	Trabajo de Suficiencia Profesional	Trabajo Académico	Trabajo de Investigación
<b>3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup></b>			
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bachiller	Título Profesional	Título Segunda Especialidad	Maestría
<b>4. Título del Documento de Investigación</b>			
<p><b>El nivel del juego simbólico de los niños de 4 años de la Institucion Educativa inicial "semillitas del saber"san luis, 2022</b></p>			
<b>5. Programa Académico</b>			
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL			
<b>6. Tipo de Acceso al Documento</b>			
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
Abierto o Público <sup>2</sup> (info.eu-repo/semantic/openAccess)	Acceso restringido <sup>3</sup> (info.eu-repo/semantic/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

### A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

### B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>4</sup>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>5</sup>



  
Firma

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	04	07	2023

#### Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 013-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30075 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 008-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de creación y en el marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2018-CONCYTEC-ORIC (Numeradas 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los usuarios un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, del artículo 1.2º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (RNTI) las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los resultados en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital (RDNA7), a través del Repositorio ALLCIA<sup>6</sup>.

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27644, art. 32, párr. 32.5.

# Nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022

*por Mirza Castillejo Avila*

---

**Fecha de entrega:** 04-may-2023 07:18p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2084549968

**Nombre del archivo:** Tesis\_Castillejo\_Avila\_Mirza\_Yolanda.docx (619.4K)

**Total de palabras:** 7358

**Total de caracteres:** 38377



## Nivel de juego simbólico de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Semillitas de saber”, San Luis, 2022

### INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

9%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1

[repositorio.usanpedro.edu.pe](https://repositorio.usanpedro.edu.pe)

Fuente de Internet

13%

2

[repositorio.uladech.edu.pe](https://repositorio.uladech.edu.pe)

Fuente de Internet

2%

3

Submitted to Universidad Privada San Pedro

Trabajo del estudiante

2%

4

[repositorio.ucv.edu.pe](https://repositorio.ucv.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

5

[repositorio.unh.edu.pe](https://repositorio.unh.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

6

[www.repositorio.pedagogicopuno.edu.pe](http://www.repositorio.pedagogicopuno.edu.pe)

Fuente de Internet

1%

7

[docplayer.es](https://docplayer.es)

Fuente de Internet

1%

8

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

<1%

9

[alicia.concytec.gob.pe](https://alicia.concytec.gob.pe)

Fuente de Internet



		<1 %
10	<a href="http://bibliotecadigital.udea.edu.co">bibliotecadigital.udea.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Jacksonville University Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Nacional de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad Nacional de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
14	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
15	<a href="http://tesis.pucp.edu.pe">tesis.pucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
16	<a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
17	<a href="http://www.chcsa.org">www.chcsa.org</a> Fuente de Internet	<1 %
18	<a href="http://repositorio.pucp.edu.pe">repositorio.pucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
19	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://www.gcth-sida.org">www.gcth-sida.org</a> Fuente de Internet	<1 %



21 repositorio.uns.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

22 repositorio.usil.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

23 www.dol.gov <1 %  
Fuente de Internet

---



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo

