

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°14616 "SABINA CUEVA
CASTILLO", CHULUCANAS; 2023

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora

Camacho Peña, Clara

Código ORCID (0000-0002-9951-521X)

Flores Mederos, Lorenzo

Chimbote – Perú

2024

INDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Índice de figuras.....	iv
Palabras clave.....	v
Constancia de originalidad.....	vi
Título.....	vii
Resumen.....	viii
Abstrac.....	ix
Introducción.....	1
Metodología.....	14
Resultados.....	16
Análisis y discusión.....	22
Conclusiones.....	25
Recomendaciones.....	26
Referencias bibliográficas.....	27
Anexos.....	30

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. La Población muestral estará constituida por los 21 niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.....	14
Tabla 2. Niveles de juego simbólico en la dimensión de imitación diferida en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.....	16
Tabla 3. Niveles de juego simbólico en la dimensión de representación en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.....	17
Tabla 4. Niveles de juego simbólico en la dimensión de dramatización en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.....	19
Tabla 5. Niveles de Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.....	20

PALABRAS CLAVE

Tema	Juego Simbólico
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORDS

Theme	symbolic game
Specialty	Initial education

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Líneas de investigación	Área	Sub área	Disciplina
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	Educación general



CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°14616 "SABINA CUEVA CASTILLO", CHULUCANAS; 2023" del (a) estudiante: **CAMACHO PEÑA CLARA DEL ROSARIO**, identificado(a) con Código N° **2519100072**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, 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, 27 de agosto de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRÓN
VICERRECTOR



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

TÍTULO

**JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE TRES AÑOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°14616 "SABINA CUEVA
CASTILLO", CHULUCANAS; 2023**

**SYMBOLIC PLAY IN THREE YEAR OLD BOYS AND
GIRLS EDUCATIONAL INSTITUTION N°14616
"SABINA CUEVA CASTILLO", CHULUCANAS; 2023**

RESUMEN

El propósito del presente estudio de investigación fue determinar el nivel de Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023. Metodología alberga el tipo de investigación descriptiva simple, con diseño de investigación no experimental, la población muestral estuvo conformado de 21 niños de 3 años, cuya técnica es la observación directa, el instrumento de recojo de información fue la ficha de observación, Se concluye determinando el nivel de Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa mencionada, al contrastar las estadísticas de las dimensiones encontrándose que fue bajo con un 62%.

ABSTRACT

The purpose of this research study was to determine the level of symbolic play in 3-year-old children of Educational Institution N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023. Methodology houses the type of simple descriptive research, with a non-experimental research design, the sample population was made up of 21 three-year-old children, whose technique is direct observation, the instrument for collecting information was the observation sheet, concludes by determining the level of symbolic play in the 3-year-old children of the aforementioned Educational Institution, by contrasting the statistics of the dimensions, finding that it was low at 62%.

INTRODUCCIÓN

Con la finalidad de encaminar el desarrollo de este estudio de investigación se indago respecto al nivel de juego simbólico en los infantes de inicial; ante esto nos propusimos la realización de investigación bibliográfica de diferentes autores, de los cuales se ha seleccionado algunos aportes importantes realizados por ciertos autores; los mismos que servirán como antecedentes referenciales del presente ya que guardan relación estrecha con dicha investigación:

Antedentes Internacionales

Sierra y Tapia (2022) Su investigación tuvo como propósito analizar las diferentes aportaciones teóricas realizadas por diferentes estudiosos acerca de la manera como el desarrollo y aplicación de los juegos simbólicos contribuyen al desarrollo y fortalecimientos de diversas habilidades, destrezas y capacidades en los niños y niñas, así como establecer las diferentes etapas y las respectivas dimensiones de este tipos de juegos o actividades lúdicas, estos aportes permitirán poder construir también los diferentes conceptos teóricos sobre la socialización con sus respectivos niveles y agentes que contribuyen en los niños para el desarrollo de sus habilidades sociales. Para el desarrollo de esta investigación, se siguió el procedimiento de la metodología socio crítica y cualitativa, haciendo uso del diseño y modalidad descriptivo documental, Luego de haber realizado todos los procedimientos necesarios que corresponden a este tipo de estudios se logró arribar a conclusiones como: El uso y aplicación de los conocidos juegos simbólicos en la tarea pedagógica contribuirá de manera valiosa e importantes para el desarrollo y logro de propósitos educativos a los estudiantes y por otro lado a los docentes les dará la oportunidad de conocer, comprender, asimilar y tomar acciones en función a los comportamientos de los niños tanto de manera individual y como la conducta de estos influye en el comportamiento de todo el grupo de manera general, a fin de implementar las acciones y estrategias más adecuadas para fortalecer sus relaciones sociales y sus niveles de convivencia armónica.

Tigero (2022) se propuso como finalidad determinar la influencia de las diferentes actividades de los juegos simbólicos para desarrollar los niveles socioemocionales y afectivos de los estudiantes de las edades de 4 y 5 años en un aula multiedad de una determinada institución inicial. En el presente trabajo se logró desarrollar la aplicación del modelo constructivista y de nivel descriptivo correlacional, haciendo uso de la modalidad de campo; pero al mismo tiempo es de carácter mixto; debido a que se utilizaron dos enfoques de la investigación, el cuantitativo y el cualitativo. Para la aplicación de los instrumentos de recojo de información se contó con la participación de un total de 3 docentes de este nivel y 75 estudiantes de ambos sexos; de los cuales de manera no aleatoria se hizo la selección del grupo muestral integrado por 20 estudiantes. Al término de la aplicación y respectivo procesamiento de la información recopilada se encontraron importantes resultados y conclusiones; siendo las más valiosas e importantes las siguientes: Lamentablemente las docentes de este nivel no han logrado establecer e identificar los niveles de sociafectividad de los estudiantes a su cargo. Por otro lado, aspectos como la autonomía e identidad de los menores se encuentran camino a la consolidación, al mismo tiempo la formación de hábitos y conductas para su afirmación de su convivencia armónica de manera positiva. Por otro lado, al desarrollar la respectiva estadística para contrastar las variables de estudio, los resultados concluyen que entre las variables de estudio existen grandes niveles de correlatividad debido que al implementar actividades pedagógicas haciendo uso de la estrategia del juego simbólico, estos resultan actividades que permiten de manera significativa el desarrollo socioafectivo de los estudiantes del grupo de muestra; esto debido a que el uso de esta estrategia permite a los estudiantes poder actuar con empatía, seguridad, interacción sana y asertiva en el ambiente y contexto en el que se desarrolla.

Antecedentes Nacionales

Ayala (2022) desarrolló un trabajo de investigación el mismo que se realiza con la finalidad de comprobar la forma en la que Los Juegos Simbólicos se desarrollan en los niños del aula de 5 años en una institución inicial en la provincia de Iquitos, durante el año escolar 2021. Esta investigación de tipo descriptiva y no experimental,

contó con la participación de estudiantes de 5 años, los mismos que fueron un total de 20 estudiantes de ambos sexos, grupo muestral seleccionado de manera intencional y no aleatoria de acuerdo a los intereses de la investigadora y de los objetivos propios de la investigación. A este total del grupo de muestra se le aplicó como técnica la observación, y la ficha de observación y el cuestionario como instrumentos de dicha técnica. Las conclusiones de los análisis de los resultados e información encontrada muestran que actividades de Juegos Simbólicos, son utilizadas de manera regular por las docentes de esta institución. Por lo que será necesario que se implemente de manera más continua el desarrollo de actividades de Juego Simbólico en esta institución.

Castillo (2021) el desarrollo de su tesis con fines de obtención de título de Licenciatura en Educación Inicial; el mismo que tuvo como finalidad establecer los niveles de empleo de los Juegos simbólicos como parte de las estrategias didácticas en la tarea pedagógica desarrollada con los estudiantes de una determinada entidad educativa de nivel inicial durante el periodo escolar 2020. Para la puesta en ejecución de la presente investigación se hizo uso de la metodología cuantitativa con el diseño de tipo descriptivo y no experimental, puesto que lo único que se busca es describir a la variable en el grupo de muestra, muestra que estuvo constituido por un total de 16 niños de un aula multiedad; es decir de 3 a 5 años, de quienes se obtuvo la información gracias a la guía de observación como instrumento de la técnica de la observación directa. Del respectivo procesamiento y análisis de los resultados de la información se logra establecer conclusiones como: el 20% de los niños observados presentan niveles altos de desarrollo en cuanto se refiere al Juego simbólico; mientras que el 20% presenta un nivel regular y el 67% presenta un nivel deficiente de desarrollo en este tipo de actividades. Estos resultados, nos permiten manifestar que en la I.EI. de la comunidad de Campo Verde del distrito de Uchiza, en la provincia de Tocache, el nivel de uso y desarrollo de los Juegos Simbólicos es deficiente; por lo que sugiere a la docente la implementación activa, continua y permanente de este tipo de actividades para lograr mejoras en el desarrollo y niveles de aprendizajes de los estudiantes.

Payajo (2021) la tesis se propuso establecer las relaciones existentes entre el desarrollo del pensamiento creativo y los juegos simbólicos en los estudiantes del aula

de 5 años de una determinada institución inicial ubicada en el distrito de Buena Ventura, empleándose para el desarrollo de la misma el método correlacional con el diseño transversal y no descriptivo. En el desarrollo de esta investigación participaron un total de 15 estudiantes de ambos sexos, quienes formaron parte del grupo poblacional, pero al mismo tiempo del grupo de muestra, el que fue seleccionado de manera intencional para cumplir con lo propuesto en la investigación. En los resultados se encontró que los niños y niñas quienes fueron evaluadas mediante la ficha de observación, ninguno de ellos presenta un nivel bajo de desarrollo de pensamiento creativo; el 47% presenta un nivel medio y el 53% un nivel alto; por otro lado en cuanto al nivel de desarrollo de la actividad del juego simbólico los resultados son de 3% en nivel bajo, 27% en nivel medio y 70% en nivel alto. Contrastando ambas variables mediante la correlación Rho de Spearman; los resultados son de $-0,0848$, lo que quiere decir que entre estas el nivel de correlación es alta y significativa, por lo que se concluye que: en los niños con los cuales se trabaja más el desarrollo del Juego simbólico, mayor y significativo será el desarrollo en cuanto a su pensamiento creativo.

Yapo (2018). El trabajo realizado con fines de obtener un grado en educación, tuvo como principal finalidad establecer los niveles de conocimientos que poseen los estudiantes acerca del desarrollo de actividades con el Juego simbólico como estrategia; investigación aplicada y dirigida a estudiantes de 4 años de una determinada Institución Inicial. 60 fueron los niños participantes, los mismos que integran al grupo de población, pero al mismo tiempo de muestra; estos estudiantes pertenecen a dos aulas de educación inicial. Con estos estudiantes se trabajó mediante la metodología investigativa cuantitativa; con diseño de carácter descriptivo; y para el recojo de la respectiva información se hizo uso de la ficha de observación. Resultados que al ser analizados y procesados se encontró que en un total de 60% presentan un nivel de logro en proceso; mientras que el otro 35% se encuentra en un nivel de logro satisfactorio; por lo que se puede concluir que, en cuenta al desarrollo de los conocimientos en Juego Simbólico, los estudiantes del grupo muestral, se encuentran en un nivel de proceso.

Antecedentes locales

Calderón y Paz (2018). Su propósito principal fue desarrollar la descripción de los niveles de actividades de Juegos simbólicos en los que se encuentran los estudiantes de diferentes aulas de estudiantes de ambos sexos de la edad de 4 años de edad en lo que se refiere al sector Hogar en su aula; para lo cual se desarrolló el tipo de estudio fue investigación descriptiva, diseño simple, población de 159 niños y una muestra de 52. La investigación concluye que los niveles de desarrollo alcanzados en estas actividades, evidenciadas por los niños de la muestra, la misma que fue tomada en diferentes instituciones del distrito de Garatea es de un 75% los que presentan un nivel excelente, mientras que el restante 25% se encuentra en un nivel de proceso; entendiendo que son estos estudiantes los que necesitan la implementación urgente de actividades a fin de permitir que su desarrollo social, el desarrollo del pensamiento, control emocional, lenguaje se vean fortalecidas; para lo que se debe así mismo implementar el uso de materiales y recursos educativos que les ayuden a tener facilidades de desarrollo en los diferentes sectores del aula; pero sobre todo en el sector de Hogar, que es el sector en el que más roles intercambian.

La investigación de Calderón (2019) su propósito estaba orientado a establecer el nivel de influencia de los Juegos de carácter simbólico en el desarrollo de la oralidad en los estudiantes de la edad de 3 años, hace uso de la metodología aplicada de tipo explicativa y con diseño experimental. Población muestral 36 niños y niñas de 3 años. Asimismo, para la recolección de datos elaboro un instrumento denominado Guía de observación. Concluye: El efecto de la aplicación de este programa ha mejorado de manera muy significativa el desarrollo de la oralidad y sus diferentes capacidades de esta competencia.

Estupiñan y Laguna (2023) tuvo por finalidad desarrollar el análisis de los juegos simbólicos para desarrollar diferentes habilidades y capacidades de su desarrollo social como una de las capacidades básicas de los infantes en el nivel de educación inicial. El desarrollo de este trabajo de investigación se enmarca en la metodología de tipo cuantitativa. Las técnicas utilizadas en el desarrollo del recojo de información fueron la encuesta y observación; con sus instrumentos del cuestionario

y la ficha de observación respectivamente; ambos instrumentos debidamente validados mediante un juicio de expertos especialistas en la materia. Dichos instrumentos estuvieron dirigidos a un total de 20 niños de ambos sexos integrantes de dos aulas mutiedad de 4 y 5 años y a sus dos maestras. De la información obtenida se logra concluir que los estudiantes del grupo de muestra; en lo que se refieren a las dimensiones fundamentales del desarrollo de las habilidades sociales tales como: la comunicación asertiva, la empatía y el autocontrol alcanzan niveles muy satisfactorios; a excepción de la dimensión resolución de conflictos debido a que la aplicación de juegos simbólicos les cuesta desarrollarse en un ambiente de armonía ya que están continua y permanentemente en desacuerdos y riñas ya que estas actividades impiden que las actividades lúdicas de los Juegos Simbólicos cumplan con sus objetivos propuestos.

Chávez y Asencio (2023) desarrollaron una investigación haciendo uso de la metodología básica y de diseño descriptivo; la misma que se orienta a establecer el nivel de relación entre los juegos simbólicos y las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de las diferentes instituciones iniciales de carácter particular en la ciudad de Trujillo, durante el año académico 2023. En el desarrollo de esta investigación se contó con la participación de un total de 132 estudiantes de las aulas de 5 años. La aplicación de la técnica de la observación y la ficha de registro y cuaderno de campo fueron los instrumentos debidamente fiables según Juicio de Expertos que se aplicaron a los estudiantes a fin de obtener la información necesaria para lograr los objetivos propuestos para la investigación. Los resultados evidencian que la gran mayoría de los estudiantes en lo que se refiere al desarrollo del Juego simbólico se encuentran en nivel de proceso; entre tanto en lo que se refiere al desarrollo de Habilidades Sociales presentan un nivel medio. Estos resultados no hacen más que evidenciar que el nivel de correlación existente entre ambas personas es un nivel correlativo de significatividad.

La investigación se fundamenta a partir de la variable propuesta como lo describiremos a continuación:

Los juegos, en los niños, son apreciadas como el conjunto de acciones y/o actividades que surgen en la conducta y desarrollo de ellos de manera innata que producen satisfacciones ya que los divierten y entretienen. Los infantes que desarrollan actividades lúdicas en calidad de cantidad y tiempo, desarrollan habilidades para que puedan aprender a ejercer un mejor control de sus emociones, aprenden a representar su mundo subjetivo y a exteriorizarlos mediante sus actividades lúdicas; por otro lado, logran establecer relaciones entre lo que son y sus ideas con la de los demás desarrollando su oralidad; estos dos aspectos fundamentales contribuye que mediante los Juegos Simbólicos desarrollen habilidades, capacidades y competencias de desarrollo social.

Díaz (1993) indica que el juego es una actividad pura ya que es espontaneo, placentera y no existe interés alguno.

Benítez (2009), indica que son actividades con una vasta amplitud de particularidades de gran influencia en el campo educativo desempeña un papel importante, puesto que mediante los juegos o actividades lúdicas van adquiriendo diferentes roles que los niños y niñas van asumiendo de manera muy particular.

En ese sentido, el simple hecho de jugar sin presiones, de manera espontánea s permite que el niño que pueda identificarse y desempeñar un papel importante de tal forma que pueda construir significados del mundo que lo rodea.

Podemos definir al juego simbólico como una forma de crear vínculos sociales o de interactuar con sus pares utilizando objetos, las cuales le permitirán al niño realizar gestos y movimientos, llegando a interpretar situaciones de la vida cotidiana. Miñano (2020) Es una oportunidad para que los niños y las niñas puedan manifestar emociones, deseos, intereses y motivaciones, de esta manera construye significados sobre el mundo que lo rodea.

El desarrollo de los diferentes Juegos Simbólicos son actividades imprescindibles para que los infantes desarrollen sus habilidades emocionales y al mismo tiempo el aspecto cognitivo. Los juegos simbólicos, permiten a los niños desarrollar actividades que fortalecen su capacidad creativa e imaginativa pues les abre las puertas para maximizar el nivel de desarrollo de su pensamiento y capacidad comunicativa. Les permite por tanto, representar situaciones de su experiencia cotidiana o imaginativa.

En efecto el juego simbólico consiste en establecer la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y nuestras propias experiencias a partir de nuestra historia de vida.

Entre las teorías de juego simbólico consideraremos las siguientes: (Calle 2018)

Teoría de Jean Piaget: Autor que en sus postulados sostiene que, los sujetos desarrollan y construyen sus estructuras de carácter cognitivo. Estas estructuras les dan la posibilidad de asimilar diferentes situaciones de la realidad sustentadas en las diferentes estructuras que posean. Las diferentes actividades de estos tipos de juegos se presenta básicamente en la etapa conocida como la preoperacional, la misma que se desarrolla entre los 2 a 7 años de edad; y es la puerta a las diferentes condiciones para que los niños realicen diferentes representaciones más amplias de la realidad, la misma que deriva de la impresión subjetiva que vaya creando el sujeto, Es una etapa en la que el niño y la niña se apropia de diferentes roles que ejerce en su experiencia diaria. Este autor enfatiza el uso de la capacidad imaginativa como medio y fuente de expresividad mediante las diferentes representaciones de tipo simbólico.

Teoría de Vygotsky, autor que, desde una postura sociocultural, al referirse a las actividades lúdicas y en particular a los juegos simbólicos expresa lo siguiente: Estas actividades, son consideradas como necesidades psicológicas de los niños. Por otro lado en contraposición a lo expresado por Piaget indica que las actividades

simbólicas en los juegos, constituyen diferentes respuestas a necesidades no atendidas de los niños, sirviéndoles como respuestas ante las diferentes frustraciones ante el contexto social que lo rodea y que a veces en algunos casos no alcanza a comprender.

Se refiere a desarrollar diferentes representaciones a través de un determinado significante diferenciado que únicamente servirá para esas representaciones. Lo que implica que se tienen funciones generadoras de diferentes representaciones lo que significa que se evoca a objetos no presentes, dándose a partir de los 2 años al término del período sensoriomotor. A continuación, describiremos algunas conductas:

Imitación diferida: La misma que tiene su inicio en la ausencia de los modelos. Así que inicia por realizar imitaciones en presencia de los seres u objetos que desea imitar, prolongándose aún en la ausencia de ese ser u objeto. En conclusión, puede imitar sin tener al modelo de frente.

Juego simbólico: Viene hacer la representación. Son los llamados juego de roles comprendidos entre los 2 y 6 años; los niños y niñas imitan diferentes modelos previamente interiorizados, estos modelos pueden corresponder al rol de los adultos, objetos o animales, tal como, experimentar aspectos del mundo como si fuese un adulto. Los adultos enriquecen el mundo y contexto de los niños, son los que le ayudan a adaptarse socialmente, así como que vayan adquiriendo conductas posteriores, considerando que estas conductas sean regladas.

Dibujo: actividades consideradas como intermedias entre los juegos y actividades lúdicas y las imágenes mentales. En opinión de Piaget, la actividad del dibujo se encuentra a mitad del camino entre los juegos simbólicos y las imágenes mentales, así como ocurre con el desarrollo de las diferentes actividades mentales, implicando esfuerzos de los niños para desarrollar la imitación de la realidad. Los dibujos evolucionan con el desarrollo de las diferentes capacidades cognitivas que desarrollan los niños y las niñas involucrando cada vez más el control de los diferentes movimientos tanto de su motricidad fina y gruesa.

Imagen mental: Estas actividades son las diferentes formas en las que representan de manera interna, las que están ligadas a los recuerdos de diferentes objetos o fenómenos. Las diferentes imágenes de carácter mental se encuentran asociadas a las diferentes percepciones que impliquen auténticas representaciones perceptuales de los diferentes objetos.

Lenguaje: Al que en la edad de los menores se les considera como lenguaje naciente, el mismo que les permite a los niños desarrollar diferentes evocaciones verbales de los diferentes sucesos del pasado. El lenguaje es considerado como una herramienta de tipo cultural muy valiosa y trascendental que construye a los sujetos de manera social. Se considera que, tanto el desarrollo de los pensamientos y el lenguaje se encuentran íntimamente relacionados, debido a que el pensamiento se relaciona con la función de tipo simbólica; la que sustituye a los sucesos mediante diferentes imágenes; siendo las funciones simbólicas las que representan mentalmente la construcción de lo que tienen el mundo interior.

Es allí donde las actividades lúdicas, crean lo que se le conoce como zona de desarrollo próximo: entretanto que los niños desarrollan actividades lúdicas, éstas se encuentran por encima de lo que puede ser su rendimiento; lo que puede resultar marcos facilitadores para enfrentar diferentes cambios evolutivos.

Ambas teorías son importantes porque nos demuestran lo importante que es el juego en la vida de los niños en dos aspectos fundamentales, su desenvolvimiento académico y cognitivo; así como académico ya que puesto que es una herramienta para diversos beneficios.

Según Calero (2003), señala las dimensiones siguientes:

- *Imitación Diferida:* las actividades que se desarrollan son las que se consideran durante la primera etapa de los juegos simbólicos; en los que predominan el desarrollan actividades de imitación lo más cercanas posibles a los diferentes

personajes a los que quiere imitar esto incluye a objetos u otros seres y los diferentes sucesos ya sean reales o no.

- **Representación:** en el desarrollo de esta etapa; los niños desarrollan diferentes actividades de manera espontánea; sin embargo, no se encuentran condicionadas a ningún tipo de escenarios o ambientes que se hayan establecido de manera previa o anticipada. Durante esta etapa es valioso que el niño cuente a la mano con diferentes recursos y materiales como las marionetas, títeres, imitaciones de herramientas, cosméticos, artículos de limpieza, cocina u otros objetos que utilizan los adultos. Pueden ser de utilidad también los disfraces, vestimentas, telas diversas, etc., los que les den la posibilidad a los niños de examinar su capacidad imaginativa y así fortalecer el desarrollo de su imaginación potenciando el juego de roles o representaciones.

- **Dramatización:** Considerada como la etapa en la que el juego de tipo simbólico aparece de manera cada vez más estructurado, debido a que aparece como etapas previas al desarrollo de la planificación. Estando en este nivel, los niños desarrollan diferentes representaciones de carácter visual mediante diferentes figuras, colores, tamaños, formas, etc., estos cuando se reproducen de manera simbólica. Este nivel es el más estructurado debido a que obedecen a un tipo de planificación previa de los juegos.

El desarrollo de las diferentes actividades de juegos simbólicos, son valiosas e importantes en el desarrollo de la etapa infantil, estas actividades les permiten ir creando diferentes experiencias e ir transformando su realidad mientras van jugando; pues el desarrollar juegos de roles; es decir toma el papel o rol de otros; permite a los niños ir aprendiendo cómo piensan los demás, por lo que hacen uso de su imaginación, así como recrear diferentes representaciones mentales de lo han observado, así son los juegos libres y autónomos en los que los niños y niñas logran desarrollar diferentes conocimientos, interpretaciones y asimilando el mundo o contexto de su entorno.

La investigación se justifica en la medida que es conveniente investigarlo porque no puede existir un desarrollo cognitivo ni afectivos si es que no se hace uso del juego simbólico; tampoco puede desarrollarse un organismo al margen de la

dimensión afectiva y cognitiva marchan de manera paralela; por lo tanto, es de vital importancia realizar esta investigación para poder conocer sus niveles de logro en esta dimensión.

El aporte teórico de la investigación se manifiesta cuando se trata de cubrir un vacío en la formación de los niños (as) que es la del desarrollo del juego simbólico, es decir el juego a nivel de pensamiento de los niños; también se alcanza algunas definiciones de la variable objeto de estudio; de igual manera, se aporta con la operacionalización del juego simbólicos; por otro lado, se alcanza una propuesta de instrumentos de recolección de datos sobre el juego simbólico

El aporte social de nuestra investigación se da cuando los resultados y hallazgos que se obtengan ha de beneficiar a estudiantes porque demostrarán que el juego simbólico desarrolla el pensamiento y tiene otros beneficios y de igual manera beneficiará a los docentes para hacerles llegar recomendaciones para mejorar el nivel de juego simbólico a los niños porque ellas desarrollarán con mayor facilidad actividades para dar oportunidades para que los niños puedan poner en práctica su juego simbólico y finalmente redundará en las familias porque al entender que el juego simbólico va a contribuir a su desarrollo integral de su hijos contribuirán en el apoyo de la formación de sus hijos.

Las implicaciones prácticas de nuestra investigación se refieren a que nos ayudará a resolver un problema real y práctico de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas, 2023 de cuyos resultados serán tan importantes por qué nos permitirá resolver problemas sobre el desarrollo del juego simbólico como en el caso que se está presentando o de cualquier otra variable; consecuentemente contribuirá en darnos referentes para investigar ciertos problemas con una sola variable.

La utilidad metodológica del trabajo que se expone será cuando nos permita elaborar un nuevo instrumento para recolectar o analizar datos sobre el juego simbólico de los niños de 3 años, también ha contribuido en proponer una nueva definición de la variable objeto de estudio y alcanzar sus respectivas aclaraciones de conceptos relacionadas al juego simbólico. De igual manera se sugiere como se debe trabajar cuando una población es pequeña. Metodológicamente es un estudio de tipo descriptivo, con diseño no experimental descriptivo, cuya técnica será la observación y el instrumento una guía de observación. Socialmente los resultados permitirán hacer llegar las estrategias de cómo se busca el nivel de juego simbólico en los niños de 3 años.

En cuanto a la situación problemática podemos decir que desde que el individuo viene al mundo comienza la necesidad de querer interrelacionarse con su mundo exterior podemos observar que a través del juego crea una fuente inagotable de actividades. De otro modo, podemos manifestar que, la etapa de la educación inicial, resulta ser un espacio valioso a fin de contribuir en los niños para que puedan vivir diferentes experiencias, las mismas que contribuirán a lo largo de su vida. Salas (2014) en sus diferentes aportes manifiestan que los juegos son actividades humanas innatas que se manifiestan desde los primeros días de vida.

Esta actividad lúdica permite múltiples aprendizajes en diferentes áreas del desarrollo. Sin embargo; surge mucha preocupación cuando observamos que actualmente en los sistemas educativos existen maestras y maestros que priorizan el desarrollo cognitivo a partir de actividades que no son acordes a la edad del niño restándole importancia al juego, evidenciándose en conductas como incomodarse cuando los niños están inquietos o desean jugar y prefieren mantenerlos sentados, ignorando que en la etapa de educación inicial los niños y las niñas tienen la necesidad e interés por moverse, saltar, correr y jugar.

Altamirano y Tinajero, (2013) señala que el juego es una actividad innata de los niños y su forma de conocer al mundo es a través de ello, siendo indispensable para su desarrollo psíquico, intelectual y social del niño o niña.

En las aulas del nivel inicial de nuestro sistema educativo, las maestras no consideran al juego como una estrategia o como una oportunidad pedagógica valiosa teniendo en cuenta que es una actividad libre, espontánea, entretenida y de múltiples beneficios para los niños y niñas. En la Institución Educativa de N° 14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, se puede apreciar las mismas dificultades como poca apertura y conocimiento de lo importante que es el desarrollo de las actividades relacionadas con el juego simbólico de las niñas y niños consecuentemente, observamos dificultades para la participación en actividades de juego simbólico, eso va acompañado de los pocos espacios y materiales para la realización de los mismos. Considero que son aspectos muy importantes como para iniciar un trabajo de investigación que permita revalorar la cultura, especializar al estudiante, promover el conocimiento de la importancia del juego simbólico. Razones que inducen a investigar, por lo que se formula el problema de la siguiente manera:

¿Cuál es el nivel de juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023?

Conceptuación y operacionalización de variables

Definición conceptual

Juego simbólico según el Ministerio de Educación (2019) señala que es “la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida” (p.16)

Definición operacional

El juego simbólico es una actividad lúdica donde el niño tiene la capacidad de representar roles de manera espontánea. Se medirá a partir de tres dimensiones: Imitación diferida, Representación y Dramatización.

Hipótesis

No requiere hipótesis por ser descriptiva simple

Objetivos.

Objetivo general

Determinar el nivel de juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de imitación diferida en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.
- Identificar el nivel de juego símbolo en la dimensión representación en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.
- Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de dramatización en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.

METODOLOGÍA

El tipo de estudio fue descriptivo simple, de los cuales a su parecer de Sanchez & Reyes, (2015), se definen como la que busca dar respuestas a diferentes problemas teóricos o sustantivos, por lo que se orienta a desarrollar diferentes descripciones del contexto real, con lo cual se va en búsqueda de principios y leyes generales que permitan organizar una teoría científica

En la presente investigación se empleó el diseño de tipo no experimental, Sanchez & Reyes, (2015), cuyo esquema es el siguiente:

M ----- O

Dónde:

M: son los infantes de la edad de tres años N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.

O: Nivel de juego simbólico

Tabla 1

La Población muestral estará constituida por los 21 niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
03 años	B	11	10	21

Fuente: Nómina de la I.E.

La técnica de investigación, para el desarrollo de este estudio, se empleó la técnica de la observación; la misma que Arias (2012), expresa que se utiliza a fin de recolectar los datos de manera objetiva referentes a un determinado fenómeno.

Se conoció el nivel de juego simbólico a partir del instrumento que fue la guía de observación, con tres dimensiones, cada dimensión con tres indicadores con la

siguiente escala de valoración: nivel alto de 19 a 27 puntos, nivel medio de 10 a 18 puntos y nivel bajo 01 a 09 puntos. Instrumento es adaptado por la autora, el cual está validado por especialistas en el tema de estudio.

Para procesar los datos e información se hizo uso del servidor de Excel, el mismo que permitió desarrollar la organización de la información, teniendo en consideración las diferentes dimensiones y las variables establecidas, las mismas que fueron determinadas conforme a las diferentes categorías a evaluar que luego fueron procesadas para responder a los objetivos de investigación mediante tablas de frecuencia absoluta, porcentual, acumulada y gráficos de barras las que permitieron comunicar los resultados según el apoyo de un software estadístico SPSS versión 25.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos luego de aplicar el instrumento se presentan de manera explicada, detallada y estadística seguidamente; considerando que cada uno de las dimensiones e ítems evaluados:

Tabla 2

Niveles de juego simbólico en la dimensión de imitación diferida en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Niveles	Dimensión Imitación Diferida	
	f	%
Alto	1	5
Medio	8	38
Bajo	12	57
TOTAL	21	100

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

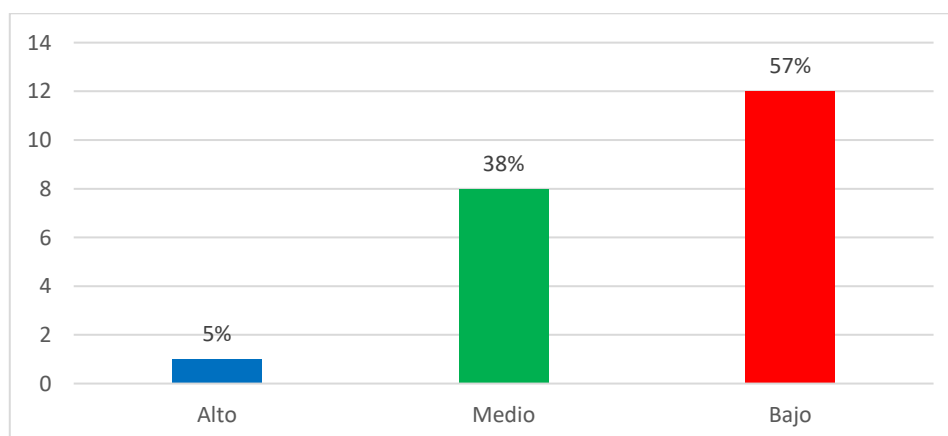


Figura. 1

Porcentajes de la dimensión imitación diferida en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

Interpretación. Se observa que 1 niño que representa el 5% está en el nivel alto; 8 niños que representan el 38% están en el nivel medio y que 12 niños que representan el 57% están en el nivel bajo.

Tabla 3

Niveles de juego simbólico en la dimensión de representación en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Niveles	Dimensión Representación	
	f	%
Alto	1	5
Medio	7	33
Bajo	13	62
TOTAL	21	100

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

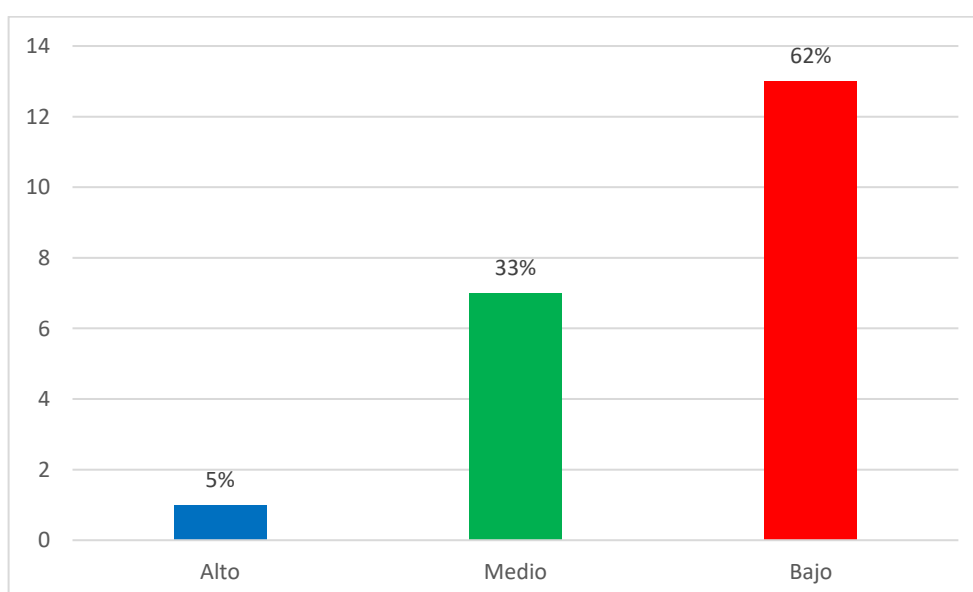


Figura. 2

Porcentajes de la dimensión representación en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

Interpretación. Se observa que 1 niño que representa el 5% está en el nivel alto; 7 niños que representan el 33% están en el nivel medio y que 13 niños que representan el 62% están en el nivel bajo.

Tabla 4

Niveles de juego simbólico en la dimensión de dramatización en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Niveles	Dimensión Dramatización	
	f	%
Alto	1	5
Medio	5	24
Bajo	15	71
TOTAL	21	100

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

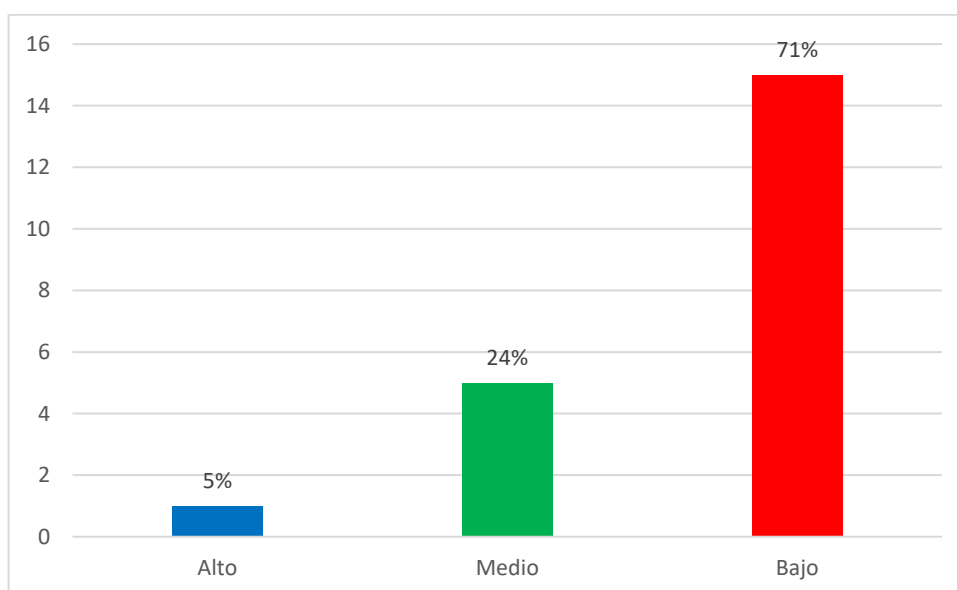


Figura. 3

Porcentajes de la dimensión dramatización en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel

Interpretación. Se observa que 1 niño que representa el 5% está en el nivel alto; 5 niños que representan el 24% están en el nivel medio y que 15 niños que representan el 71% están en el nivel bajo.

Tabla 5

Niveles de Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Niveles	Juego Simbólico	
	f	%
Alto	1	5
Medio	7	33
Bajo	13	62
TOTAL	21	100

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia

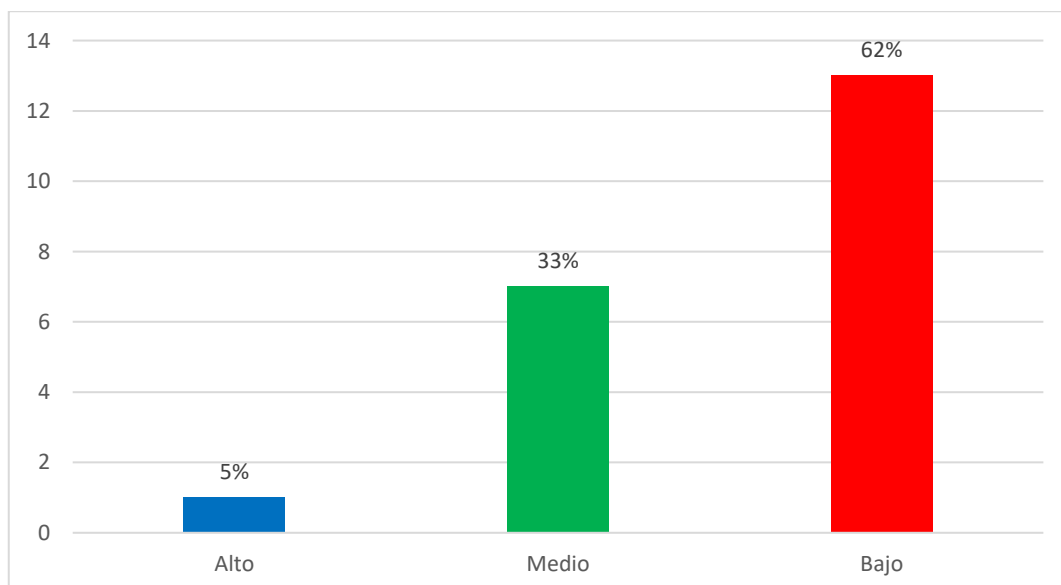


Figura. 4

Porcentajes de la variable Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel

Interpretación. Se observa que 1 niño que representa el 5% está en el nivel alto; 7 niños que representan el 33% están en el nivel medio y que 13 niños que representan el 62% están en el nivel bajo.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Teniendo en cuenta el trabajo de investigación de Castillo (2021) donde plantearon 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%.

Contrastando con el trabajo de Castillo el cual lleva por título “Juego simbólico de los niños de la Institución Educativa N°0725, Campo verde, 2019”, encontrándose semejanzas en el tipo de investigación que fue el descriptivo simple, y en el diseño de investigación no experimental, transversal. La diferencia en población muestral que estuvo constituida por 21 niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial mencionada; como técnica de recojo de información fue la investigación sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los sujetos investigados. Otra diferencia fue de Castillo en el instrumento, por mi parte se aplicó una ficha de observación. Asimismo, apreciándose otra diferencia en las dimensiones medidas mientras que indague en las dimensiones de imitación diferida, representación y dramatización, ellos en otras dimensiones. Concluyendo en un nivel adecuado y mi estudio concluyó en un nivel bajo.

Para el desarrollo de la presente investigación “Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023”, el tipo de investigación que se desarrollo fue el descriptivo simple, con diseño de investigación no experimental, transversal. La población muestral estuvo constituida por 21 niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial mencionada; como técnica de recojo de información fue la investigación

sistemática que consiste en la observación permanente que se realiza a los sujetos investigados. El instrumento constó de una ficha de observación el cual estuvo distribuido en 3 dimensiones que fueron imitación diferida, representación y dramatización, con 9 indicadores y 9 ítems, respectivamente. Se empleó la escala de calificación ordinal, que se utilizó para determinar el nivel de Juego simbólico.

Asimismo, mediante el desarrollo de la estadística descriptiva se identificó el nivel de juego simbólico en la dimensión de imitación diferida en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, el cual fue bajo, obteniéndose los siguientes resultados: 1 niño que representa el 5% está en el nivel alto; 8 niños que representan el 38% están en el nivel medio y que 12 niños que representan el 57% están en el nivel bajo.

A su vez, mediante el desarrollo de la estadística descriptiva se identificó el nivel de juego simbólico en la dimensión de representación en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, el cual fue bajo, obteniéndose los siguientes resultados: 1 niño que representa el 5% está en el nivel alto; 7 niños que representan el 33% están en el nivel medio y que 13 niños que representan el 62% están en el nivel bajo.

Así como también, mediante el desarrollo de la estadística descriptiva se identificó el nivel de juego simbólico en la dimensión de dramatización en los niños de 3 años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, el cual fue bajo, obteniéndose los siguientes resultados: 1 niño que representa el 5% está en el nivel alto; 5 niños que representan el 24% están en el nivel medio y que 15 niños que representan el 71% están en el nivel bajo.

A continuación, mediante el desarrollo de la estadística descriptiva se identificó el nivel del Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, el cual fue bajo con un 62%.

Considerándose la decisión estadística que el nivel del Juego simbólico es bajo en los niños de tres años de la Institución Educativa N° 14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.

CONCLUSIONES

Se determinó el nivel de Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, al contrastar las estadísticas de las dimensiones encontrándose que fue bajo con un 62%.

Se identificó el nivel de juego simbólico en la dimensión de imitación diferida en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, el cual fue bajo, con un 57%.

Se identificó el nivel de juego simbólico en la dimensión de representación en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, el cual fue bajo, con un 62%.

Se identificó el nivel de juego simbólico en la dimensión de dramatización en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, el cual fue bajo, con un 71%.

RECOMENDACIONES

- A los maestros y maestras que ejercen la docencia en educación inicial, se les sugiere poder implementar más actividades de los juegos simbólicos en el desarrollo de su quehacer pedagógico; considerando que son actividades que no sólo desarrollan su aspecto cognitivo sino también el emocional, desarrollando así aprendizajes significativos y su desarrollo de manera integral de los niños y niñas.
- Se recomienda desarrollar estudios de tipo analítico comparativo por edad a fin de determinar que las actividades desarrolladas a través del juego simbólico sean coherentes a cada edad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altamirano y Tinajero, (2013). *Desarrollo normal del niño. Puericultura en la edad Pre-escolar*. Universidad central del Ecuador. Quito. Recuperado de: <http://goo.gl/lnHH4W>
- Arias F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. (5a ed.). Caracas: Episteme
- Ayala , L. (2021) *Juego simbolico en niños de 5 años- Colegio Cristiano Ecologista Kairos - Iquitos* Universidad Científica del Perú. Recuperado de <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/1925>
- Benítez M. (2009). *Innovación y experiencias educativas. El Juego como Herramienta Educativa*. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Calderón 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*. Perú. Recuperado de <https://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14278/3590/50121.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón K. (2019). *Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019*. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42624>
- Calero, M. (2013.p.84). *El juego simbólico*. Bogotá: MC Graw Hill.
- Castillo G. (2021) *Juego Simbólico en los niños de la Institución Educativa N° 0725, Campo Verde, Uchiza*. Universidad San Pedro. Perú. Recuperado de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/22524/Tesis_77004.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chávez G. y Asencio G. (2023) *Juego simbólico y desarrollo socioemocional en niños de instituciones educativas privadas de nivel inicial de Trujillo*. Universidad Antenor Orrego. Perú. Recuperado de https://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12759/10880/REP_GUDELLA.CH%c3%81VEZ_GRISELL.ASENCIO_JUEGO.SIMBO_LICO_removed.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Estupiñan M. y Laguna G. (2023) “*El juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales básicas en niños de Educación Inicial*”. Universidad

Técnica de Ambato. Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/39003>.

- Meza D. (2020) *Juego Simbólico Y La Socialización En Los Niños Y Niñas De 5 Años en la Institución Educativa Inicial No 161, Distrito Mi Perú, Callao – 2020* Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26496/JUEGO_SIMBOLICO_MEZA_GRANADOS_DIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mendoza L. (2018), *El Juego Simbólico Como Medio para el Desarrollo Emocional de Niños y Niñas de Educación Inicial*. Pontificia Universidad Católica Del Perú Facultad De Educación. Perú. Recuperado de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18788/Mendoza_Huaylinos_Juego_simb%C3%B3lico_como%20medio1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Lima. Perú: Ministerio de Educación.
- Miñano, K. (2020). *El juego simbólico para mejorar la expresión oral en los niños de 5 años “A” de la institución educativa particular “María Reina” de Chulucanas2020*. Chimbote. Recuperado de <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/17510>
- Payajo I. (2021) *Pensamiento creativo y juego simbólico en niños y niñas de 05 años de la I.E. N°425*. Universidad san Pedro. Perú. Recuperado de <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d1000938-97ed-4a6d-968a-b859ad44fbd7/content>
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil “Ejército #3” Quito*. Propuesta Alternativa. Ecuador. Recuperado de: <http://goo.gl/BM9DxE>
- Sanchez, H., & Reyes, C. (2015). *Metodología y diseño en la investigación científica*. Lima: Visión Universitaria.

- Sierra K. y Tapia C. (2022) *El juego simbólico en el desarrollo de la socialización en niños y niñas de 3 a 4 años*. Universidad Central del Ecuador. Ecuador. Recuperado de <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8108e80e-ea94-4b96-a510-d44ecbc0c3fa/content>
- Tigrero Y. (2022) *El Juego Simbólico Y Su Influencia En El Desarrollo Socio-Afectivo De Los Niños De Educación Inicial*. Universidad Estatal Península De Santa Elena. Ecuador. Recuperado De <https://Repositorio.Upse.Edu.Ec/Bitstream/46000/6667/1/Upse-Tei-2022-0014.Pdf>
- Yapo (2018). *Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón*. Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.400.12692/21644>

Anexos

1. Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición
Juego Simbólico	Ministerio de Educación (2019) señala que es “la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida” (p.16)	El juego simbólico es una actividad lúdica donde el niño tiene la capacidad de representar roles de manera espontánea. Se medirá a partir de tres dimensiones: Imitación diferida, representación y dramatización.	Imitación Diferida	Imita diferentes personajes.	1,2,3	Ordinal
				Imita acciones sencillas de la vida cotidiana (cocinar, manejar un auto, etc.)		
				Imita sonidos de objetos y/o animales.		
			Representación	Demuestra capacidad de crear escenarios al jugar.	4,5,6	
				Utiliza objetos y/o accesorios para presentar el rol de personajes imaginarios o reales.		
				Planifica, negocia y comparte roles.		
			Dramatización	Asume distintos roles al jugar.	7,8,9	
				Usa gestos al imitar a personajes.		
				Interpreta personajes creativamente.		

2. Matriz de consistencia

Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023				
Problema	Variable de estudio	Objetivo General	Hipótesis	Metodología
¿Cuál es el nivel de juego simbólico en niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023?	Juego Simbólico	Determinar el nivel de Juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023	El nivel del juego simbólico en los niños de tres años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023, es bajo.	<p>Tipo investigación: Descriptivo simple.</p> <p>Diseño investigación: No-experimental M -----O Donde M = Niños de 3 años O = Juego simbólico</p> <p>Población y muestra. La población estará constituida por 21 niños de 3 años de la Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023.</p> <p>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</p> <p>Técnica La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación cuya finalidad es recopilar información pertinente sobre el desarrollo en nivel de juego simbólico en niños de 3 años.</p> <p>Instrumento: Ficha de observación Escala ordinal</p>
		<p align="center">Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de imitación diferida en los niños de tres años de la IE N° 80964 14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023 - Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de representación los niños de tres años de la IE N° 14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023 - Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de dramatización en los niños de tres 		

		años de la IE N° 14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023		
--	--	--	--	--

2. Instrumento de recolección de datos.

GUÍA DE OBSERVACIÓN JUEGO SIMBOLICO

NOMBRE:

EDAD:

Luego de observar marque donde corresponda

Leyenda:

Alto (03 puntos), en proceso (02) puntos, Bajo (01 punto).

N°	Ítems	S	AV	N
IMITACIÓN DIFERIDA				
1.	Imita diferentes personajes.			
2.	Imita acciones sencillas de la vida cotidiana (cocinar, manejar un auto, etc.)			
3.	Imita sonidos de objetos y/o animales.			
REPRESENTACIÓN				
4.	Demuestra capacidad de crear escenarios al jugar.			
5.	Utiliza objetos y/o accesorios para presentar el rol de personajes imaginarios o reales.			
6.	Planifica, negocia y comparte roles.			
DRAMATIZACION				
7.	Asume distintos roles al jugar.			
8.	Usa gestos al imitar a personajes.			
9.	Interpreta personajes creativamente			

Adaptado de Meza D. (2020)

Baremos

NUNCA (N)	BAJO	[01 - 09]
A VECES (AV)	MEDIO	[10 – 18]
SIEMPRE (N)	ALTO	[19– 27]

4. Evaluación de Juicio de expertos

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Hernán Berrospi Espinoza

Fecha: Junio 2023 Especialidad: Educación Secundaria

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Juego Simbólico

Autor del instrumento: Clara Camacho Peña

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego simbólico en niños y niñas de tres años Institución Educativa N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				17	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				17	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			15		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				17	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				17	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico				18	

	científico del tema de estudios?					
Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				15	157	
Sumatoria Total		172 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.86 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coefficiente de Validez

$$\boxed{172} \div \boxed{200} = \boxed{0.86}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

junio del 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'HBE', written over the printed name.

Dr. Hernán Berrospi Espinoza

DNI 17883976

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Carol Alva Franco

Fecha: Junio 2023 Especialidad: Educación Secundaria

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Expresión oral

Autor del instrumento: Clara Camacho Peña

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Juego simbólico en niños y niñas de tres años Institución Educativa
N°14616 "Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			15		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			15		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				17	
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				30	128	
Sumatoria Total		173 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.865 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

$$\boxed{173} \div \boxed{200} = \boxed{0.865}$$

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Junio del 2023



Dna. Carol Ana Franco

DNI 18215183

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Maribel Tomás Manrique

Fecha: Junio 2023 Especialidad: Educación Inicial

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación Juego Simbólico

Autor del instrumento: Clara Camacho Peña

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

Juego simbólico en niños y niñas de tres años Institución Educativa N°14616
"Sabina Cueva Castillo", Chulucanas; 2023

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

II.- Aspectos a evaluar: (Calificación cuantitativa).

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos - cuantitativos	Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		(1-9)	(10-13)	(14-16)	(17-18)	(19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?			16		
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?			16		
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?			16		
Organización	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
Suficiencia	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				17	
Intencionalidad	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
Consistencia	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	

Coherencia	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
Propósito	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?					19
Conveniencia	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
Sumatoria parcial				48	107	19
Sumatoria Total		174 (Siendo el puntaje máximo posible 200)				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x0.005)		0.87 (Siendo la valoración máxima en 1)				

Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento

III.- Calificación global: Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

Intervalos	Resultados
0,00 – 0,49	Validez Nula
0,50 – 0,59	Validez muy baja
0,60 – 0,69	Validez baja
0,70 – 0,79	Validez aceptable
0,80- 0,89	Validez buena
0,90-1,00	Validez muy buena

Coeficiente de Validez

174	≡	0.87
------------	---	-------------

Nota: el instrumento podrá ser considerado a partir de una calificación aceptable.

Junio del 2023


 Mg. Marvel Tomas Manrique

DNI N° 44362675

3. Nómina de estudiantes matriculados



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																
Número y/o Nombre		14818 SABANA CUEVA CASTILLO		Gestión ⁽¹⁾		POD		Inicio		13/03/2023		Fin		31/12/2023		Dpto.		PIURA										
Código		2 0 0 0 0 0 0 7		Código Modular		1 4 1 1 9 5 3 0		Característica ⁽²⁾		-		Programa ⁽³⁾		-		Datos del Estudiante												
Resolución de Creación N°		RDR N° 05243-2009		Forma ⁽⁴⁾		Esc		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Enrolamiento de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		
Nivel/Ciclo ⁽⁵⁾		INI		Grado/Edad ⁽⁶⁾		3		Sección ⁽⁷⁾		-		Turno ⁽⁸⁾		M		Modalidad ⁽⁹⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		INICIAL 03 AÑOS SECCIÓN B		Sexo		HAM		
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹¹⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						Fecha de Nacimiento		Día		Mes		Año		Código Modular		Número y/o Nombre - R/JRD								
1	D.N.I.	9 1 4 2 1 9 1 6	ABRAMONTE ALACHE, María Victoria	20	07	2019	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI	1	0	9	6	8	2	5	888 ANGEL DE MI GUARDA					
2	D.N.I.	9 1 5 3 0 7 5 7	ACEDO MONTERO, Keylor Esteban	06	10	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	SI	SI													
3	D.N.I.	9 1 3 7 8 9 3 8	BERMEJO RIMAYCUNA, Naomi Yamilet	19	06	2019	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI													
4	D.N.I.	9 1 3 8 7 8 8 8	CARMEN TORRES, Jose Abdiel	26	06	2019	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	1	0	9	6	8	2	5	888 ANGEL DE MI GUARDA					
5	D.N.I.	9 1 3 8 0 6 1 2	CASTILLO DOMINGUEZ, George Amando	23	06	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI													
6	D.N.I.	9 1 3 9 5 9 2 1	CORDOVA HUAMAN, Briana Danaee	03	07	2019	M	I	P	SI	SI	C	NO	SI	SI													
7	D.N.I.	9 1 3 8 0 8 4 8	CRISANTO DAMIAN, Liam André	22	06	2019	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI	2	7	0	2	3	0	3						
8	D.N.I.	9 1 1 2 4 8 2 3	GARCIA BERECHÉ, Josue	12	02	2020	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	3	9	5	2	0	9	7						
9	D.N.I.	9 1 3 8 8 5 8 8	INFANTE ZAPATA, María José	13	06	2019	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI													
10	D.N.I.	9 1 7 5 7 4 4 8	LOZADA ALZAMORA, Luzviv Guadalupe	04	03	2020	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	2	6	4	2	8	1	1						
11	D.N.I.	9 1 3 1 2 3 6 1	NEVADO CORDOVA, Dylan Arturo	07	05	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	5	2	6	1	0	3						
12	D.N.I.	9 1 1 2 8 8 1 7 6	OLAYA SAAVEDRA, Bruno Andre	13	04	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI													
13	D.N.I.	9 1 2 8 8 1 1 2	OLAYA SAAVEDRA, Mathias Daniel	13	04	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI													
14	2 3 1 4 1 9 5 3 0 0 0 2 9 0	RASQUIN CADIZ, Deyneris Angeley	02	04	2019	M	I	OT	NO	SI	C	NO	SP	NO														
15	D.N.I.	9 1 3 5 9 5 3 5	REYES VELASCO, Soe Valentina Daleska	08	06	2019	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI													
16	D.N.I.	9 1 5 1 6 9 1 2	RUIDIAS VILCHEZ, Sergio Raul	20	09	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI													
17	D.N.I.	9 1 3 8 0 9 0 7	SALES RIVAS, Aleska Guadalupe	23	06	2019	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI	SI	1	7	2	8	0	7	0						
18	D.N.I.	9 1 4 0 8 8 0 5	SANDOVAL JULCAHUANGA, Lyam Jair	11	07	2019	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI													
19	D.N.I.	9 1 7 7 4 2 5 2	UBILLUS ATACHO, Naelah Yelmair	13	03	2020	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI	3	9	7	2	5	2	5						
20	D.N.I.	9 1 1 6 7 0 7 9 0	ZETA YARLEQUE, Derack Josué	08	01	2020	H	I	P	SI	SI	C	NO	SI	SI													
21																												

(1) NI
(2) M
(3) G



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

ADICIONAL

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/siagie>. Este reporte es responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL. (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED).

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																
Número y/o Nombre		14818 SABANA CUEVA CASTILLO		Gestión ⁽¹⁾		P		Inicio		13/03/2023		Fin		31/12/2023		Dpto.		PIURA										
Código		2 0 0 0 0 0 0 7		Código Modular		1 4 1 1 9 5 3 0		Característica ⁽²⁾		-		Programa ⁽³⁾		-		Datos del Estudiante												
Resolución de Creación N°		RDR N° 05243-2009		Forma ⁽⁴⁾		Esc		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Enrolamiento de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		
Nivel/Ciclo ⁽⁵⁾		INI		Grado/Edad ⁽⁶⁾		3		Sección ⁽⁷⁾		-		Turno ⁽⁸⁾		M		Modalidad ⁽⁹⁾		EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		B		Sexo		HAM		
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹¹⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						Fecha de Nacimiento		Día		Mes		Año		Código Modular		Número y/o Nombre - R/JRD								
	D.N.I.	9 1 7 7 4 1 8 6	VASQUEZ CORDOVA, Keith Osalas	14	03	2020	H	I	P	SI	SI	C	NO	SI	SI	1	4	2	2	6	3	3						

Para el caso EBR/ESE: (NI) Inicial (PI) Primaria (SE) Secundaria
 Para el caso EBA: (NI) Inicial (NT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (ESE) Educ. Básica Especial, (EAO) Educ. a Distancia
 En el caso de E. Inicial, registrar Edad (R.1,2,3,4,5).
 En el caso de Primaria o Secundaria, registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
 En el caso de EBA: Ciclo 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° (solo EBA)
 (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
 Para el caso EBA:(P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) a distancia
 (6) Sección : A.B.C., Cobol, * si es sección única o si es aula de Nivel Inicial
 (7) Gestión : (P) Público (PR) Privado
 (8) Turno : (P) Día (N) Noche
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentranse, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Enrolamiento de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoparte, (OT) Otro. En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco

4. Repositorio institucional



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
CLARA DEL ROSARIO CAMACHO PENA		41815950	Clariz2421@Hotmail.com
Apellido y Nombre		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/> Libro	<input type="checkbox"/> Trabajo de Síntesis Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional *			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segundo Especialidad	<input type="checkbox"/> Abogado
Docuando			
4. Título del Documento de Investigación			
<p>JUEGO SIMBOLICO EN NINOS Y NINAS DE TRES AÑOS INSTITUCION EDUCATIVA N° 146 16 "SABINA CUEVA CASTILLO", CHULUCANAS; 2023</p>			
5. Programa Académico			
EDUCACION INICIAL			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto a Público * http://repositorio.usp.edu.pe/ocw/	<input type="checkbox"/> Acceso restringido http://repositorio.usp.edu.pe/ocw/ (*)		
(*) En caso de restringido, indicar motivo			


A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente se declara 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 *

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. *

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	21	06	2023



Huella Digital



Firma

Importante

- Según el artículo 1 del artículo 10 del Reglamento de Reglas Nacionales de Procedimientos de Investigación por otro título académico y fines honorarios, ve el inciso 1.1.
- Según el artículo 1 del artículo 10 del Reglamento de Reglas Nacionales de Procedimientos de Investigación por otro título académico y fines honorarios, ve el inciso 1.1.1.
- Si el autor eligió el tipo de acceso Abierto o restringido, se le informa que una vez que el documento es publicado en el Repositorio Institucional Digital, quedará disponible para todos los usuarios de Internet de forma gratuita y en línea de forma permanente.
- En caso de que el autor de la investigación optara por restringido, se le informa que el documento de investigación no será accesible a todos los usuarios de Internet de forma gratuita y en línea de forma permanente.
- El otorgamiento de la licencia Creative Commons es una autorización irrevocable de carácter personal, que no implica la cesión de derechos de autor, ni el otorgamiento de un poder, ni la autorización de terceros para que actúen en nombre del autor, ni la autorización de terceros para que actúen en nombre del autor, ni la autorización de terceros para que actúen en nombre del autor, ni la autorización de terceros para que actúen en nombre del autor.
- Según el artículo 1 del artículo 10 del Reglamento de Reglas Nacionales de Procedimientos de Investigación por otro título académico y fines honorarios, ve el inciso 1.1.1.1.
- Según el artículo 1 del artículo 10 del Reglamento de Reglas Nacionales de Procedimientos de Investigación por otro título académico y fines honorarios, ve el inciso 1.1.1.1.1.

Reporte de similitud

JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°14616 "SABINA CUEVA
CASTILLO", CHULUCANAS; 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	9%
2	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	4%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	1%
8	www.slideshare.net Fuente de Internet	1%

9	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	www.repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
12	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Grupo IOE Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad de Yacambú Trabajo del estudiante	<1 %
20	americanae.aecid.es Fuente de Internet	

		<1 %
21	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unphu.edu.do Fuente de Internet	<1 %
25	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.uarm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	www.celaju.org Fuente de Internet	<1 %
29	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
30	www.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
31	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %

32	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.comillas.edu Fuente de Internet	<1 %
34	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
36	wikizero.com Fuente de Internet	<1 %
37	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
38	www.minsalud.gov.co Fuente de Internet	<1 %
39	www.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
41	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
42	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
43	lavinotinto.com Fuente de Internet	<1 %

44	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
46	Submitted to ucss Trabajo del estudiante	<1 %
47	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo