

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



**Juego simbólico en los niños de cinco años de la  
Institución Educativa 117 "Jesús" - Huaraclla  
Cajamarca, 2023.**

**Tesis para obtener el Título profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

**Rojas Quispe, Brenda Del Pilar**

**Asesora (ORCID: 0000-0001-7116-5185)**

**Varas Boza, Lucy Joanet**

**Chimbote- Perú**

**2023**

## INDICE GENERAL

Índice general.....	ii
Índice de tablas.....	iii
Palabras clave.....	iv
Constancia de originalidad.....	v
Título.....	vi
Resumen.....	vii
Abstrac.....	viii
Introducción.....	1
Metodología.....	12
Resultados.....	14
Análisis y discusión.....	17
Conclusiones.....	18
Recomendaciones.....	19
Referencias bibliográficas.....	21
Anexos.....	23

## INDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.....	14
<b>Tabla 2.</b> Nivel de juego simbólico en la dimensión juego individual en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.....	15
<b>Tabla 3.</b> Nivel de juego simbólico en la dimensión juego colectivo en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.....	16

## Palabras Clave

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

---

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

---

## Keywords

Topic	symbolic Game
-------	---------------

---

Specialty	Initial Education
-----------	-------------------

---

## Línea de Investigación

---

<b>Línea de Investigación</b>	Teoría y métodos educativos.
-------------------------------	------------------------------

---

<b>Área</b>	Ciencia Sociales
-------------	------------------

---

<b>Subárea</b>	Ciencias 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 "**Juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa 117 "Jesús" - Huaracña Cajamarca, 2023.**" del (a) estudiante: **ROJAS QUISPE BRENDA DEL PILAR**, identificado(a) con Código N° **2818100006**, 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, 11 de septiembre de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



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

## **Título**

Juego simbólico en los niños de cinco años de la  
Institución Educativa 117 "Jesús" - Huaraclla  
Cajamarca, 2023.

Symbolic play in five -year-old children of the Educational  
Institution 117 Jesús" - Huaraclla Cajamarca, 2023.

## **Resumen**

La finalidad de este estudio fue determinar el nivel de juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°117, Jesús - Huaraclla Cajamarca, 2023, la investigación fue descriptiva y diseño no experimental, la muestra censal estuvo compuesta por 20 niños de cinco años. La técnica con la que se recogió la información fue la observación, y como instrumento se empleó una guía de observación, misma que fue validada y verificada su confiabilidad. Al término de la investigación se concluye que los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023, el 70% de los niños exhiben un nivel bajo de juego simbólico, mientras que un 20% se encuentran en un nivel moderado y el restante 10% en un nivel alto.

## **Abstract**

The purpose of this study was to determine the level of symbolic play in five-year-old children of the Educational Institution N°117, Jesús - Huaraccla Cajamarca, 2023, the research was descriptive and non-experimental design, the census sample was composed of 20 children of five years old. The technique used to collect the information was observation, and an observation guide was used as an instrument, which was validated and its reliability verified. At the end of the investigation, it was concluded that 70% of the 5 year old children of the Educational Institution N°117 - Huaraccla- Cajamarca, 2023, exhibit a reduced level of symbolic play, while 20% are at a moderate level and the remaining 10% are at a high level.

## **Introducción**

Dentro de la investigación se estableció la revisión de los trabajos investigativos que sirven como antecedentes dentro de la pesquisa

Chuiza (2019) en su investigación cuantitativa, de diseño cuasi experimental y de nivel descriptiva, tuvo como objetivo general, identificar la influencia de los juegos simbólicos en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 4 a 5 años de edad. La población muestral consistió en 40 niños. En cuanto a la técnica de recolección de datos, se optó por la observación, empleando el instrumento ficha de observación. Los resultados, evaluados mediante la prueba t de Student, demostraron que después de la implementación de la intervención propuesta, había menos niños con retraso respecto a su edad, con un nivel de significancia superior al 95%. Por ello, la hipótesis alterna fue aceptada. En resumen, se concluyó que el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial, de 4 a 5 años mejoró con la aplicación de juegos simbólicos.

El propósito de Altamirano (2021) fue desarrollar una estrategia de juego simbólico centrada en el proceso dinámico para mejorar la creatividad en la producción de textos en el área de comunicación de los alumnos de la Institución Educativa Inicial N° 411- Cutervo. Fueron 15 estudiantes de cinco años de edad en el nivel inicial parte de la muestra censal. Para recolectar información y datos, se utilizó una lista de verificación creada específicamente para este estudio, basada en los lineamientos del Ministerio de Educación. Esta lista fue validada mediante la evaluación de expertos en la materia, y se determinó una confiabilidad aceptable mediante el coeficiente alfa de Cronbach, calculado en 0,75. Los resultados en las diferentes dimensiones de la creatividad (planificación, textualización, revisión) mostraron niveles medios en todos los estudiantes. Se concluyó que, en general, la creatividad en la producción de textos alcanzó un nivel medio, lo que condujo al desarrollo y validación de una estrategia práctica basada en el juego simbólico como aporte pedagógico.

Procel (2021) su propósito fue Analizar de qué manera el Juego simbólico permite desarrollar el pensamiento creativo en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa particular Nuevo Mundo, de la ciudad de Riobamba. La metodología fue de enfoque cualitativo de diseño no experimental de tipo investigación bibliográfica. La muestra con la que se trabajó fue con cinco estudiantes y cuatro docentes. En este estudio se utilizó la ficha de observación y un cuestionario como instrumento para recolectar los datos de la presente investigación. En la interpretación de los resultados obtenidos nos da como resultados obtenidos que los niños se encuentran en un nivel donde ellos no desarrollan su creatividad mediante la utilización de los juegos simbólicos, por lo que las docentes no utilizan al juego como una metodología de enseñanza sino más bien como una diversión, concluyendo que el juego simbólico es una herramienta que le permite trabajar la atención en el niño desarrollando su creatividad

Tigrero (2021) la tesis tuvo como objetivo determinar de qué manera influye, el juego simbólico en el desarrollo socioafectivo de los niños de 4 a 5 años. Se aplicó el paradigma constructivista, nivel descriptivo, bajo la modalidad de campo, con un enfoque mixto, es decir, se aplicaron tanto el enfoque cualitativo como el cuantitativo, con un corte transversal. Además, se aplicó el método inductivo. La población de estudio de la presente investigación se encuentra conformada por 3 docentes y 75 alumnos, mientras que la muestra estuvo representada por 3 docentes y 20 niños y niñas, equivalentes al 100% y 27% de la población, respectivamente. Los instrumentos de recolección de datos fueron la guía de observación y la guía de entrevista. Entre los hallazgos se pueden mencionar que las docentes no logran advertir o determinar el nivel de desarrollo socio-afectivo de sus estudiantes. Se ha concluido que existe una relación estrecha entre la implementación del juego simbólico y el desarrollo socioafectivo en los niños de inicial II puesto que por medio de esta modalidad de juego se puede posibilitar que los escolares alcancen un nivel de desarrollo afectivo adecuado y un óptimo desarrollo de habilidades sociales, puesto que el juego simbólico le

ofrece la oportunidad a los niños de desenvolverse de forma segura, empática, comprensiva través de interacción sanas con sus pares. yuli24ti18?

Cuenta (2022), cuyo propósito fue determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Miguel Grau, empleó una metodología cuantitativa, descriptiva y diseño correlacional. La población estuvo compuesta por 57 niños de edades entre 3, 4 y 5 años, de los cuales se seleccionó una muestra de 20 niños de cuatro años. La observación fue empleada como técnica, y la Guía de Observación como instrumento, validado por expertos. De los hallazgos, se obtuvo un coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0,63751, lo que indica una correlación positiva fuerte, con  $p= 0,01032$ , menor que  $\alpha = 0,05$ , lo que respalda la hipótesis de una relación significativa entre las variables. En conclusión, el juego simbólico ayuda a mejorar las habilidades sociales en los niños.

Meza (2021), cuya finalidad fue determinar la relación entre el juego simbólico y la socialización en niños y niñas de cinco años, con una investigación cuantitativa de nivel descriptivo-correlacional, con un diseño no experimental. La población fue de 252 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 20 niños y niñas del aula de cinco años. Se utilizó una guía de observación como instrumento para ambas variables. Tras el análisis, el coeficiente de correlación Rho de Spearman hallado fue de 0,632, indicando una correlación positiva y moderada. Los resultados mostraron relaciones positivas ( $r = 0,63394$ ,  $r = 0,58653$ ,  $r = 0,26756$ ) entre el juego simbólico y la socialización en los niños y niñas en tres dimensiones diferentes. Basándose en estos descubrimientos, se llegó a la conclusión de que hay una asociación positiva entre el juego simbólico y la socialización, confirmando así la hipótesis de la investigación.

Velasco(2019), con un enfoque experimental específico y diseño preexperimental, tuvo el objetivo de verificar si los juegos simbólicos tienen un impacto en la comprensión lectora de los estudiantes de primaria. La muestra censal consistió en 35 estudiantes del Tercer Ciclo de Educación Primaria, donde se administró un instrumento de evaluación de comprensión lectora compuesto

por 20 ítems que cubren los niveles literal, inferencial y crítico. Para el análisis estadístico, se aplicaron medidas como la media, la desviación estándar, la correlación de Pearson y la prueba t de Student. Se concluyó que los juegos simbólicos tienen un impacto positivo y significativo en la comprensión lectora de los estudiantes del Tercer Ciclo de Educación Primaria en el distrito de Leonor Ordoñez – Jauja.

Valle (2020), su propósito principal fue examinar el impacto de un taller de juegos simbólicos en el fomento de la autonomía en niños de 5 años. Se trabajó con una muestra de 48 niños de ambos sexos. Se empleó una lista de verificación del MINEDU para evaluar la autonomía, administrada antes y después del taller para ambos grupos (de control y experimental). Antes del taller, ambos grupos mostraron niveles bajos de autonomía según las puntuaciones obtenidas en la evaluación inicial (experimental: media = 6.29; control: media = 6.54). Tras el taller, los resultados del seguimiento revelaron un aumento significativo en la autonomía (experimental: media = 16.13; control: media = 7.27). Se concluyó que el taller de juegos simbólicos ejerció un impacto notable en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años.

Según Serrano (2011), los juegos simbólicos son las capacidades de realización de cada representación mental, la cual se realiza a través del juego, estos son espontáneos, pueden realizarse en diversos escenarios según contexto cultural, social, son ellos quienes se auto dirigen. Los juegos simbólicos espontáneos, son aquellos que surgen según sus intereses y necesidades, movilizan sus emociones haciendo participe de ello a los objetos según la necesidad del momento.

Vygotsky, señala los juegos son desencadenantes del progreso de diversas áreas de aprendizaje; los juegos permiten mejorar el desenvolvimiento en los niños, le permite mejorar sus conductas. Ruiz y Molina (2011). Las capacidades de los seres humanos se proyectan con sus pensamientos.

Según Piaget, los juegos realizados por los infantes dependen de los niveles cognitivos, adoptan diversa forma y ello depende de cada etapa de progreso

intelectual; Piaget señala los juegos sensorio motrices, de cero a dos años, los juegos simbólicos que se inician a los dos años y los juegos reglados que se inician a partir de los seis años.

Juego sensomotor, es el primero que surge entre (0 a 2 años), en los periodos sensorios motrices, pre verbales, a pesar de ser característica del primer y segundo año, estos no van a impedir mantenerse durante los primeros años, esto se estructura complejamente con cada juego simbólico, con cada norma que surge después, tratándose de cada elemento que va enriquecer en forma gradual la conducta lúdica; dentro de estos juegos tenemos aquellos en los que interactúan con los adultos, este juego interesante desarrolla la expresión oral y estructura temporal, en la etapa de las inteligencias pre simbólicas, los juegos se limitan a cada acción, movimiento, el cual permitirá la exploración de diferente característica del contexto, de los insumos que los habitan.

Los juegos simbólicos son considerados esenciales en los progresos cognitivos, tratándose de actividades con la cual los materiales, cada acción, palabra son usados para sustituir a otros materiales, acción, palabra del contexto. El principal teórico del progreso mira estas transformaciones de su contexto, como pasos necesarios en el logro de cada abstracción caracterizada por los pensamientos adultos; aquí encontramos también a los juegos socio dramáticos, los cuales suceden al ver la participación de grupo de infantes, adoptando cada rol, pretendiendo la recreación de situaciones reales, observamos la interacción de los infantes unidos por intereses comunes.

Los juegos de normas, sistematizados desde el séptimo año de edad hasta el doceavo año, este juego permite las interacciones sociales los cuales son factores centrales, este juego está estructurado por reglamentos que deben acatar quienes participen, primero se asume el acuerdo ya tomado y luego según su desarrollo estos codifican sus propios sistemas de reglas, cada diverso juego va a coincidir según el aporte cognitivo.

Según el segundo y sexto o séptimo año, se va a producir cada cambio sustancial, se recuerda que durante el segundo año se consideran ya los juegos pre

simbólicos.

- En la etapa uno se toma en cuenta los juegos pre simbólicos, dentro de los cuales consideramos:

El nivel I, (categorías pre simbólicas doce a diecisiete meses), comienzan en la identificación de los usos funcionales de cada objeto de usos diario, de formas, estas según cada acción o gesto asociado, que tengan relación o no con los contextos reales.

El nivel II, (acción simbólica referente a su esquema corporal, durante el dieciséis, dieciocho y diecinueveavo mes), aquí realiza cada acción simbólica, se centra en sí mismo, haciéndose notar exageradamente.

- En la etapa dos, se toman en cuenta los juegos simbólicos, los cuales cuentan con los siguientes niveles:

El nivel uno que es de integraciones y descentraciones (dieciocho y diecinueveavo mes), los juegos simbólicos se inician de manera fácil, refiriéndose a cada escena relacionada con su vida, la cual se identifica rápidamente, aplican cada acción conocida a agentes pasivos, (dando de cenar a la muñeca), (hablar a través de los teléfonos).

El nivel II, aquí se combinan cada actor y cada juguete (veinte y veintidósavo mes), los infantes realizan cada acción simulada con respecto a los individuos, objetos en juegos simulados en una o más integrantes y también se inician en la combinación de diverso juguete en juegos simulados.

El nivel III, de secuenciaciones de cada acción (veintidós a veinticuatroavo mes), los infantes se inician en las representaciones de roles, luego secuenciaciones ilógicas, también cada objeto usado es aún realista, comienzan a usar cosas diminutas, se inician en papeles mejores a sus muñecas, les atribuyen emociones y se inician en la sustitución de cada objeto, tomando en cuenta a los objetos que los sustituyen.

El nivel IV, de secuenciaciones de acciones, de cada objeto sustituto (treintaavo mes a treinta y seisavo mes), en estos periodos se producen las inclusiones de cada

nuevo personaje imaginativo en cada rol, este va a disminuir los juegos ficticios referidos a cada acción diaria, secuencias de cada acción producida en las marchas, no están planificadas, se inicia cada acontecimiento breve, aislado, el infante necesita cada objeto realista, el cambio de rol es rápido, a partir del tercer año los juegos ganan diverso argumento según su orden amplio, el objeto es sustituido por otro, se mejoran las negociaciones con su igual, las colaboraciones son cortas.

El nivel V sustituye plenamente los objetos, planifican partiendo de los cuatro años, en este nivel se producen los aumentos progresivos de las complejidades de cada tema relacionándose con sus coetáneos, en cada diversa escena de los juegos hacen empleo de su gesto, el infante planifica sus juegos, improvisan cada solución, realiza cada guion, el infante planifica su juego, improvisa la solución, el infante realiza cada guion completo en los cuales los infantes van a adoptar diverso rol, finalmente aparecerá cada escenario complejo que más adelante se va a definir a través de la expresión oral.

En cuanto a las dimensiones del juego simbólico, se tomó en cuenta:

-Juegos individuales, los infantes se inician jugando solos, luego conforme avanza su edad son capaces de planificar y de desarrollar diversos roles, son capaces de hacer uso de diversos elementos según sus necesidades e intereses.

- Juegos colectivos, los infantes planifican junto a sus compañeros, lo que realizaran, se organizaran y planificaran lo que desean hacer, tomando en cuenta sus reglas o normas.

Diferentes teorías psicológicas han abordado el juego simbólico desde distintas perspectivas. Según Marchesi (1987), se destacan las teorías de Freud, Klein, Vigotsky y Erickson. Freud plantea que el juego simbólico representa una recreación lúdica integral y que, fundamentalmente, todo juego es "simbólico". Por otro lado, Klein señala que, mediante el juego, los niños comunican simbólicamente sus fantasías, anhelos y vivencias pasadas. Vigotsky, desde una

perspectiva sociocultural, describe al juego como una actividad en la cual los niños crean situaciones imaginarias, adoptan roles y siguen normas determinadas por estos roles, preparando así las bases para el desarrollo de funciones mentales superiores como el pensamiento y la imaginación. Por último, Erickson compara el juego con el pensamiento y la planificación en los adultos, describiéndolo como una realidad en la cual las situaciones están simplificadas, permitiendo al niño revisar fracasos pasados y verificar expectativas futuras.

Piaget (1973), en su Teoría Cognoscitiva, compara el juego simbólico con el juego de ejercicio, equiparándolo a la transición de la inteligencia sensorio-motora a la inteligencia representativa. En su obra de 1982, Piaget afirma que el símbolo implica representar un objeto que no está presente, mediante la comparación entre un elemento real y uno imaginario.

Desde la experiencia, se considera al juego simbólico como una modalidad educativa esencial, debido a que es visible la promoción del desarrollo de la conciencia social, promueve la creatividad, independencia, desarrollo emocional, confianza en sí mismos y habilidades sociales, lingüísticas, afectivas y cognitivas en los niños. Además, brinda la oportunidad de explorar, descubrir, experimentar e investigar. Estas adquisiciones permiten que los niños moldeen su personalidad, desarrollen su imaginación, aprendan a compartir y se diviertan evadiendo la realidad.

El juego simbólico es fundamental para el desarrollo completo del estudiante, ya que le enseña a controlar y dirigir sus impulsos y deseos de manera voluntaria. Esto influye en la formación de su personalidad y en su progreso psicológico, físico, emocional y social, lo que contribuye al fortalecimiento y la exploración de su autonomía e identidad individual.

El juego simbólico se desarrolla de manera específica durante el momento de juego y trabajo en sectores y también durante la hora de juego al aire libre en los niños de cinco años de la I.E.I. N° 117 Huaraclla- Cajamarca, 2023, es una problemática que requiere de urgente atención.

Teóricamente este estudio plantea teorías que nos permitirá conocer el desarrollo del juego simbólico, específicamente la Teoría de Piaget quien hace énfasis en el desarrollo del juego simbólico en los menores de cinco años.

Metodológicamente será un estudio con una sola variable, de tipo descriptivo, no experimental, con una población de 20 niños, se utilizará la observación como técnica y la guía de observación como instrumento.

En la práctica su conocimiento se llevó a su buena aplicación en los diversos sectores del aula en los niños de cinco años.

Socialmente sus conclusiones permitirán plantear estrategias de mejora para elevar los niveles de juego simbólico en los niños de 5 años.

Científicamente, su diagnóstico final servirá como antecedente o aporte a investigaciones futuras con la variable en mención.

Maihuire y Romero (2011) señalaron que este tipo de juego encarna visualmente lo que se produce en la imaginación, enfatizando lo fantasioso y estableciendo un vínculo con el mundo tangible mediante la actividad psicomotora, lo que fomenta la creatividad y la capacidad de imaginar. De acuerdo con esta descripción, este juego implica la creación de personajes o escenarios ficticios, lo que apoya a los niños a distinguir entre la realidad y la fantasía, permitiéndoles transformar la realidad mediante el manejo de objetos.

Si observamos los diversos contextos podemos decir que el desarrollo del juego simbólico data de muchos años atrás, y ahora en estos días ya se realizan estudios al respecto.

En educación inicial el progreso del juego simbólico se observa en los momentos de trabajo en los sectores; cada maestra proporciona los insumos necesarios para lograr que el juego simbólico se efectivice en ambientes adecuados y seguros.

Internacionalmente, ubicamos a Instituciones Educativas que cumplen con todos los requisitos exigidos para tal fin, contando muchos de ellos con el metraje por niño recomendado, en la cual los niños pueden desplazarse y demostrar todas

sus habilidades a través del juego simbólico.

En Perú aún se observa en las Instituciones Educativas la carencia de espacios requeridos para que el juego simbólico se desarrolle adecuadamente; aún existen docentes que no quieren liberarse de la estantería y los muebles, saturando el espacio y dejando poca libertad de acción en los niños.

En la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023, en el aula de 5 años, los niños son muy tímidos y poco sociables, el aula es muy pequeña por tanto presentan dificultades para interactuar entre ellos y también para desarrollar el juego simbólico. Ante esta problemática se plantea lo siguiente:

¿Cuál es el nivel de juego simbólico que presentan los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023?

Maihuire y Romero (2011) explicaron que el juego simbólico es la expresión física de lo imaginativo, caracterizado por la presencia de la fantasía y una conexión con la realidad mediante la actividad psicomotora, lo que contribuye al estímulo de la fantasía y la creatividad.

Operacionalmente se utilizó una guía de observación, elaborada por la autora, que contó con las dimensiones: juego individual, el cual posee un indicador y es evaluado con 8 ítems; y juego colectivo, que también tiene solo un indicador y 6 ítems para ser evaluado. La escala con la que se medirá lo niveles es: Alto (32 – 42), Moderado (22 – 31) y Bajo (3 – 21).

Con respecto a la hipótesis: Existe un nivel bajo de juego simbólico en los niños de cinco años de la de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.

En cuanto al objetivo general: Determinar el nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.

Con respecto a los objetivos específicos:

Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión juego individual en

los niños de 5 años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.

Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión juego colectivo en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.

## Metodología

Tipo y diseño de la investigación se describe a continuación:

En base a la orientación de la investigación, este estudio es de tipo descriptivo. (Hernández, 2014).

El diseño es descriptivo, con el propósito de explorar cómo las diferentes modalidades o niveles de una o más variables afectan a una población con una sola variable. Esto se basa en la definición de Hernández et al. (2014). Se representa con el siguiente esquema:

**M** ----- **O**

Dónde:

M: Niños de 05

años O: Juego

simbólico.

La población estará constituida por los 20 niños de 5 años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023. Al ser una cantidad menor a 100, se considerará toda la población como muestra.

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
05 años	Única	09	11	20

Información obtenida de la I.E. N°117 – Huaraclla

Para la recolección de datos sobre los niveles de juego simbólico en la población, se utilizó la técnica de la observación. Se utilizó una guía de observación con dos aspectos principales: juego individual, que consta de un indicador y ocho elementos, y juego colectivo, que cuenta con un indicador y seis elementos. Esta guía utiliza una escala de puntuación donde se considera un nivel

alto entre 32 y 42 puntos, un nivel moderado entre 22 y 31 puntos, y un nivel bajo entre 3 y 21 puntos. El instrumento fue desarrollado por la autora y mostró una confiabilidad de 0.915, además de haber sido validado mediante juicios de expertos.

#### **Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	N de elementos
0,915	14

Se procedió inicialmente con el procesamiento y análisis de la información mediante un diagnóstico y una modalidad interpretativa de los resultados obtenidos sobre la conducta o problemática estudiada, considerando los distintos contextos y delimitando las variables relevantes, tales como el desarrollo del juego simbólico, el instrumento utilizado y el análisis de datos empleado. Este enfoque se ajustó al diseño, tipo y línea de investigación seguidos para abordar la pregunta originada por el análisis previo.

Los resultados obtenidos guiaron la planificación del análisis estadístico de los datos recolectados, utilizando programas como Microsoft Excel y SPSS 23 como herramienta estadística, lo que contribuyó a la confiabilidad del instrumento. La interpretación de estos resultados se llevó a cabo mediante un razonamiento lógico y crítico, permitiendo llegar a conclusiones significativas del estudio y a sus correspondientes recomendaciones.

## Resultados

**Tabla 1**

*Nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023.*

Niveles	f	P%
Alto	2	10
Moderado	4	20
Bajo	14	70
<b>Totales</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>

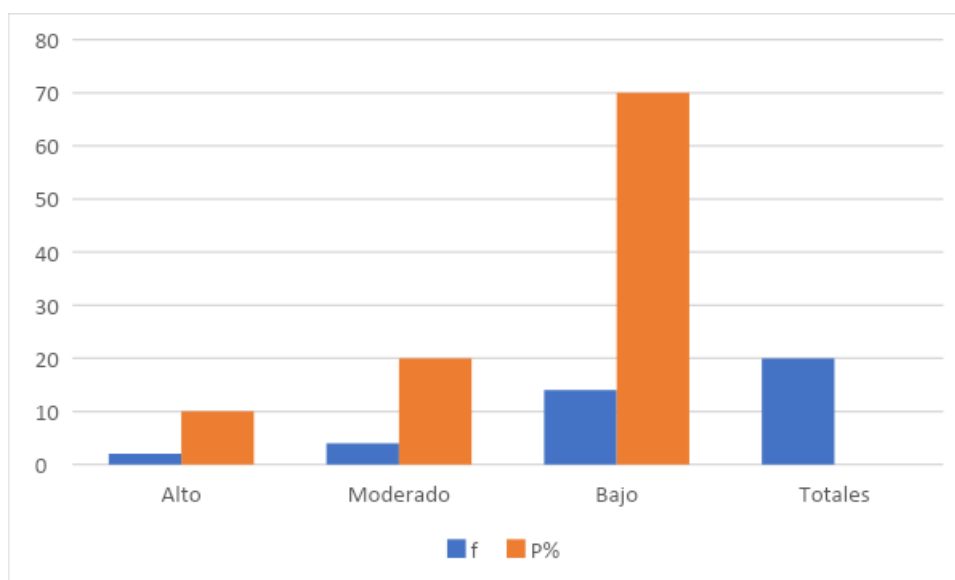


Figura 1: *Nivel de juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023.*

Observamos en la tabla y figura 1 que el 70 %, de la población presenta un nivel bajo de juego simbólico, 20% se ubican en un nivel moderado, mientras que solo el 10% está en nivel alto.

**Tabla 2**

*Nivel de juego simbólico en la dimensión juego individual en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla-Cajamarca, 2023.*

Niveles	f	P%
Alto	3	15
Moderado	4	20
Bajo	13	65
<b>Totales</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>

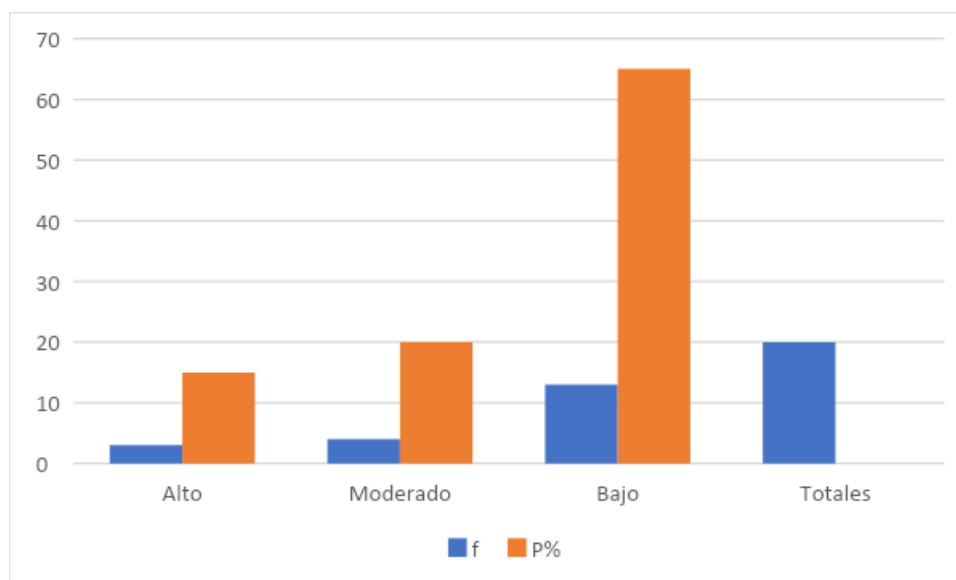


Figura 2: *Nivel de juego simbólico en la dimensión juego individual en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023.*

Se evidencia en la tabla y la figura 2 que el 65 % de los participantes del estudio exhiben un nivel bajo de juego simbólico en la dimensión de juego individual, mientras que el 20 % se encuentran en un nivel moderado y el 15 % en un nivel alto.

**Tabla 3**

*Nivel de juego simbólico en la dimensión juego colectivo en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.*

Niveles	f	P%
Alto	2	10
Moderado	4	20
Bajo	14	70
<b>Totales</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>

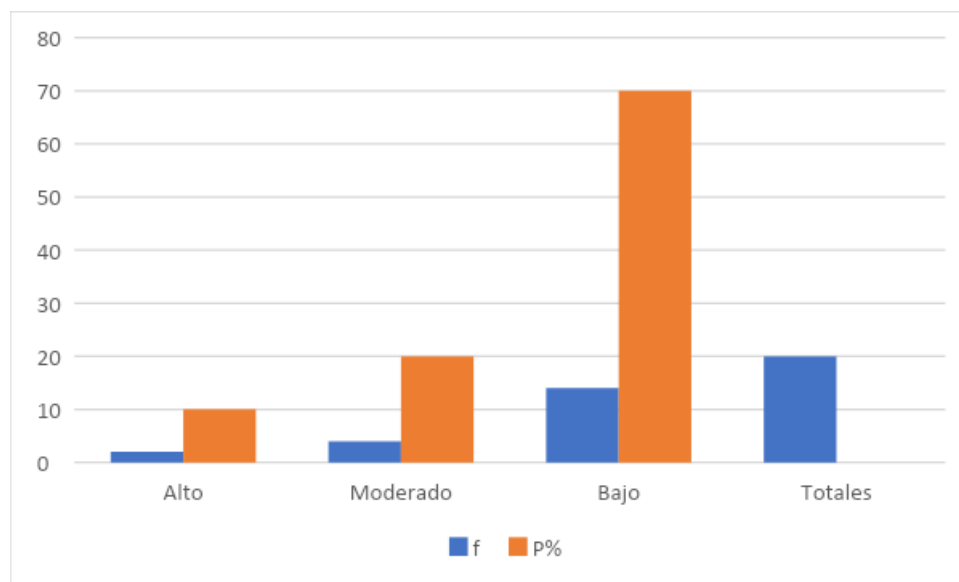


Figura 3: *Nivel de juego simbólico en la dimensión juego colectivo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.*

Observamos en la tabla y figura 3 que el 70 % de los sujetos muestran un nivel bajo de juego simbólico en la categoría de juego colectivo, mientras que el 20 % se sitúa en un nivel moderado y el 10 % en un nivel alto.

## Análisis y Discusión

En base al objetivo general, Determinar el nivel de juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023, se obtuvo que el 70% de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023, presentan un nivel bajo de juego simbólico, un 20% de los niños se ubican en un nivel moderado y el 10% en nivel alto.

Según los resultados podemos decir que, aun no habiéndose encontrado trabajos de investigación sobre el nivel de juego simbólico, podemos decir que se encontraron estudios en donde la influencia del juego simbólico fue positiva, como en el estudio realizado por Chuiza (2019), donde se encontró que aplicar juegos simbólicos mejora el desarrollo de habilidades sociales en niños de educación inicial de 4 a 5 años, con un nivel de significancia superior al 95%. De manera similar, en la investigación de Altamirano L. (2021), se observó que la creatividad en general alcanzó un nivel medio en la producción de textos. Por lo tanto, se desarrolló y validó una estrategia de aprendizaje basada en el juego simbólico.

Velasco I. (2019) concluyó que los juegos simbólicos tienen un impacto positivo y significativo en la comprensión lectora de los alumnos del III Ciclo de Educación Primaria en el distrito de Leonor Ordoñez – Jauja. Del mismo modo, Valle

B. (2020) encontró que los resultados del post test mostraron que el taller tuvo una influencia significativa en el desarrollo de la autonomía (experimental: = 16.13 y control: = 7.27), lo que llevó a la conclusión de que el taller de juegos simbólicos influyó significativamente en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años.

## **Conclusiones**

Se determinó que los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023, presentan un nivel bajo de juego simbólico con el 70%, un 20% de los niños se ubican en un nivel moderado y el 10% en nivel alto.

Se identificó que los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023, presentan un nivel bajo de juego simbólico en la dimensión juego individual, con el 65%.

Se identificó que los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023, presentan un nivel bajo de juego simbólico en la dimensión juego colectivo, con el 70%.

## **Recomendaciones**

A la dirección de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023, que se tome en cuenta los resultados de la presente investigación y se planteen estrategias para mejorar el nivel de juego simbólico en los niños de la I.E.

A las profesoras aplicar las estrategias para mejorar el nivel de juego simbólico en los niños de la institución.

Tomar en cuenta a los padres de familia, invitándolos a la reflexión y pedir su apoyo para mejorar el nivel de juego simbólico en los niños partiendo desde el trabajo de casa.

## **Agradecimiento**

Agradezco a dios por darme la oportunidad de tener a tener a personas que son mi apoyo incondicional, también agradecer a mis padres por siempre confiar en mí, a mis compañeras de carrera por apoyarnos mutuamente para lograr el sueño tan apreciado de ser una prestigiosa profesional.

## Referencias Bibliográficas

- Altamirano L. (2021) *Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos.*
- Álvarez M; y Acuña M. (2014) *Juego simbólico y desarrollo del pensamiento matemático en niños de 5 años de una institución educativa de Villa el Salvador.*
- Cuenta D. (2022), *El juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa inicial Miguel Grau*, distrito de Juliaca
- Chuiza (2019) *El Juego Simbólico en el desarrollo de las Habilidades Sociales en los niños y niñas de Educación Inicial de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa María Auxiliadora del Cantón Chunchi*, Provincia de Chimborazo– Colombia.
- Hernández, Fernández y Baptista (2014), *Metodología de la investigación.*
- Klein (1932) *Juego simbólico.*
- Maihuire y Romero (2011). *Diferencias entre el juego simbólico y el vocabulario receptivo de los niños de 4 años de edad en la I.E.I “Módulo Santa Luzmila y 363 San Francisco de Asís” del distrito de Comas.*
- Marchesi, A. (1987). *El desarrollo cognitivo y lingüístico de los niños sordos.* Madrid, España: Ed. Alianza
- 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
- Piaget, J. (1973) *Teoría Cognoscitiva* México. Fondo de cultura económica.
- Piaget, J. (1982) *La construcción de lo real en el niño.* Buenos Aires, Ediciones Nueva visión
- Procel, E. (2021) *El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad de los niños*

*y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa particular nuevo mundo, de la ciudad de Riobamba, periodo 2020-2021.* Universidad Nacional De Chimborazo. Ecuador. Recuperado <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8242/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-2021-000057.pdf>

Ruiz de Velasco, A., Abad, J. (2014) *El Juego Simbólico*. Barcelona, España: Editorial GRAO

Tigrero Y. (2020) *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>

Valle B. (2020), *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe* – Región Lambayeque

Velasco I. (2019) *Juegos simbólicos en comprensión lectora de estudiantes de primaria* del Distrito de Leonor Ordoñez – Jauja

## **Anexos**

**Anexo N°1: Matriz de operacionalización de variable**

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensione s</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Escala de medición</b>
Juego simbólico	Maihuire y Romero (2011) mencionaron: El juego simbólico representa corporalmente lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz, por ende, fomenta la fantasía y creatividad.	Se trabajó con una guía de observación con dos dimensiones, juego individual con un indicador y ocho ítems y juego colectivo, con un indicador y seis ítems, con la siguiente escala: nivel alto de 32 a 42 puntos, nivel moderado de 22 a 31 puntos y nivel bajo de 3 a 21 puntos, es un instrumento creado por Álvarez M; y Acuña M. (2014).	Juego individual  Juego colectivo	Participa en el juego simbólico sin amigos y lo hace de manera correcta. Participan en el juego simbólico con sus amigos, interpretando personajes y dando vida a los objetos según sus intereses.	1 - 8  9 – 14	Alto Moderado Bajo

## Anexo N°02: Matriz de consistencia Metodológica

PROBLEMA	VARIABLE	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
cuál es el nivel de juego simbólico que presentan los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023?	Juego simbólico	<p><b>Objetivo General</b></p> <p>Determinar el nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023.</p> <p><b>Objetivo Especifico</b></p> <p>Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión juego individual en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023.</p> <p>Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión juego colectivo en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023.</p>	Si existe un nivel bajo de juego simbólico en los niños de cinco años de la de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023.	<p><b>Tipo de Investigación:</b> El tipo de investigación de acuerdo a la orientación de la investigadora es descriptivo. Hernández, Fernández y Baptista (2014).</p> <p><b>Diseño de la Investigación:</b> El diseño es no experimental, Hernández, Fernández y Baptista (2014). Su esquema es el siguiente: M ----- O</p> <p>Dónde: M: Niños de 05 años. O: Nivel de juego simbólico.</p> <p><b>Población y Muestra</b> La Población muestral estará constituida por los 20 niños de cinco años de la Institución Educativa N°117 – Huaracalla- Cajamarca, 2023.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos</b> Para recoger información respecto al nivel de juego simbólico de los niños de cinco años se utilizó la técnica de la observación. Se trabajó con una guía de observación con dos dimensiones, juego individual con un indicador y ocho ítems y juego colectivo, con un indicador y seis ítems.</p>

## Anexo N°03 Instrumento de recolección de datos

### GUIA DE OBSERVACION

#### I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa Inicial N°117 – Huaraclla
- 1.2. Lugar: Cajamarca
- 1.3. Edad: 5 años

Aula:

#### II. Finalidad

Determinar el nivel de juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°117 – Huaraclla- Cajamarca, 2023.

#### III. Instrucciones: Marcar con un aspa (x) los ítems de acuerdo a las acciones que realizas.

**Variable de estudio: “Juego simbólico”**

#### BAREMOS

ESCALA	PUNTAJE
Alto	32 –42 ptos.
Moderado	22 a 31 ptos
Bajo	3 a 21 ptos.

N°	Dimensiones/ Ítems	ESCALA		
		A	M	B
<b>Juego individual</b>				
01	Comunica sus emociones durante el juego.			
02	Es espontaneo al crear sus personajes.			
03	Le gusta realizar juegos individuales.			
04	Durante el juego cambia el personaje según su necesidad.			
05	Toma los materiales que necesitara para realizar su juego.			
06	Se concentra durante el juego que realiza.			
07	Hace doble dialogo representando a dos o tres personajes.			
08	Se moviliza cuando realiza su juego individual.			
<b>Juego colectivo</b>				
09	En grupo plantean ideas según lo que realizarán en ese día.			
10	Le gusta compartir con sus compañeros durante el juego.			
11	Planifican su juego en el aula con sus compañeros.			
12	Espontáneamente señalan que roles representaran en su juego.			
13	Establecen normas o acuerdos antes de iniciar el juego.			
14	Solucionan los conflictos en el grupo de manera positiva.			

## Anexo N°04 : Evaluación de Juicios de expertos

### VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

#### I.- Información General:

**Nombres y apellidos del validador:** Dra. Lucy Joanet Varas Boza

**Fecha:** 30/03/2023

**Especialidad:** Inicial

**Nombre del instrumento evaluado:** Guía de observación para conocer el nivel de juego simbólico.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“Juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa 117 “Jesús” - Huaraclla Cajamarca, 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 (1-9)	Regular (10-13)	Bueno (14-16)	Muy Bueno (17-18)	Excelente (19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
<b>Sumatoria parcial</b>					180	
<b>Sumatoria Total</b>				180		

---

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:**

El instrumento se puede aplicar.

**III.- Calificación global:**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>
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

**Coficiente de Validez**

$$\boxed{180} \quad \equiv \quad \boxed{0.9}$$

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



## VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

### I.- Información General:

**Nombres y apellidos del validador:** Dra. Maribel Tomas Manrique

**Fecha:** 30/03/2023

**Especialidad:** Inicial

**Nombre del instrumento evaluado:** Guía de observación para conocer el nivel de juego simbólico.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“Juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa 117 “Jesús” - Huaraclla Cajamarca, 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 (1-9)	Regular (10-13)	Bueno (14-16)	Muy Bueno (17-18)	Excelente (19-20)
<b>Claridad</b>	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
<b>Objetividad</b>	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
<b>Actualidad</b>	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
<b>Organización</b>	¿Existe una organización lógica del instrumento?				18	
<b>Suficiencia</b>	¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?				18	
<b>Intencionalidad</b>	¿Adecuado para cumplir con los objetivos?				18	
<b>Consistencia</b>	¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?				18	
<b>Coherencia</b>	¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?				18	
<b>Propósito</b>	¿Las estrategias responden al propósito del estudio?				18	
<b>Conveniencia</b>	¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías?				18	
<b>Sumatoria parcial</b>					<b>180</b>	
<b>Sumatoria Total</b>					<b>180</b>	
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)</b>					<b>90</b>	

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:**

El instrumento se puede aplicar.

**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**

$$\boxed{180} \quad \equiv \quad \boxed{0.9}$$

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



**Ma Maribel Tomas Manrique**  
DNI N°44362675

## VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

### I.- Información General:

**Nombres y apellidos del validador:** Dra. Maruja Uceda Ponce

**Fecha:** 30/03/2023

**Especialidad:** Inicial

**Nombre del instrumento evaluado:** Guía de observación para conocer el nivel de juego simbólico.

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada: **“Juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa 117 “Jesús” - Huaracalla Cajamarca, 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 (1-9)	Regular (10-13)	Bueno (14-16)	Muy Bueno (17-18)	Excelente (19-20)
Claridad	¿Está formulado con lenguaje apropiado?				18	
Objetividad	¿Está expresado con conductas observadas?				18	
Actualidad	¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?				18	
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	
<b>Sumatoria parcial</b>					180	
<b>Sumatoria Total</b>				180		
<b>Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)</b>				90		

**Aporte y/o sugerencias para mejorar el instrumento:**

El instrumento se puede aplicar.

**III.- Calificación global:**

Ubicar el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y escriba sobre el espacio el resultado.

<b>Intervalos</b>	<b>Resultados</b>
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**

$$\boxed{180} = \boxed{0.9}$$

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

  
Dra. Marija E. Uceda Ponce  
C. 062229197

**Anexo N°05 : Base de datos**

**Base de Datos**

N°	Juego individual									Juego colectivo							PT
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	PTJE	I9	I10	I11	I12	I13	I14	PTJE	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
2	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
3	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
4	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	28
5	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
6	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
7	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	28
8	3	3	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	36
9	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
10	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
11	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	2	2	2	2	2	2	12	28
13	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
14	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
15	3	3	3	3	3	3	3	2	16	2	2	2	2	2	2	12	28
16	3	3	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18	36
17	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
18	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14
19	2	2	2	2	2	2	2	1	15	1	1	1	1	1	1	6	21
20	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	6	14



N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante <sup>TM</sup>	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia <sup>TM</sup>				
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escuelas de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular	Número y/o Nombre - RJRD
22																			
23																			
24																			
25																			
26																			
27																			
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	9
Mujeres	11
Total	20

  
**TRIGOSO HOJÓS, Carmen Elizabeth**  
 Responsable de la matrícula  
 Firma - Post Firma

  
**TRIGOSO HOJÓS, Carmen Elizabeth**  
 Director (a) de la Institución Educativa  
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. institucional	Día	Mes	Año
05-2022	21	03	2022

## Anexo N°07 : Formato de publicación en reposito institucional



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

### REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

<b>1. Información del Autor</b>			
<b>Brenda Del Pilar Rojas Quispe</b>		<b>73130357</b>	<b>brenda.rojas.quispe@hotmail.com</b>
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
<b>2. Tipo de Documento de Investigación</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
<b>3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup></b>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
<b>4. Título del Documento de Investigación</b>			
<b>Juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa 117 " Jesús " - Huaraclla Cajamarca, 2023.</b>			
<b>5. Programa Académico</b>			
<b>Educación Inicial</b>			
<b>6. Tipo de Acceso al Documento</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>2</sup> (Info: <a href="#">eu-repo/semantics/openAccess</a> )		<input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>3</sup> (Info: <a href="#">eu-repo/semantics/restrictedAccess</a> ) (*)	
(*) 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>6</sup>

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	11	09	2024



Firma

<sup>1</sup> Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales. Art. 8 inciso 8.2.

<sup>2</sup> Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM

<sup>3</sup> 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.

<sup>4</sup> Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.

<sup>5</sup> 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° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Números 1.2 y 1.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital

<sup>6</sup> Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otras. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.

<sup>7</sup> Según artículo 133.2.9, inciso c) de la Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM y el artículo 133.2.9 inciso c) de la Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM

para mayor información consulte al Repositorio Institucional (RIDI) o al sitio del Repositorio ALICIA.

## Anexo N°08 : Reporte de similitud

Juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa 117 "Jesús" - Huaraclla Cajamarca, 2023.

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>29%</b>	<b>28%</b>	<b>%</b>	<b>17%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>4</b>	<b>alicia.concytec.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Privada San Pedro</b> Trabajo del estudiante	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>publicaciones.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>dspace.ueb.edu.ec</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

9	Submitted to Instituto Superior Pedagogico Publico Sagrado Corazon de Jesus Trabajo del estudiante	1 %
10	www11.urbe.edu Fuente de Internet	1 %
11	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
14	dspace.utpl.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universitas Katolik Widya Mandala Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	thechildcarenetworkoflakecounty.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
19	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

20	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://sandyegg20.wixsite.com">sandyegg20.wixsite.com</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://www.takey.com">www.takey.com</a> Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo