

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



**Juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución
Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco – 2022.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autor

Mendoza Ocaña, Damaris Esmila

Asesor (ORCID 0000-0002-1449-6989)

Villanque Alegre, Boris

Chimbote – Perú

2023

Índice General

Índice	¡Error! Marcador no definido.
Índice de tablas	iii
Índice de figuras	iv
Palabras clave	v
Constancia de originalidad	vi
Título	vii
Resumen	¡Error! Marcador no definido. viii
Abstract	ix
Introducción	1
Metodología	12
Resultados	14
Análisis y discusión	19
Conclusiones	21
Recomendaciones	22
Agradecimiento	23
Referencias Bibliográficas	24
Anexos	26
Repositorio institucional	36
Reporte Turnitin	37

Índice de Tablas

Tabla N°01 Nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	14
Tabla N°02 Nivel de juego simbólico en la dimensión de integración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	15
Tabla N°03 Nivel de juego simbólico en la dimensión de sustitución en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	16
Tabla N°04 Nivel de simbólico en la dimensión de descentración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	17
Tabla N°05 Nivel de juego simbólico en la dimensión de planificación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	18

Índice de Figuras

Figura N°01 Nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	14
Figura N°02 Nivel de juego simbólico en la dimensión de integración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	15
Figura N°03 Nivel de juego simbólico en la dimensión de sustitución en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	16
Figura N°04 Nivel de simbólico en la dimensión de descentración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	17
Figura N°05 Nivel de juego simbólico en la dimensión de planificación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.....	18

PALABRAS CLAVE

Tema	Juego simbólico
Especialidad	Educación Inicial

KEYWORD

Theme	symbolic game
Specialty	Initial education

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Línea de investigación	Teoría y Métodos Educativos
Área	Ciencia sociales
Subárea	Ciencia de la Educación
Disciplina	Educación General

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD



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 5 años de la Institución Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco - 2022.**" del (a) estudiante: **MENDOZA OCAÑA DAMARIS ESMILA**, identificado(a) con Código N° **1116100460**, 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, 01 de febrero 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 Integrada N°84283 - Huacrachuco – 2022.

Symbolic play in five-year-old children of the Integrated
Educational Institution No. 84283 - Huacrachuco - 2022.

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue conocer el nivel de juego simbólico de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco - 2022. Se utilizó un diseño descriptivo, no experimental y contó con una población y muestra de dieciocho alumnos de cinco años de edad. Luego de realizar la investigación se concluyó que el nivel de juego simbólico de los niños de cinco años de la Institución Educativa Integral N°84283 - Huacrachuco - 2022 es bajo en un el 66% de la población; del 17% que presentan un nivel moderado y finalmente el 17% que presentan un nivel alto.

ABSTRACT

The aim of this study was to assess the degree of symbolic play among five-year-old students at Integrated Educational Institution No. 84283 - Huacrachuco - 2022. The research design was descriptive, non-experimental, and the population and sample comprised eighteen five-year-old children. Data was gathered using the observation technique, with an observation guide serving as an instrument. At the conclusion of the study, children at Integrated Educational Institution No. 84283 - Huacrachuco - 2022 demonstrated a low level of symbolic play, with 66% of them exhibiting a high level, followed by 17% of infants displaying a moderate level.

INTRODUCCIÓN

Dentro de los antecedentes que se tomó en cuenta para este trabajo de investigación encontramos:

Yanarico (2020), el objetivo de este estudio es determinar cómo afecta el juego simbólico al desarrollo del pensamiento crítico de los niños. Se trata de un estudio explicativo con quince niños en la población de muestra, una técnica que implica el uso de una encuesta, una tarjeta de observación como instrumento y un objetivo final que cuantifica el impacto del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento crítico de los niños.

Alcasihuincha y Álvarez (2020), con una población y una muestra de dieciocho niños, el test ELO fue el instrumento utilizado en este estudio aplicado y preexperimental. El objetivo era determinar los efectos del Programa de Juego Simbólico sobre la expresión oral en niños de cinco años. La investigación concluyó con la determinación de estos efectos.

Calderón (2019). El objetivo era comprobar, mediante el uso de una técnica explicativa y un diseño cuasi-experimental, el impacto del juego simbólico en la expresión verbal de niños de tres años. 36 niños y niñas de 3 años constituyen la población de la muestra. Asimismo, para la recogida de datos se elaboró un aparato denominado Guía de Observación. El estudio revela que el uso del programa de juego simbólico tiene un impacto considerable en la expresividad oral de los niños de tres años.

Caldero y Paz (2018). Realizó un estudio descriptivo utilizando un diseño directo en 159 niños de la población y 52 niños de la muestra para determinar la etapa de desarrollo del juego simbólico en niños de 4 años del sector doméstico. Utilicé una lista de comprobación creada por los autores y aprobada por profesionales. El análisis llega a la conclusión de que el 75% de los distintos II.EE tienen un desarrollo del juego simbólico sobresaliente, y el 25% aún está en proceso.

Calle (2018). Su estudio utilizó un diseño correlacional causal, de nivel descriptivo y de investigación no experimental para determinar la prevalencia del juego simbólico y su relación con las habilidades lingüísticas habladas en niños de cinco años. Con una muestra de noventa niños y niñas, se utilizó el examen Plon R

para evaluar el desarrollo del lenguaje y una lista de comprobación del juego simbólico. Los resultados muestran que existe una asociación fuerte y moderada entre el juego simbólico y el uso del lenguaje hablado. En consecuencia, se acepta la hipótesis general de la investigación. Por otra parte, en lo que respecta a la dimensión de uso del desarrollo del lenguaje oral, el 22,2% de los niños de cinco años presentan retraso y el 60% de ellos necesitan mejorar en el juego simbólico.

Quispe (2017). Mediante un enfoque de investigación cuasiexperimental, el objetivo de este estudio era confirmar el papel del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de cinco años. Se utilizó una hoja de observación para recoger datos de la muestra del estudio, formada por cincuenta y ocho niños de cinco años. Según los resultados, se puede concluir que el juego simbólico ayuda a los niños de cinco años a desarrollar sus habilidades sociales de forma adecuada. Esto es especialmente cierto en el caso de la interacción social, donde se obtuvieron puntuaciones más altas, y del desarrollo intrapersonal.

Según Chávez (2008), los juegos simbólicos consisten en representar diversos símbolos que adquieren significado en función de la situación. Estos símbolos no tienen por qué emplearse siempre, sino que los juegos reproducen cada escenario del entorno de los jugadores y pueden alterarse en función de sus necesidades e intereses.

Moreno (2002) señala que el juego simbólico es el resultado del desarrollo de la capacidad de representación del niño. Puede ser de carácter social o individual, exhibiendo una variedad de comportamientos como parte de su repertorio de juego que acomodan o modifican la realidad en función de sus intereses.

Minedu (2009) concluye que este tipo de juego tiene la ventaja de ejercitar simultáneamente varias facetas de la experiencia del niño debido a su naturaleza inherente.

Minedu (2019) afirma que es la capacidad de cambiar las cosas para construir escenarios y mundos fantásticos que se basan en nuestro pasado, presente y experiencias. Esta es una oportunidad fantástica para que el pensamiento crezca y alcance todo su potencial.

Por consiguiente, el juego simbólico es un tipo de juego en el que el niño cambia los juguetes y objetos para crear escenarios que se adapten a sus necesidades,

realidades, experiencias pasadas e imaginación, fomentando así el crecimiento de su lenguaje y sus procesos de pensamiento.

La primera teoría sobre el juego simbólico es la de Jean Piaget, quien afirma que es crucial recordar que su teoría abarca varios temas, entre ellos la biología, la psicología y la epistemología, ya que aborda los orígenes del juego, el desarrollo del juego, la transferencia del conocimiento de lo general a lo específico y otros temas. La base de la idea de juego simbólico de Piaget es la imitación y representación de actividades cotidianas a través del juego, con una referencia constante al entorno circundante y siendo los recursos principales la fantasía y la imaginación. "Se trata de una de las cinco conductas que caracterizan la aparición de la función de representación, aproximadamente en la mitad del segundo año de vida (las restantes son: la imagen mental, la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo)."

El juego simbólico comienza inicialmente durante la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo, o a la edad de un año, y dura en una primera etapa hasta los cuatro años, según la teoría de Piaget. Entre los dos y los siete años, el niño pasa de un juego de ejercicios al inicio de las actividades simbólicas. Esto implica que el niño empieza a expresar y simbolizar personas, objetos, deseos y actos realizados o por realizar a través del lenguaje.

Dado que el juego se sitúa en el límite en el que las experiencias del mundo real pueden representarse en el mundo imaginativo de un niño, se cree que el pensamiento infantil está cambiando y pasando de lo concreto a lo abstracto. Los niños crean nuevos escenarios, adaptan escenarios del mundo real a sus propios mundos e incluso crean amigos imaginarios a través del juego simbólico. El aprendizaje por parte del niño del lenguaje y, por consiguiente, de los signos y significantes de todo el entorno que le rodea es un componente clave del juego simbólico. Es, sin duda, uno de los factores que permite que el simbolismo humorístico adquiera mayor trascendencia.

El niño pequeño empieza a utilizar el lenguaje a los dos años, diciendo las cosas en voz alta antes de actuar y proclamándolas oralmente antes de hacerlas. Lograr el esquema simbólico de palabras y movimientos es un hito importante porque el niño empieza a jugar con los pensamientos del mismo modo que juega con sus músculos

y movimientos. Puesto que un juguete es un signo y una palabra para la imaginación, sirve de herramienta para la práctica motriz.

Piaget se centra en los procesos de simbolización para comprender mejor las actividades lúdicas de los niños. "La conexión de una cosa física, persona o actividad en un nivel imaginado se conoce como simbolización. La simbolización es el proceso por el cual un niño es capaz de conceptualizar objetos como culminación y punto decisivo de lo que significa pensar, incluso en ausencia de esos objetos." Cuando un recién nacido participa en un juego simbólico, el contexto se adapta a su realidad porque, a través del juego, el niño aprende las herramientas que le serán útiles en el mundo real. Como resultado, el entorno cambia para adaptarse a las necesidades e intereses del niño.

El juego simbólico, a veces denominado por muchos juego de simulación, tiene su origen en la representación fuera de contexto por parte de un niño de un acontecimiento cotidiano típico, como comer o irse a dormir. "Fingir" se refiere al acto de un recién nacido de representar diferentes acontecimientos de la vida ordinaria, como comer, dormir, etcétera. Este término se utiliza habitualmente para caracterizar las situaciones de juego simbólico.

Los juegos simbólicos constituyen asimilaciones deformantes de los contextos, distintas de las representaciones adaptadas, que suponen equilibrios de A y A. Los juegos simbólicos se basan en las posibilidades de sustitución y representación de situaciones vividas en otras supuestas (representación de comer comida, pero sin tener esa comida). Los juegos simbólicos son una fuente inagotable de todas las experiencias necesarias para que las personas desarrollen normalmente sus pensamientos. Esto se debe a que, si los juegos siguen secuencias lógicas que tienen sentido en cada etapa, las ideas que los rigen alteran cada esquema particular que conduce al período de funcionamiento formal o, dicho de otro modo, son testigos de la abstracción del pensamiento humano.

A continuación, Vigotsky hace la observación de que los juegos simbólicos tienen perspectivas socioculturales y sugiere que los juegos simbólicos son necesidades psicológicas de los niños pequeños. Vigotsky también discrepa de Piaget, argumentando que los símbolos de los juegos satisfacen una necesidad insatisfecha del lactante y le ayudan a hacer frente a las frustraciones de vivir en un

entorno desconocido. A través de los juegos simbólicos, los niños, según Vygotsky, sacian de forma imaginaria toda necesidad insatisfecha creando representaciones y réplicas del contexto que les atraen.

Vygotsky (1933), explica que los juegos simbólicos no se componen de acciones aleatorias que desafían las normas, sino que son ejercicios de coherencia de cada rol simbólico. Esto se suma a las normas internas de las acciones y el conocimiento (es decir, las representaciones imaginarias de los objetos), que los niños muestran actuando con más edad de la que tienen y anticipando nuevos comportamientos que son más antiguos que su desarrollo intelectual.

Según Vygotsky (1933), los recién nacidos empiezan a reconocer la diferencia entre significantes y significados, o más concretamente, entre lo que se da y lo que se puede dar, alrededor de los tres años.

Según Vygotsky (1933), los juegos estimulan la creatividad cognitiva al permitir a los jugadores explorar todos los aspectos de sus experiencias previas. Esto permite el crecimiento de la creatividad y de todas las cosas creativas.

Por último, Bruner explica que los más pequeños utilizan el juego para activar su cerebro; a través de los juegos, experimentan con las combinaciones de sus ideas, fantasías y lenguajes. Por ello, el trabajo con los juegos simbólicos es fundamental, debe realizarse desde diferentes ángulos y ayuda al niño a organizar y comprender sus mundos y los contextos en los que existen, es decir, le ayuda a utilizar los juegos simbólicos como herramientas para reconocer sus realidades sociales.

El autor Borges (2007), destaca los beneficios del juego simbólico para los niños pequeños, entre ellos los siguientes:

- Les permite representar todos los escenarios mentales, reales o imaginario.
- Facilita la absorción y comprensión del entorno por parte de los recién nacidos.
- El desarrollo de su lenguaje oral.
- Favorecerá su desarrollo emocional.
- Consigue ampliar gradualmente sus capacidades creativas, haciendo que sus juegos evolucionen y se parezcan más a su entorno real.

- Se permitirán los juegos en grupo, con un reglamento que se determinará más adelante.

Dentro de las características del juego simbólico según edades tenemos:

- Juego simbólico individual: 18 meses-3 años:

"Hacer como si " se refiere a actos que imitan diversas situaciones, como sollozar, dormir o volar, cuando no hay cosas presentes.

Se utilizan objetos para realizar tareas imaginarias (como poner a dormir a un osito de peluche). Imitación lúdica: como cuando una madre lee, barre, habla por teléfono, etc..

- Juego simbólico colectivo: 3-4 años

La creación de escenarios que carecen de realismo, o que no se adaptan a la realidad, es una asimilación deformadora de la realidad.

Al principio, los papeles no están claros o están invertidos, o no están bien definidos o establecidos. Como ejemplo, fingir ser un profesor, imitar y exagerar patrones de comportamiento de los adultos, como reprender; y participar en juegos de venta al por menor (comprar y vender).

- Juego simbólico:4-7 años:

Diferenciación de roles como adaptación progresiva a la realidad. Se busca la verosimilitud en un esfuerzo por imitar lo más posible los roles y comportamientos. Los roles se distribuyen desde el principio del juego.

El protagonismo del juego sugiere que los roles tienen un argumento y un contenido. En el juego "Médicos", por ejemplo, cada participante (paciente, enfermera y médico) tiene un deber específico.

Acciones (auscultar, pinchar, abrir la puerta, abrir la boca, etc.) propias de cada puesto.

Objetos relacionados con la actividad (propios de cada papel).

- Los personajes del juego simbólico

En el juego simbólico, los niños emplean dos tipos de personajes: ficticios y estereotipados. Los personajes estereotipados se definen por la forma en que actúan y se esfuerzan por encajar en la realidad. Por ejemplo, el niño finge ser papá o mamá.

Los personajes de ficción se llaman como ellos y aparecen en libros, películas o programas de televisión. Como interpretan papeles reconocibles, sus acciones son más predecibles.

Los niños "hablan" con estas figuras o les obligan a participar como uno de los papeles, aunque rara vez representan realmente a estos personajes.

Calero (2003), revela los elementos de los juegos simbólicos:

Cuando un recién nacido quiere expresar sus sentimientos, imita todas las acciones que realiza un adulto.

la representación en la que el niño se pone en el lugar de la persona a la que está copiando.

La forma en que los recién nacidos dramatizan las cosas mediante gestos pone de relieve lo importante que es para ellos expresar sus sentimientos y su realidad ante un adulto.

Los juegos conllevan las representaciones de cada papel con disputas y contenidos, convirtiéndolos en obras colectivas de los infantes.

Elementos utilizados para representarlos en función de sus necesidades y áreas de interés.

Así mismo Calero (2003) señala que los juegos simbólicos fomentan la cooperación y la comunicación en los niños pequeños. El deseo de reproducción de los adultos también anima a los niños a buscar amigos para la interacción social, lo que ayuda a desterrar el egocentrismo y mejora la participación a partir del tercer año. Durante sus juegos, los niños llevan a cabo experimentos que reflejan diversas relaciones emocionales, percepciones y valoraciones de cada situación, así como la coordinación de acciones con los compañeros, la ayuda y la complementación al representar papeles con los amigos, las nuevas participaciones y la competición por ser aceptado o rechazado.

Los infantes en las representaciones de sus compañeros reflexionan sobre los eventos y experiencias de sus compañeros, asumiendo los papeles de amigos y adoptando puntos de vista que contribuyen a la erradicación del egocentrismo. A través de los juegos, los participantes pueden mejorar gradualmente sus amistades

con sus amigos, lo que facilitará la asimilación del lenguaje y la capacidad de comprender los puntos de vista de los demás y los estilos de comunicación.

Según Piaget (1990), el juego simbólico tiene lugar durante la etapa preoperacional, lo que crea la oportunidad de una representación más completa de la realidad que la que se basa en impresiones subjetivas. A los siete años, la asimilación y la acomodación están permanentemente equilibradas. Guerra (2010) presenta cuatro dimensiones en esta línea que se presentan cronológicamente ya que necesitan distintos niveles de madurez cognitiva. Estas medidas son las siguientes:

a. Integración: Navarro y Clemente (1989), según las conclusiones, la integración puede definirse como la capacidad de ordenar y coordinar actos en una serie, o la complejidad estructural de las acciones (p. 142). En otras palabras, la complejidad estructural del juego progresa desde actos aislados hasta agrupaciones de actividades que se suceden. Del mismo modo, el niño puede ejecutar cada vez más conductas simbólicas mientras adopta la perspectiva de otros niños.

b. Sustitución de objetos: Es el aspecto más significativo del juego simbólico porque el niño puede determinar de forma independiente los significados atribuidos a los objetos basándose en sus funciones, tratándolos como si fueran otros. En otras palabras, utilizará los objetos de su juego de un modo que tenga sentido dadas las circunstancias en que se asumen. En otras palabras, representará las cosas como si fueran hechos genuinos, representándolas de acuerdo con sus necesidades e intereses.

c. Descentración: Demuestran cómo los niños pueden dar una finalidad a los objetos, obligarles a ejecutar tareas y hacerles asumir papeles cada vez más intrincados y bien coordinados. De este modo, el niño crea su propio universo, que refleja sus aspiraciones particulares, dando un significado especial a los objetos con los que juega, en su mayoría muñecas. Desde cepillar el pelo de una muñeca hasta incluir muchas muñecas en una fiesta, con planificación, comercio y conclusión, el potencial de un niño para crear un mundo nuevo con sus propias circunstancias y directrices se desarrolla en proporción a su mayor capacidad intelectual y conciencia social.

d. Planificación: Las actividades que implican la planificación de juegos demuestran principalmente la capacidad de los niños para prever acontecimientos, representarlos cognitivamente de algún modo y, a continuación, dirigir su comportamiento. La existencia de una planificación del juego sugiere una preparación previa más que un aumento de la complejidad del juego. Dado que el niño organiza los objetos y los muñecos para alcanzar el objetivo deseado, esta preparación suele dar lugar a un juego con mayor coherencia. Esta dimensión muestra cómo se ha desarrollado el juego simbólico a lo largo del tiempo.

El objetivo de este estudio era evaluar el nivel de juego simbólico de niños de cinco años. El juego simbólico ayuda a los niños a adquirir diversas habilidades, a reconocer cuestiones emocionales que les son propias y nos permite conocer de cerca la vida de muchos niños al poder observarlos en su entorno.

Del mismo modo que el juego simbólico favorece el desarrollo de todos los ámbitos, o el desarrollo holístico de los niños, también nos permitirá diseñar un sinnúmero de actividades en el aula, sobre todo en el ámbito del personal social relativo a la autonomía, la seguridad, la identidad, los valores, etc.

Nos ocuparemos de los niños de cinco años porque, dado su nivel de desarrollo, se puede establecer un mejor diagnóstico.

Las implicaciones sociales de sus hallazgos nos llevarán a sugerir la mejora de las tácticas empleadas para fomentar el juego simbólico.

Sus resultados sugieren que serán útiles científicamente para futuras investigaciones sobre el grado de juego simbólico, especialmente en niños menores de cinco años.

Somos conscientes de que los juegos simbólicos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de los niños pequeños en todos los ámbitos, por lo que deben utilizarse todas las partes del aula y del centro educativo para maximizar el desarrollo de los niños.

La emergencia sanitaria del COVID-19 dificultó la capacidad de los niños para interactuar bien entre sí en sus aulas, y su confinamiento los deprimió. Esto era especialmente cierto en el caso de los niños que habían perdido a uno de sus padres, quienes, lejos de progresar, arrastraban consigo traumas y dolor que se

manifestaban en su conducta, actitudes, interacciones con los adultos y comportamiento con sus compañeros de clase.

Nos señala Silva (2004) que los juegos simbólicos son herramientas para fomentar la imaginación, el intelecto, la expresión oral, las habilidades sociales y las capacidades perceptivas del niño; estos avances se producen de forma natural en cada niño cuando se le da libertad para explorar el entorno del aula y todas las áreas de juego y trabajo que contribuyen al desarrollo de diversas habilidades (comunicación, habilidades sociales, matemáticas, psicomotricidad, ciencia, tecnología y medio ambiente).

Lamentablemente observamos muchas falencias en el desarrollo del juego simbólico en muchas instituciones educativas, ello incluye la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, específicamente en el aula de cinco años, detectando escasas participaciones por parte de los infantes en el desarrollo de los juegos simbólicos tanto dentro del aula como fuera de ella.

Ante ello planteo la interrogante siguiente:

¿Cuál el nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022?

El juego simbólico se entiende conceptualmente como la capacidad de cambiar cualquier objeto, con el objetivo de crear cualquier escenario o mundo imaginado a partir de nuestras experiencias cotidianas, fantasías e historias. Esto permite que los pensamientos crezcan y alcancen todo su potencial. Minedu (2019).

Operativamente, utilizamos una tarjeta de observación con un indicador y tres ítems para cada una de las dimensiones de integración, sustitución, descentración y planificación para calibrar el grado de juego simbólico. La escala se estableció en un nivel alto de 28 a 36 puntos, un nivel moderado de 19 a 27 puntos y un nivel bajo de 3 a 18 puntos.

La hipótesis planteada fue: Los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022, presentan un bajo nivel de juego simbólico.

El objetivo general: Determinar el nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Los objetivos específicos:

Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de integración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de sustitución en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de descentración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de planificación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

METODOLOGÍA

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

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010), el diseño de estudio del trabajo de investigación fue no experimental y descriptivo ya que sólo examinó la variable, tomando en consideración el siguiente esquema:

M ----- **O**

Donde

M: Niños de cinco años.

O: Nivel de juego simbólico.

La población muestral estuvo conformada por 18 niños de cinco años de la I.E. Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Grado	Sección	N° de alumnos		
		Hombres	Mujeres	Total
Ocinco años	Única	10	08	18

Fuente: Información recogida de la Dirección de la IE Integrada N°84283

Utilizando la observación como estrategia, se recogieron datos acordes con los intereses del estudio.

Utilizamos una tarjeta de observación con las dimensiones de integración, sustitución, descentración y planificación para cuantificar la cantidad de juego simbólico. Cada tarjeta tenía tres elementos y una indicación en la escala siguiente: La fiabilidad alfa de Cronbach del instrumento fue de 0,865, y fue certificada por la Ms. Lucy Varas Boza. El nivel alto del instrumento osciló entre 28 y 36 puntos, el moderado entre 19 y 27 puntos, y el bajo entre 3 y 18 puntos.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,865	12

Para analizar los datos del expediente, utilizamos Microsoft Excel para organizar todos los conocimientos a partir de una base de datos. A continuación, trabajamos con estadística descriptiva e inferencial para establecer los gráficos de la presente investigación y trabajamos estadísticamente los datos, basándonos en tablas de frecuencias y porcentajes.

RESULTADOS

Tabla 1

Nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Niveles	f	P%
Alto	3	17
Moderado	3	17
Bajo	12	66
Totales	18	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la ficha observativa

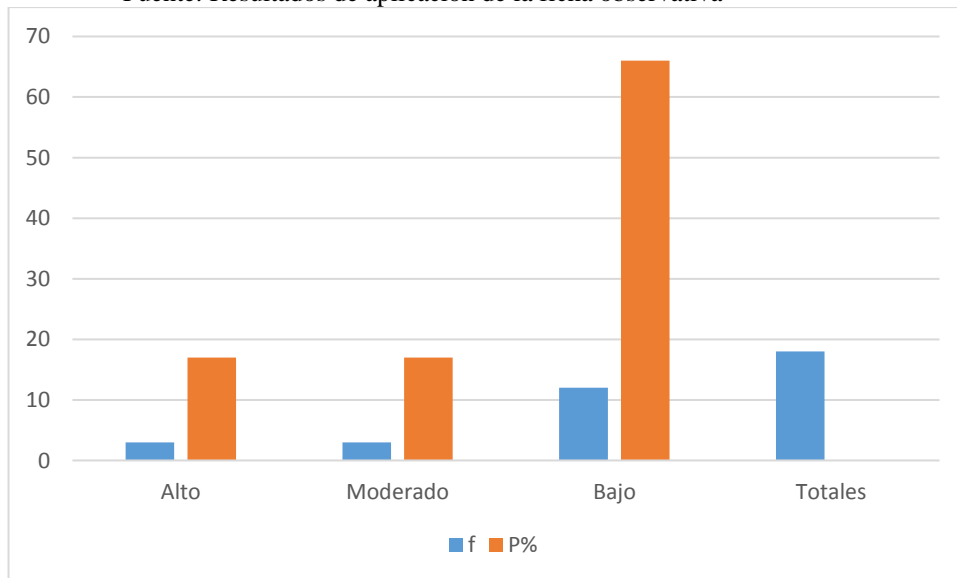


Figura 1: Nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

En la tabla y figura 1 se observa que el 66% de los infantes presentan niveles bajos de juego simbólico, seguido de niveles altos (17%), niveles moderados (17%) y niveles bajos (66%). En base a estos datos, podemos inferir que la mayoría de los niños de cinco años de la Institución Educativa Integral N°84283 - Huacrachuco, 2022, presentan bajos niveles de juego simbólico.

Tabla 2

Nivel de juego simbólico en la dimensión de integración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Niveles	f	%
Alto	3	17
Moderado	4	22
Bajo	11	61
Totales	18	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la ficha observativa

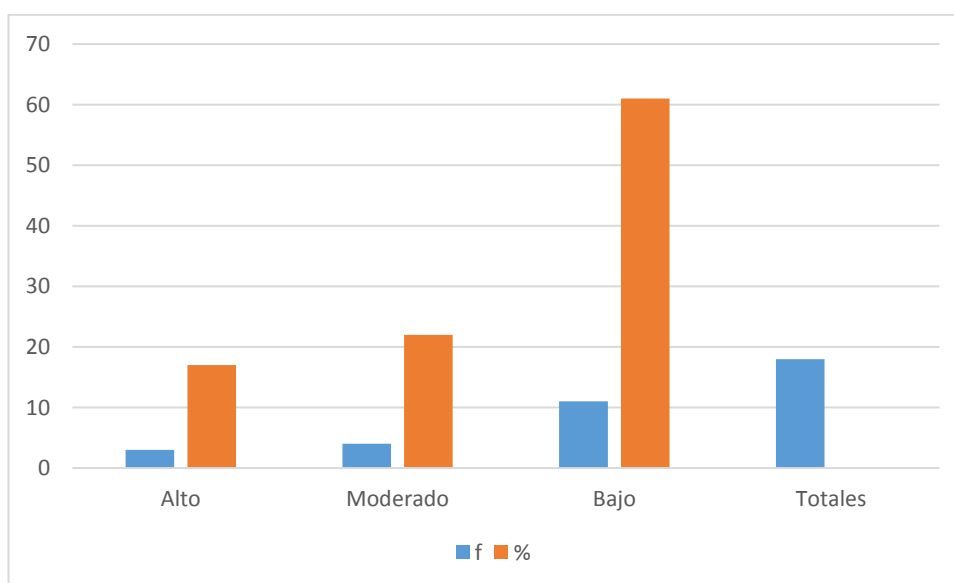


Figura 2: Nivel de juego simbólico en la dimensión de integración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

La tabla 2 y la figura 2 demuestran que el 61% de los infantes presentan niveles bajos de juego simbólico en la dimensión integración, seguido por un 17% de infantes con niveles altos y un 22% con niveles moderados. La visualización de estos datos revela, que el 61% de los infantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Integral N°84283 - Huacrachuco, 2022, presentan bajos niveles de juego simbólico en la dimensión integración.

Tabla 3

Nivel de juego simbólico en la dimensión de sustitución en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Niveles	f	%
Alto	3	17
Moderado	2	11
Bajo	13	72
Totales	18	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la ficha observativa

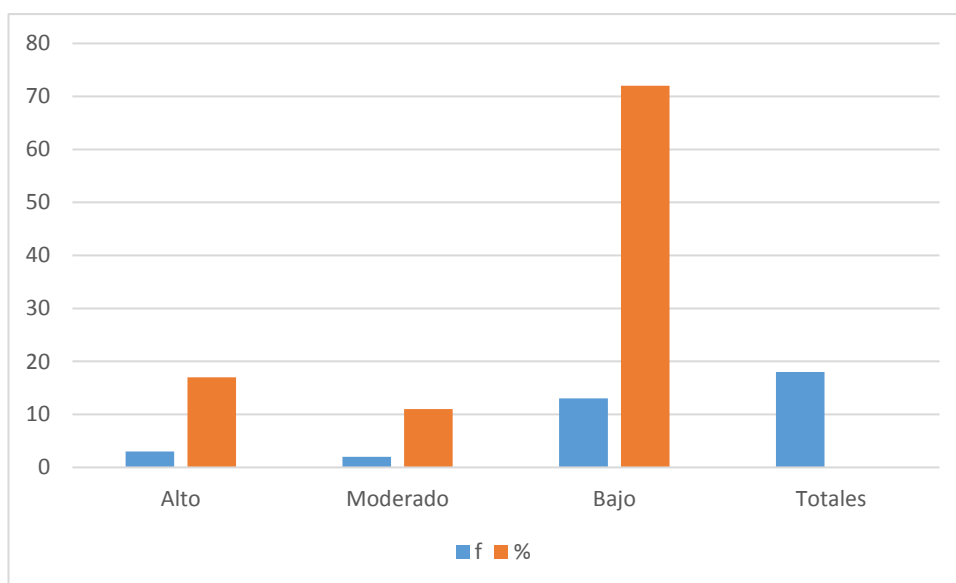


Figura 3: Nivel de juego simbólico en la dimensión de sustitución en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

La dimensión de sustitución se visualiza en la tabla y figura 3, donde el 72% de los infantes exhibe niveles bajos de juego simbólico, el 17% exhibe niveles altos y el 11% exhibe niveles moderados. Finalmente, visualizamos que el 72% de los infantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Integral N°84283 - Huacrachuco, 2022, exhiben bajos niveles de juego simbólico.

Tabla 4

Nivel de juego simbólico en la dimensión de descentración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Niveles	f	%
Alto	2	11
Moderado	2	11
Bajo	14	78
Totales	18	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la ficha observativa

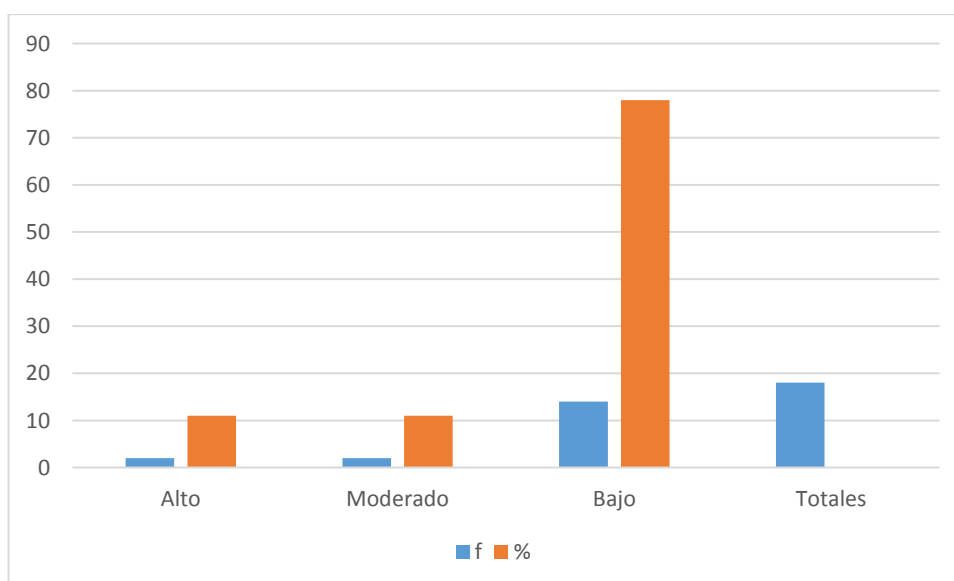


Figura 4: Nivel de juego simbólico en la dimensión de descentración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

La tabla 4 y la figura 4 ilustran que el 78% de los infantes exhiben bajos niveles de juego simbólico en la dimensión descentración, el 11% exhiben altos niveles de sustitución y el 11% exhiben niveles moderados. Finalmente, se visualiza que el 78% de los infantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Integral N°84283 - Huacrachuco, 2022, exhiben bajos niveles de juego simbólico en la dimensión descentración.

Tabla 5

Nivel de juego simbólico en la dimensión de planificación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

Niveles	f	%
Alto	2	11
Moderado	4	22
Bajo	12	67
Totales	18	100,0

Fuente: Resultados de aplicación de la ficha observativa

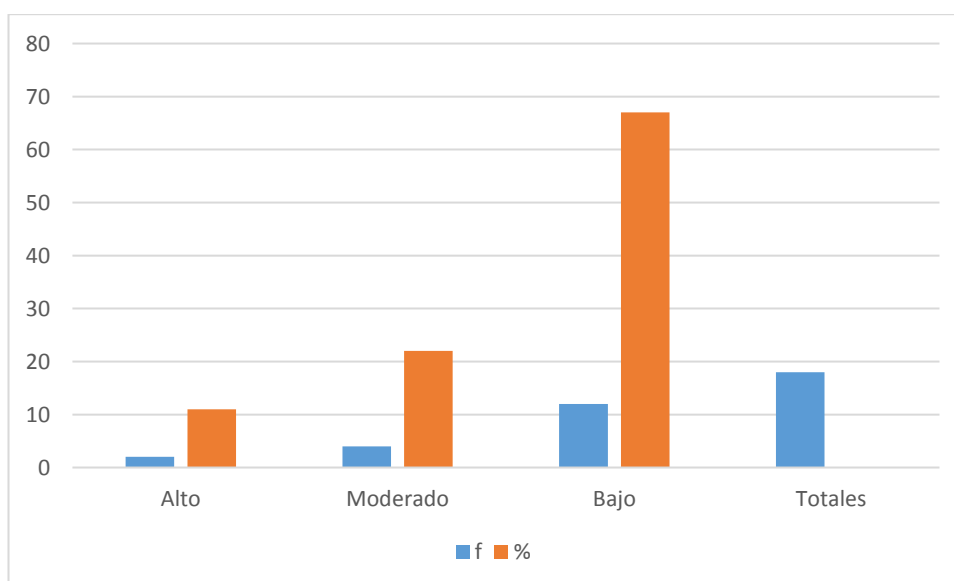


Figura 5: Nivel de juego simbólico en la dimensión de planificación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

El 67% de los infantes de cinco años de la Institución Educativa Integral N°84283 - Huacrachuco, 2022, presentan bajos niveles de juego simbólico en la dimensión planificación, seguido del 11% de los infantes que presentan altos niveles de sustitución y el 22% de los infantes que presentan niveles moderados, como se ilustra en la tabla y figura 5.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El objetivo general señala que el 66% de los infantes de cinco años de edad de la Institución Educativa Integral N°84283 - Huacrachuco, 2022, presentan niveles bajos de juego simbólico, seguido del 17% que presentan niveles altos, y el 17% que presentan niveles moderados de juego.

Aunque no se pudieron localizar estudios comparables, Quispe (2017) tomó nota de cómo el juego simbólico afecta al desarrollo de habilidades. Quispe utilizó un método de estudio cuasiexperimental para examinar el impacto del juego simbólico en las habilidades sociales de niños de cinco años. Para recoger los datos se utilizó la ficha de observación, que se empleó con la muestra de investigación de 58 alumnos de cinco años. Según Calderón (2019), quien en su trabajo utilizó una metodología explicativa y un diseño cuasi-experimental para investigar el impacto del juego simbólico en la expresión oral de niños de 3 años, los resultados obtenidos permiten concluir que el juego simbólico influye positivamente en el desarrollo de habilidades sociales en niños de cinco años en sus diferentes dimensiones, entre ellas el desarrollo intrapersonal y la interacción social, donde se obtuvieron puntuaciones más altas. 36 niños y niñas de 3 años constituyen la población de la muestra. Asimismo, desarrolló un aparato conocido como Guía de Observación para la recogida de datos. Llega a la conclusión de que la aplicación del programa de juego simbólico tiene un impacto significativo en la expresión oral de los niños de tres años. Alcasihuincha y Álvarez (2020) realizaron un estudio similar en el que buscaban determinar los efectos del programa en la expresión oral de los infantes de cinco años. Se trató de un estudio aplicado, pre-experimental, con una población y muestra de dieciocho infantes, y la prueba ELO fue el instrumento; En consecuencia, Yanarico (2020) realizó un estudio explicativo con quince infantes como población muestra, una encuesta como método de análisis y un registro observacional como instrumento. Este estudio pretendía averiguar cómo influye el juego simbólico en el desarrollo del pensamiento crítico de los infantes. Finalmente, se observó la influencia del juego simbólico en el pensamiento crítico.

CONCLUSIONES

Los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco, 2022, presentaron un nivel bajo de juego simbólico en el 66% de los casos, un nivel alto de juego simbólico en el 17% de los casos y un nivel en progreso en el 17% de los casos.

En la dimensión integración, los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco, 2022, presentaron un bajo grado de juego simbólico.

En la dimensión sustitución, sólo el 72% de los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco, 2022, realizaron juego simbólico.

En la dimensión descentración, sólo el 78% de los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco, 2022, realizaron juego simbólico.

En la dimensión de planificación, se observó un bajo grado de juego simbólico (67% en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco, 2022).

RECOMENDACIONES

Se hace necesario que la Directora, tome en cuenta los resultados de la investigación e implemente talleres con las docentes sobre el desarrollo del juego simbólico en los niños.

Las maestras de educación inicial asumir la responsabilidad a través de los talleres de mejorar las estrategias del desarrollo del juego simbólico en los niños.

La Directora de la Institución debe realizar el monitoreo correspondiente a las maestras para lograr que se cumplan las estrategias de mejora del juego simbólico.

AGRADECIMIENTO

9. Referencias bibliográficas

- Alcasihuincha, A y Álvarez, S (2020). *El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de cinco años de la institución educativa “Nuestra Señora de Lourdes”, Arequipa.* (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa).
- Borges, J (2007) "*El hombre es la larga sombra que el niño proyectará en el tiempo*" 2da Edición Editoriai"La pluma",
- Calero, M. (2003) "*Educación Jugando*", 1era Edición. Editorial. Navarrete
- Caldero, A y Paz, D (2018). *El juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar de las II.EE. de Garatea – Nuevo Chimbote, 2018.* (Tesis para obtener el Título de licenciada. Universidad Nacional del Santa).
- Calderón, K. (2019). *Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019.* (p.39). (Tesis para obtener el grado de Magister. Universidad Cesar Vallejo).
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de cinco años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao.* (Tesis para obtener el grado de magister. Universidad Cesar Vallejo).
- Chávez, C. (2008). *El juego simbólico como forma de socialización en niños de preescolar* (Tesina de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional, México.
- Guerra, M. (2010). *El juego simbólico.* Revista digital Eudinnova. Disponible en www.eduinnova.es/dic2010/dic02.pdf. Guerra, (2010).
- Hernández, Fernández y Baptista (2014) *Metodología de la investigación.*
- Meza, D (2021). *El juego simbólico y la socialización en los niños y niñas de cinco años en la institución educativa inicial N° 161, distrito mi Perú, Callao – 2021.* (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote).
- MINEDU (2009). *La hora de juego libre en sectores.* (1° ed.). Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.

- MINEDU (2019). *Juego Simbólico en la hora del Juego Libre en los Sectores*. (1° ed.). Perú: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España, Málaga: Aljibe. (p.41).
- Navarro, F. y Clemente, R. (1989). *El juego simbólico en niños sordos*. Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología, 9 (3) 134-142.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. (14a ed.). México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Quispe, T (2017). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años de los planteles de aplicación Huamán Poma de Ayala, Huamanga-2017* (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga).
- Sampieri, R. y Mendoza C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México. Ediciones: McGraw Hill.
- Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia*.
- Yanarico (2020), *El juego simbólico y el pensamiento crítico en estudiantes del PRONOEI Machauro Taraco – Huancane – Puno*
- Yapo, E (2017). *Conocimiento del juego en estudiantes de 4 años nivel inicial de la institución educativa Villas de Ancón, 2017*. (p.40). (Tesis para obtener el Título de licenciada. Universidad Cesar Vallejo)..

Anexos

Matriz de operacionalización de variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	dimensiones	indicadores	ítems	Escala de medición
Juego simbólico	Conceptualmente el juego simbólico está considerado como la capacidad para transformar cada objeto, cuya finalidad es la creación de cada situación, de cada mundo imaginario, basado en las experiencias, las imaginaciones, relatos de nuestro día, día, creando las oportunidades para que los pensamientos se desarrollen, logrando máximos potenciales. Minedu (2019).	Operacionalmente para medir el nivel de juego simbólico, se trabajó con una ficha observativa con las dimensiones de integración, sustitución, descentración, planificación; todas con un indicador y tres ítems, en la siguiente escala: nivel alto de 28 a 36 puntos, en proceso de 19 a 27 puntos y bajo de 3 a 18 puntos.	Integración Sustitución Descentración Planificación	Realiza secuencias ordenando los materiales. Reemplaza materiales de acuerdo a la necesidad. Crea vida a su personaje según su necesidad. Planifica los juegos que realizará.	1 - 3 4 - 6 7 - 9 10 - 12	nominal

Matriz de Consistencia Lógica

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	VARIABLES	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
¿Cuál el nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022?	Juego simbólico	<p>Objetivo General Determinar el nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.</p> <p>Objetivos específicos Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de integración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022. Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de sustitución en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022. Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de descentración en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022. Identificar el nivel de juego simbólico en la dimensión de planificación en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.</p>	Existe un bajo nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.	<p>Tipo de investigación El tipo de investigación de acuerdo a la orientación será descriptivo. Hernández, Fernández y Baptista (2014).</p> <p>Diseño de la investigación El diseño de estudio de este trabajo de investigación es no experimental descriptivo, su propósito es conocer las incidencias o el nivel de la variable. Hernández, Fernández y Baptista (2014). Su esquema es el siguiente:</p> <p style="text-align: center;">M ----- O</p> <p>Donde M = Los niños de 0cinco años O = Nivel de juego simbólico</p> <p>Población y Muestra La población muestral estará constituida por 18 niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.</p>

FICHA DE OBSERVACION

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución Educativa Integrada N°84283
- 1.2. Lugar: Huacrachuco
- 1.3. Edad: cinco años Aula: _____

II. Finalidad

Determinar el nivel de juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N°84283 – Huacrachuco, 2022.

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	43 – 57 ptos.
Moderado	29 a 42 ptos
Bajo	3 a 28 ptos.

N°	DIMENSIONES/ INDICADORES	ESCALA		
		A	EP	B
Integración				
01	Sus actuaciones llevan una secuencia de inicio a fin.			
02	Crea el final de cada juego simbólico a realizar.			
03	Lleva un orden al plantear las acciones del juego simbólico.			
Sustitución				
04	Muestra creatividad al realizar el juego simbólico.			
05	Juega con los materiales y los transforma según su necesidad e interés.			
06	Identifica las acciones creadas por su coetáneos.			
Descentración				
07	Se identifica con su personaje.			
08	Juega con sus compañeros de aula.			
09	Distribuye roles según las necesidades del juego.			
Planificación				
13	Plantea los pasos a seguir en el juego que realizarán.			
14	Ubica los materiales a utilizar durante el juego según sus necesidades.			

15	Muestra alegría al jugar con sus compañeros.			
----	--	--	--	--

FIABILIDAD

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,865	12

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Lucy Joanet Varas Boza

Fecha: 30/03/2022

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 Integrada N°84283 - Huacrachuco – 2022.”**

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	
Sumatoria parcial					180	
Sumatoria Total		180				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)		90				

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

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



DNI N° 32773567

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Marivel Tomas Manrique

Fecha: 30/03/2022

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 Integrada N°84283 - Huacrachuco – 2022.”**

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	
Sumatoria parcial					180	
Sumatoria Total				180		
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)				90		

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	Coeficiente de Validez
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	

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


Mg. Maribel Tomas Manrique —
DNI N° 44362675

VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS

I.- Información General:

Nombres y apellidos del validador: Ysabel Marilú León Almeida

Fecha: 30/03/2022

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 Integrada N°84283 - Huacrachuco – 2022.”**

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	
Sumatoria parcial					180	
Sumatoria Total		180				
Valoración cuantitativa (Sumatoria Total x 0.005)		90				

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

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



Mg. Investigación y docencia universitaria
DNI N° 18213827

BASE DE DATOS

N°	INTEGRAC.				SUSTITUC.				DESCENTRAC.				PLANIF.				PT
	I1	I2	I3	Ptje	I4	I5	I6	Ptje	I7	I8	I9	Ptje	I10	I11	I12	Ptje	
1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
2	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
3	2	2	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	14
4	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	2	2	2	6	24
5	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
6	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
7	2	2	2	6	2	2	1	5	1	1	2	4	2	2	2	6	21
8	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	36
9	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
10	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
11	2	2	2	6	2	2	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	17
12	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	3	3	3	9	36
13	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
14	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
15	2	2	3	7	3	2	1	6	1	1	2	4	2	2	2	6	23
16	3	3	3	9	3	3	2	8	2	2	2	6	2	2	2	6	29
17	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12
18	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	3	12



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
MENDOZA OCAÑA DAMARIS ESMILA		75210118	mendozaocañadamaris1@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/>	Trabajo de Suficiencia Profesional
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>		<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"/>		<input type="checkbox"/>	Título Segunda Especialidad
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Maestría
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
<p>Juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Integrada N° 84283 - Huacrachuco - 2022</p>			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público * (info@repositorio.usp.pe/Access)		<input type="checkbox"/>
			Acceso restringido * (info@repositorio.usp.pe/Access) (*)
(i) 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 *

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.



Huacrachuco, 11 de octubre, del 2024

REPORTE TURNITIN

Juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Integrada N°84283 - Huacrachuco - 2022.

INFORME DE ORIGINALIDAD

29% INDICE DE SIMILITUD	29% FUENTES DE INTERNET	% PUBLICACIONES	12% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	---------------------------	---------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	11%
2	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	4%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	3%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.clubensayos.com Fuente de Internet	1%
7	www.dspace.uce.edu.ec Fuente de Internet	1%
8	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	

		<1 %
10	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
12	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
13	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
14	takey.com Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
17	archive.org Fuente de Internet	<1 %
18	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	Submitted to Universidad de Oviedo Trabajo del estudiante	<1 %

21	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	<1 %
22	dadun.unav.edu Fuente de Internet	<1 %
23	librevuelo-vivianablog.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
24	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
25	tr-ex.me Fuente de Internet	<1 %
26	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
27	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
28	bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
29	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
30	www.unicef.org Fuente de Internet	<1 %
31	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %

32	bibliotecadigital.udea.edu.co Fuente de Internet	<1 %
33	dokumen.site Fuente de Internet	<1 %
34	larosaasseng.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
35	pesquisa.bvsalud.org Fuente de Internet	<1 %
36	postpolioproblemadedisapacidad.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo