

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



**El Juego Simbólico en niños de 5 años de la Institución
Educativa N° 030- Asunción; 2022.**

Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

Autora

Sanchez Ruiz Yrma Violeta

Asesora (ORCID 0000-0001-7116-5185)

Varas Boza, Lucy

Chimbote – Perú

2022

INDICE

INDICE	i
PALABRAS CLAVE	ii
Constancia de originalidad.....	iii
TITULO.....	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN.....	1
MÉTODOLOGÍA.....	9
RESULTADOS	12
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN.....	18
CONCLUSIONES.....	20
RECOMENDACIONES	21
AGRADECIMIENTO	22
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	23
ANEXOS	25

PALABRAS CLAVE

Tema	Juego simbólico
Especialidad	Educación Inicial

Topic	Symbolic game
Specialty	Initial education

LINEA DE INVESTIGACION

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	ÁREA	SUBÁREA	DISCIPLINA
TEORÍA Y MÉTODOS EDUCATIVOS	CIENCIAS SOCIALES	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	EDUCACIÓN GENERAL

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

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

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "El Juego Simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030 - Asunción; 2022" del (a) estudiante: SANCHEZ RUIZ YRMA VIOLETA, identificado(a) con Código N° 2817100053, se ha verificado un porcentaje de similitud del 25%, 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, 21 de septiembre de 2023

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.

**El juego simbólico en niños de 5 años de la Institución
Educativa N° 030- Asunción; 2022.**

**The symbolic game in children of 5 years of the Educational
Institution N° 030- Asunción; 2022.**

RESUMEN

La presente indagación tuvo como fin Determinar los niveles del desarrollo del Juego simbólico que realizan los estudiantes de 5 años, de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022. El tipo de estudio fue básico, de diseño no experimental, descriptivo simple. La población fue de 28 infantes y se seleccionaron como muestra a 17 infantes de 5 años para el recojo de informaciones, y se realizó mediante la técnica de la observación y el instrumento adaptado por Calle (2018) denominado lista de cotejo para determinar el nivel de desarrollo, empleando la estadística descriptiva por medio del software estadístico SPSS y Excel (última versión). Como resultados del empleo del instrumento sobre juegos simbólicos se obtuvo que el 17,6% se halla en los niveles de inicio, el 29,4% en los niveles de proceso y el 52,9% se halla en los niveles de logro.

ABSTRACT

The purpose of the current investigation was to determine the levels of development of the symbolic game carried out by 5-year-old students, of the Educational Institution No. 030-Asunción; 2022. The type of study was basic, non-experimental, simple descriptive design. The population was 28 infants and 17 5-year-old infants were selected as a sample for data collection, and it was carried out using the observation technique and the instrument adapted by Calle (2018) called a checklist to determine the level of development, using descriptive statistics through the statistical software SPSS and Excel (latest version). As results of the application of the instrument on symbolic play, it was obtained that 17.6% are at the start level, 29.4% at the process level and 52.9% are at the achievement level.

INTRODUCCIÓN

El antecedente propuesto en esta pesquisa proviene de Meza (2021), la finalidad fue definir la vinculación entre el juego simbólico y la socialización en infantes de 5 años del Centro educativo Inicial N°161, en la localidad de Mi Perú, Callao, utilizó estudios cuantitativos a niveles descriptivos correlacionales con diseños no experimentales. Hubo un total de 252 alumnos y la muestra de indagación fue de 20 infantes de 5 años de la clase de estudio. El instrumento empleado es una guía de observación para ambas variables. Se concluyó que hay una vinculación positiva entre los juegos simbólicos y la socialización, confirmando la hipótesis de estudio de que la integración a través del juego simbólico mejora positivamente la socialización en infantes de 5 años.

Alcasihuincha y Álvarez (2020), en su pesquisa tuvo como finalidad de definir los efectos del programa juegos simbólicos en el lenguaje oral en las niñas de 5 años. La metodología de investigación explicativo y aplicativo con diseños preexperimentales. La población muestral fue de 18 niñas de 5 años donde se empleó el instrumento denominado ELO- Prueba para la Evaluación del Lenguaje Oral. Los resultados mostraron que al emplear el programa del juego de símbolos se desarrolló los niveles de lenguaje oral, y el 78,8% de las niñas alcanzaron niveles medios y altos, y se lograron habilidades de discriminación auditiva, fonética, sintáctica y semántica.

Calderón (2019). La finalidad fue de definir las influencias de los juegos simbólicos en las expresiones orales de los infantes de 3 años de la I.E. Innova Schools – Huacho – 2019, hace uso de la metodología aplicada a nivel explicativo con un diseño cuasiexperimental. Población muestral 36 infantes de 3 años. Asimismo, se elaboró un instrumento denominado Guía de observación para la recolección de información, donde concluye que el efecto de aplicar el procedimiento del juego simbólico mejoró los niveles de la variable expresiones orales, alcanzando un 94,4% en la escala logro y un 5,6% en la escala proceso. Por lo tanto, se comprobó que el programa de juegos simbólicos influyó de forma significativa en las expresiones orales de los infantes de tres años. (p.39).

Caldero y Paz (2018). Desarrollo una indagación sobre los niveles de desarrollo del juego simbólico en infantes de 4 años en el sector hogar, con un estudio descriptivo, diseño simple, población de 159 niños y una muestra de 52. Aplico una lista de cotejo elaborado por las autoras la que fue validada por juicios de expertos. Se concluyó que el nivel de desarrollo que presentan los infantes al ejecutar los juegos simbólicos en los distintos II.EE de Garatea, es de 75% excelente, 25% se halla en progreso y requiere atención lenguaje, pensamiento, emocional y social; dándoles suficientes materiales para planificar su juego e involucra a todos los infantes en la sección familiar.

Calle (2018), presentó su investigación que tuvo como finalidad definir la prevalencia de los juegos simbólicos en infantes de 5 años y su relación con las habilidades del lenguaje oral utilizando un diseño causal a nivel descriptivo, y los diseños de estudios fueron no experimentales. Con una muestra de 90 infantes la que aplico una lista de cotejo para los juegos simbólicos y para la formación de lenguaje la prueba Plon R. Se encontró que los juegos simbólicos influyen en el empleo del lenguaje oral y que su vinculación es moderadamente significativa. Por ello, se aceptó la hipótesis general del estudio. Por otro lado, en los juegos simbólicos que utilizan los infantes de 5 años, el 60% requieren mejorar la dimensión de empleo de la formación del lenguaje oral, y el 22,2% se encuentran rezagados.

Quispe (2017) tuvo como propósito investigar los efectos de los juegos simbólicos en la formación de habilidades sociales en infantes de 5 años mediante un estudio cuasi-experimental. La recolección de información se elaboró mediante fichas de observación que se aplicaron a la muestra de estudio, 58 educandos de 5 años. Los resultados alcanzados permitieron concluir que el juego simbólico para niños de 5 años tuvo un efecto positivo en la formación de las habilidades sociales, en todos los aspectos del desarrollo de la personalidad, interacción social se obtuvieron puntuaciones más altas.

Yapo (2017) la finalidad de la indagación fue establecer el nivel de conocimiento sobre los juegos en los educandos de 4 años del nivel inicial del Centro educativo Villas de Ancón. Plantea una investigación básica, con un diseño descriptivo; con una muestra de 60 infantes. Se aplicó la Ficha de observación para el recojo de información. Concluye: En los juegos simbólicos, el 60 % de los datos se hallan a niveles de proceso, seguido del 35 % a nivel de logro. Esto significa que se están desarrollando juegos de simulación avanzados. (p.40).

La fundamentación científica que sustenta este trabajo se planteó en torno a la variable de investigación denominado Juego simbólico donde se describe la conceptualización, dimensiones y enfoque.

En lo relacionado a la conceptualización sobre el juego simbólico se tomó lo planteado por siguientes autores:

Chávez (2008) manifiesta que los juegos simbólicos implican realizar acciones empleando símbolos que adquieren un significado como si estuvieran ejecutando la acción sin realmente realizarla; el objetivo era reproducir un escenario real y transformarlo de acuerdo a sus necesidades y deseos.

Conforme Moreno (2002) afirma: “Los juegos simbólicos son los resultados de las capacidades representacionales emergentes del infante, que puede ser de carácter individual o social, donde emergen distintas conductas como parte de su juego, adaptando o transformando la realidad para adecuarla a sus intereses”. (p.41).

De acuerdo al MINEDU (2009), el juego simbólico presenta la ventaja de contener todos los aspectos de la experiencia del infante al mismo tiempo.

Según el MINEDU (2019), plantea que es la capacidad de modificar objetos para originar acontecimientos y mundos imaginarios a partir de la historia en que vivimos, experiencia, e imaginación; una gran oportunidad para que las ideas desarrollen plenamente su potencial.

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

Existen diversas teorías en relación al juego simbólico, pero describiré la que asumiré en mi investigación como lo plantea Piaget (1990). Como sabemos este autor plantea su teoría denominada constructivismo, asimismo plantea etapas del desarrollo del pensamiento como son la etapa sensorio motriz (0-2años) y la etapa preoperacional (2-7 años) y es en estas etapas que se va desarrollando los juegos simbólicos en el niño de forma gradual. Los juegos simbólicos surgen de los eventos cotidianos ordinarios de los niños pequeños (dormir o comer) tomados fuera de contexto. El juego simulado se transforma en un juego de simulación en el que los infantes pueden disfrutar cuando no

están durmiendo o comiendo como por ejemplo cuando juega con el oso de peluche o la muñeca hacerlo acostar o alimentar, y el infante inmediatamente imaginará que es mamá o papá y se identificará con el papel que simboliza. A menudo denominamos a esto juego de roles. Eventualmente, aparecerán combinaciones de símbolos; Se mostrarán escenas de la vida imaginaria o real, a veces con muñecos, con otro individuo o simplemente con un sujeto imaginario.

Para Piaget, la función de este juego simbólico es orientar al infante a percibir la realidad. Al hacer esto, el niño puede revivir la experiencia placentera. En el juego simbólico, los niños pueden aceptar experiencias difíciles o desagradables. De manera similar, los infantes a veces se involucran en conductas prohibidas y juegan el papel de alguien a quien envidian o admiran.

El juego les permite sentir lo que es ser humano, y cuando el juego culmina, el infante parece aceptarse a sí mismo más fácilmente. Otra función del juego simbólico es prepararse para diferentes acontecimientos. Señala el autor que todo lo descrito se consolida al final de la etapa preoperacional, aquí crea las condiciones para representar la realidad más ampliamente que sus impresiones subjetivas, y a la edad de siete años asume un constante equilibrio y acomodación.

En relación de las dimensiones que se asumió en la presente investigación fueron las planteadas por Piaget (1990), ubicándose el juego simbólico en la etapa preoperacional, creando así las condiciones para un reflejo de la realidad más amplio que sus subjetivas impresiones, y a la edad de siete años tiene un equilibrio constante entre asimilación y la acomodación. En esta línea Guerra (2010), expresa que las cuatro dimensiones se presentan en orden cronológico ya que necesitan diferentes niveles de madurez cognoscitiva. Estas dimensiones son las siguientes:

Integración: Navarro y Clemente (1989), defino integración: "son las dificultades estructurales de las acciones, en otras palabras, una cadena de acciones capaz de coordinarlas y ordenarlas de manera secuencial" (p. 142). En otras palabras, las dificultades estructurales de este juego van desde acciones aisladas hasta combinaciones secuenciales. Además, el infante se vuelve gradualmente capaz de actuar simbólicamente, de aceptar las opiniones de los demás.

Sustitución de objetos: Esta es la dimensión más fundamental del juego simbólico, porque el infante tiene la oportunidad de acaparar las funciones de estos objetos como si fueran otros objetos, y decidir aceptar el significado desconocido de sus intereses. En otras palabras, la forma en que se utilizan los objetos fuera de su juego, parece mentir, es decir, representarlos con hechos reales conforme a sus intereses y requerimientos, considerando el papel del contexto.

Descentración: Expresan la capacidad del niño para dar objetos y hacerlos actuar, funcionar y asumir roles cada vez más complejos y coherentes. De esta manera, el infante asigna significados específicos a los objetos con los que juega (principalmente muñecas), configurando así su mundo para expresar específicos deseos. Después de toda la preparación, comunicación y resultados, desde peinar el cabello de la muñeca hasta organizar varias muñecas para fiestas, la capacidad del infante para organizar la nueva realidad según sus propias condiciones y reglas se desarrolla conforme su mayor capacidad intelectual y conocimiento social más amplio.

Planificación: Las actividades de planificación del juego demuestran esencialmente la capacidad de los infantes para anticipar situaciones y representarlas mentalmente de cierta manera y luego controlar sus acciones. La existencia de planificación del juego no significa que el juego en sí tenga más complejidad, sino más bien la preparación inicial. Esta preparación tiende a proporcionar una mayor coherencia en el juego, debido que el infante organiza objetos y muñecos para lograr un deseado objetivo. Se hallaron significativas diferencias entre los diferentes grupos de niños en cuanto a la acción planificada y el control conductual y el habla de presencia. Es una dimensión que indica la madurez del juego de símbolos.

Este estudio se justifica ya que proporciona evidencia empírica para varios estudios teóricos que muestran que el juego simbólico de nuestros infantes de 5 años en entornos escolares aún no ha ganado importancia después de las emergencias sanitarias y postpandemia. Por ello, el estudio actual abordará la necesidad de una investigación actualizada sobre los niveles de los juegos simbólicos de los infantes de 5 años de Educación Básica Regular la que aportarán a un constructo teórica científico a este aspecto tan importante en el desarrollo infantil.

Por otra parte, la investigación tiene un beneficio social, pues los resultados obtenidos ayudarán a los educadores a orientar sobre el desarrollo del juego simbólico para infantes de 5 años, así como también a las familias y todo adulto que acompaña al niño, donde las maestras asuman compromisos de mejora en su práctica educativa desarrollando el juego simbólico de manera pertinente y eficaces para desarrollar el juego simbólico en los infantes de 5 años la que permitirá un desarrollo óptimo de su lenguaje y pensamiento.

Para este estudio se describe el problema, como es de conocimiento para el nivel de Educación Inicial, el juego es fundamental para el desarrollo del niño en todas sus dimensiones por ello las aulas están organizadas en espacios o sectores de juego, donde el niño juega libremente por un tiempo promedio de una hora y es una gran oportunidad para el desarrollo óptimo y oportuno del juego simbólico. Situación que nuestros infantes no han tenido la oportunidad por dos años a consecuencia de la pandemia del COVID-19 y esta situación pone en riesgo el desarrollo óptimo del niño como lo plantea Silva (2004) que el juego simbólico es un impulsor de la inteligencia, el lenguaje, la imaginación, las habilidades sociales y el desarrollo sensorial de los niños en edad preescolar, y este desarrollo se da naturalmente cuando se permite a los infantes explorar entornos ricos, como las aulas, donde hay recursos disponibles y materiales para el desarrollo de diversas habilidades, ordenados de la siguiente manera. Linder también afirma que el juego simbólico ayuda a desarrollar los procesos mentales requeridos para la transición del jardín de infancia a la escuela primaria. (Como se citó en Silva, 2004)

Como se menciona en las líneas anteriores los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción donde realice mi práctica pre- profesional no han tenido la oportunidad de jugar, interactuar con sus compañeros y materiales de los sectores la cual no ha permitido desarrollar su juego simbólico, porque se observa poca iniciativa, creatividad e imaginación. En este contexto es un imperativo desarrollar el juego simbólico para que nuestros niños puedan desarrollar su lenguaje, pensamiento, interacciones efectivas para desarrollar las competencias.

En este contexto planteo esta investigación con la finalidad de dar una respuesta al siguiente problema: ¿Cuáles son los niveles del desarrollo del juego simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022?

A continuación, detallo la definición conceptualización y la operacional.

Definición conceptual

Juego simbólico: Es la capacidad de cambiar objetos para originar acontecimientos y mundos imaginarios enfocados en la imaginación, la experiencia y la historia que vivimos; una gran oportunidad para que las ideas se desarrollen y desarrollen plenamente su potencial. Minedu (2019).

Definición operacional

Para medir la variable Juego simbólico se realizará la medición de los 16 indicadores, organizados en dimensiones: integración, sustitución, descentración y planificación., para la cual se plantea los siguientes niveles:

Niveles	INICIO	PROCESO	LOGRO
Puntuaciones	0-21	22- 26	27 -32

Se planteo el siguiente cuadro de operacionalización de variable:

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems
Juego simbólico	Integración	Secuencia e interpretación	Habilidad para realizar una secuencia ordenada de acciones. Puede explicar acciones en combinaciones secuenciales, como levantarse, lavarse, cambiarse, comer, etc. Reconocer comportamientos que son interpretados por sus compañeros para darles sentido y orden. Proporcione una explicación completa, indicando el propósito de la acción.
	Sustitución	Significancia	Da importancia al comportamiento imaginado de tus compañeros. Incentiva la creatividad para expresar acciones imaginadas Reemplazar un objeto ambiguo o indefinidos con otro objeto que tenga propiedades definidas (por ejemplo, un palo como una cuchara).

	Reemplazar objetos con funciones muy específicas por otros objetos con funciones diferentes, como cada cuchara.
Descentración	Incorpora a otros compañeros en el juego, tenlos en cuenta. Asumir un rol como un personaje sin un objeto que lo represente Es capaz de jugar creativamente diferentes roles. Es capaz de dictar roles o jugadas a sus compañeros de equipo durante una actividad.
Planificación	Los juegos que se realizan están debidamente planificados Es capaz de organizar el material que quiere usar antes del juego. Comparte y califica distintas maneras de juego con tus compañeros. Es capaz de preparar las acciones que ejecutará y los elementos que empleará durante el juego

Fuente: Elaboración Propia

Tomando en cuenta las consideraciones anteriores, se propuso alcanzar como objetivo general de la tesis: Determinar los niveles del desarrollo del juego simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022.

Así mismo, los objetivos específicos fueron:

Identificar los niveles de desarrollo de la dimensión Integración de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022

Reconocer los niveles de desarrollo de la dimensión Sustitución de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022.

Describir los niveles de desarrollo de la dimensión Descentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022.

Referir los niveles de desarrollo de la dimensión Planificación de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022.

MÉTODOLOGÍA

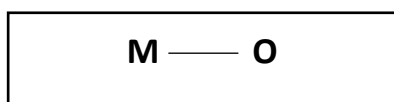
Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El tipo de estudio del presente trabajo fue de tipo básica, porque tuvo como objeto describir sistemáticamente una realidad concreta sobre el juego simbólico. (Sampieri y Mendoza, 2018).

Diseño de investigación

El tipo de diseño fue no experimental, de corte transversal y descriptivo simple, donde se recolectó información relevante sobre el estado en la que se encontraban el juego simbólico de los infantes de 5 años. (Sampieri y Mendoza, 2018); cuyo diagrama es el siguiente:



Donde

M = Muestra

O= Observación de la muestra

Población y Muestra

La población fue de 28 infantes de 5 años de la I.E educativo N° 030- Asunción; 2022

Tabla 1

DISTRIBUCIÓN DE LA POBLACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 030- ASUNCIÓN; 2022.

Sección o aula	Niños	Niñas	TOTAL
AULA A	4	7	11
AULA B	6	11	17
	Total: 20	Total: 17	28

Nota: Nomina de matrícula de la Institución Educativa “030”- Asunción; 2022

La muestra fue a través del muestreo no probabilístico- intencionada, por conveniencia, se seleccionó a 17 infantes de la sección B de 5 años.

Tabla 2

Distribución de la muestra de niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 030- Asunción; 2022.

Sección o aula	Niños	Niñas	TOTAL
AULA B	6	11	17

Nota: Nomina de matrícula de la Institución Educativa N°030- Asunción; 2022

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas

La técnica que se aplicaran en el actual estudio, fue la observación, que permitió recolectar la información según los objetivos planteados.

Instrumento

El instrumento que se aplicó fue la lista de cotejo sobre el juego simbólico adaptado por Calle (2018), consta de 16 ítems organizado en 4 indicadores.

Las respuestas de cada ítem son de tipo cerradas y están valoradas en una escala de 2 niveles que se detallan de la siguiente manera:

Si	NO
2	1

Fuente: Elaboración propia.

En vinculación a la Validez lo realizo mediante el juicio de expertos, la cual fueron 2 que dieron la conformidad de su aplicación en relación a la certificación de contenido.

En cuanto a la confiabilidad, lo realizó mediante una prueba piloto con una muestra de 9 educandos cuyas particularidades correspondían a la población estudiada. Cuando se obtiene la puntuación total, se calcula el coeficiente alfa de Cronbach para la matriz de correlación entre los diferentes ítems, se pasa la prueba estadística alfa de Cronbach y el resultado es 0,85.

En relación a la administración de dicho instrumento fue colectiva, toma alrededor de 45 minutos y se aplicó durante un mes. Se llevo a cabo en el momento pedagógico de la hora de juego libre en sectores.

Procesamiento y análisis de información

Para el procesamiento de las informaciones obtenidas, se utilizó estadística descriptiva mediante tablas de frecuencia y porcentajes.

Se inicio con la organización de la información, utilice el software Excel y el software SPSS 25 para procesar la información.

RESULTADOS

Presentación de resultados

La investigación sobre Juego Simbólico, tuvo como propósito de Determinar los niveles de desarrollo del juego simbólico en niños de 5 años en niños de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022. El instrumento desarrollado fue la lista de cotejo sobre el juego simbólico adaptado por Calle (2018), consta de 16 ítems organizado en 4 indicadores.

Los resultados que se presentan son según los objetivos de la investigación descriptivo. Se procesó con tablas de frecuencia descriptiva y figuras tipo barras a través de SPSS versión 25 y Excel para comunicar resultados para los objetivos.

Descripción de los resultados

Tabla 1

Niveles del juego simbólico de los niños de 5 años en de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022

Juego Simbólico

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	3	17,6	17,6	17,6
	Proceso	5	29,4	29,4	47,1
	Logro	9	52,9	52,9	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del empleo de la lista de cotejo

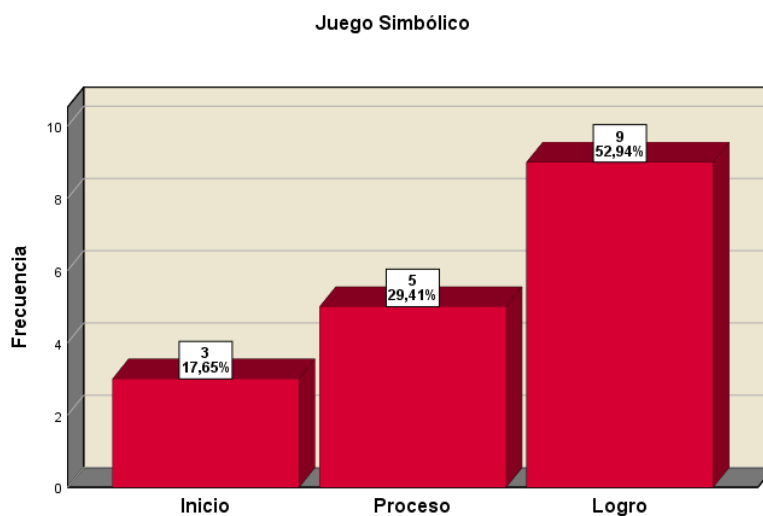


Figura 1. Integración

Fuente. Tabla 1

Se ven datos en tabla y figura 1 respecto al a los niveles del juego simbólico; del cual un 52.94% se ubican en logro, el 29,41% en proceso, el 17,65% en inicio.

Concluyendo los porcentajes mayores de los niveles del juego simbólico se ubican en logro; es decir más de la mitad de los niños tienen desarrollado su juego simbólico.

Tabla 2

Niveles de desarrollo de la dimensión Integración de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022

Integración

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	3	17,6	17,6	17,6
	Proceso	13	76,5	76,5	94,1
	Logro	1	5,9	5,9	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del empleo de la lista de cotejo

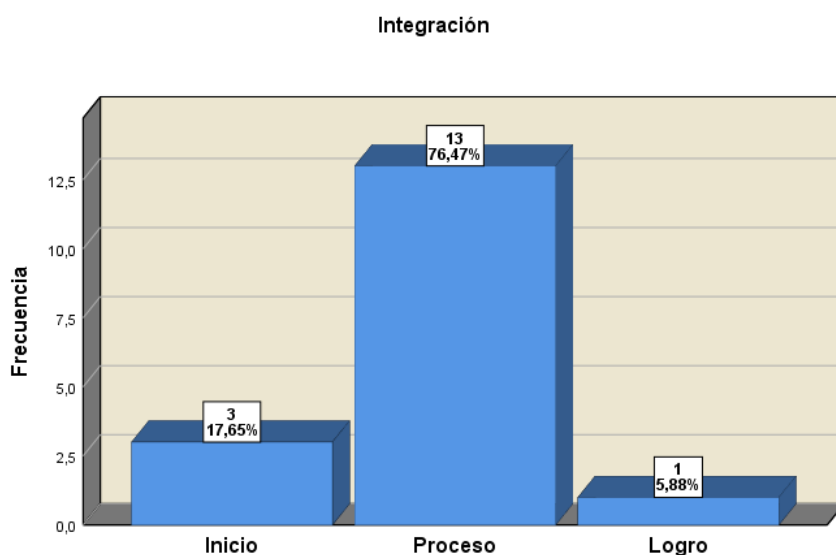


Figura 2. Integración

Fuente. Tabla 2

Se ven datos en tabla y figura 2 respecto al a los niveles de Integración; del cual un 76.47% se ubican en proceso, el 17,65% en inicio, el 5,88% en logro.

Concluyendo los porcentajes mayores de los niveles de integración se ubican en proceso; es decir los niños y niñas realizan secuencias e interpretaciones no llegando a nivel de logro.

Tabla 3

Niveles de desarrollo de la dimensión Sustitución de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022.

Sustitución

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	4	23,5	23,5	23,5
	Proceso	11	64,7	64,7	88,2
	Logro	2	11,8	11,8	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del empleo de la lista de cotejo

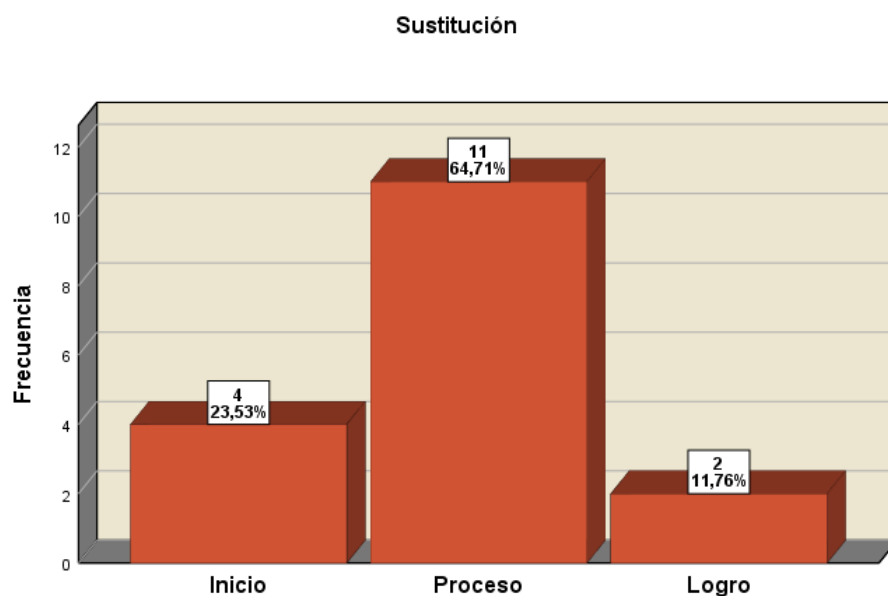


Figura 3. Sustitución
Fuente. Tabla 3

En la tabla y figura 3 en correspondencia con el nivel de Sustitución ubicándose un 64,71% en proceso, el 23,53% en inicio, el 11,76 % en logro.

Como se visualiza las puntuaciones mayores de se ubican en proceso; por lo tanto, los niños y niñas no sustituyen los objetos con otros no llegando al nivel de logro.

Tabla 4

Niveles de desarrollo de la dimensión Descentración de los niños de 5 años en niños de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022.

Descentración

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Inicio	3	17,6	17,6	17,6
Proceso	10	58,8	58,8	76,5
Logro	4	23,5	23,5	100,0
Total	17	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del empleo de la lista de cotejo

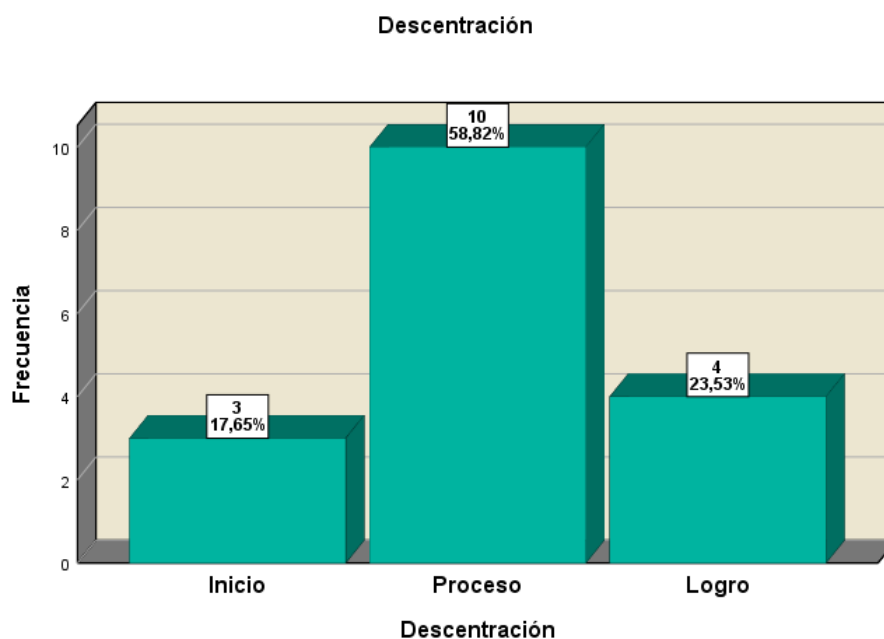


Figura 4. Descentración

Fuente. Tabla 4

Se ven datos en tabla y figura 4 respecto al a los niveles de descentración; del cual un 58.82% se ubican en proceso, el 17.65% en inicio, el 23.53% en logro.

Concluyendo los porcentajes mayores de los niveles de descentración se ubican en proceso; es decir los niños y niñas asumen diversos roles no llegando a nivel de logro.

Tabla 5

Niveles de desarrollo de la dimensión Planificación de los niños de 5 años en niños de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022.

Planificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Inicio	5	29,4	29,4	29,4
	Proceso	8	47,1	47,1	76,5
	Logro	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	

Fuente: Resultado del empleo de la lista de cotejo

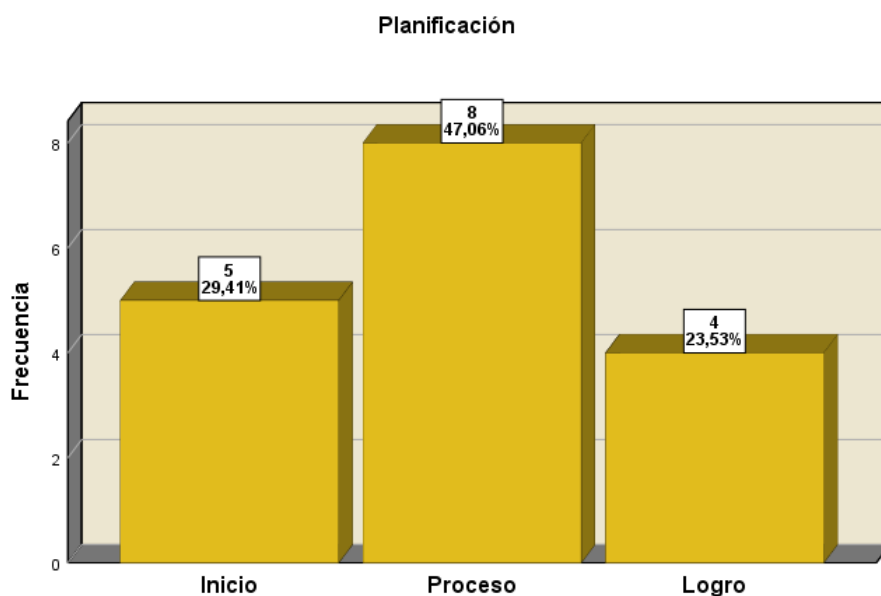


Figura 5 Planificación

Fuente. Tabla 5

Se ven datos en tabla y figura 5 respecto al a los niveles de planificación; del cual un 47.06% se ubican en proceso, el 29.41% en inicio, el 23.53% en logro.

Concluyendo porcentajes mayores de los niveles de planificación se ubican en proceso; es decir los niños y niñas realizan su juego de acuerdo con la planificación planteada no llegando a nivel de logro.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Al analizar los resultados como se expone en la tabla 1 y figura sobre los niveles del juego simbólico se encuentran que el 52.94% se ubican en logro, el 29,41% en proceso, el 17,65% en inicio, siendo la mayor puntuación en nivel de logro. En tabla 2 y la figura 2 sobre la integración nos muestran que el 76.4% se halla en el nivel de proceso, el 17.65% en inicio, el 5.88% en logro. Estos datos nos muestran que, de los 17 infantes de 5 años, solo 1 estudiante ha logrado desarrollar su juego simbólico. En esa misma línea en la tabla 3 y la figura 3 sobre la Sustitución se encuentran el 64,7% en el nivel de proceso, el 23.5% en inicio, el 11.8 % en logro. Como se muestra solo 2 niños y niñas están logro de los 15. También en la tabla 4 y la figura 3 sobre la Descentración, nos muestran que el 58,8% se ubican en el nivel de proceso, el 17.6% en inicio, el 23.5 % en logro. Estos datos nos muestran que, de los 17 infantes de 5 años, solo 4 estudiante ha logrado desarrollar su juego simbólico en relación a la Descentración. Y finalmente en la tabla 5 y la figura 5 sobre la Planificación, se encuentran el 47,1% en el nivel de proceso, el 29.4% en inicio, el 23.5 % en logro. Como se muestra solo 4 niños y niñas están logro de los 17 Por lo tanto, las puntuaciones más bajas se encuentran en el nivel de logro y las más altas en el nivel de proceso.

Por su parte la pesquisa de Yapó (2017), muestra puntuaciones donde los Juegos simbólicos, está en un nivel proceso con el 60 % y el 35 % que se halla en el nivel logro. Situación que difiere ya que las puntuaciones más elevadas se localizan en el nivel de logro con los datos alcanzados en la tabla 1 donde el 52.94% se halla en el nivel de logro y el 29.5 % en proceso. Pero si se relaciona con los resultados de las otras tablas ya que las puntuaciones más altas son de proceso como en la tabla 2 se ubican el 64,7% en el nivel de proceso, en la misma línea la tabla 3, el 58,8% se halla en el nivel de proceso y finalmente la tabla 4, el 47,1% en el nivel de proceso. Significa que los juegos simbólicos están en proceso de desarrollo.

Al respecto Caldero y Paz (2018), concluye que el 75% de los estudiantes, alcanzó un nivel excelente y el 25% en proceso en su juego simbólico. Infiriendo podríamos decir que los niños y niñas tuvieron maestras que desarrollan todos los aspectos del juego simbólico en los juegos libres en sectores, así como también tienen sectores implementados y muy rico en materiales respetando y desarrollando la autonomía. Tales resultados se relacionan con los resultados de la tabla 1 donde se obtuvo la mayor puntuación a nivel de logro, pero difiere de los resultados en la tabla 2 ya que solo el 5,88% de los prescolares está a nivel de logro, así como también en la tabla 3 solo el 11,8 % está en nivel logro. Solo en los resultados de las tablas 4 y 5 suben las puntuaciones a 23,5%, es decir a 4 niños de los 17 de la muestra de la presente investigación.

Por otro lado, Calle (2018), concluyó que los juegos simbólicos sí impactan en el uso del lenguaje oral. Indica que los juegos simbólicos en los infantes de 5 años el 60% requieren mejorar, y el 22,2% se halla en retraso en relación a la dimensión empleo del desarrollo del lenguaje oral. Estos resultados se relacionan con los datos de las tablas 2, 3, 4 y 5 ya que las puntuaciones más bajas están en nivel de logro y necesitan mejorar para llegar al logro de su juego simbólico, pero difiere en las puntuaciones ya que en ninguna dimensión de dichos resultados que se registra en las tablas no alcanza el 60% que no logren solo llega al 23,5%. Situación que preocupante en el desarrollo del lenguaje oral siendo esta dimensión del desarrollo infantil vital para el aprendizaje y socialización.

Por su parte la investigación de Quispe (2017), concluye que los juegos simbólicos impactan de forma positiva en el desarrollo de las destrezas sociales en los infantes de 5 años. Estos resultados difieren de los resultados obtenidos en las tablas 3, 4 y 5 ya que las puntuaciones obtenidas son bajas en el nivel de logro. Y tenemos que en la tabla 3 a la que corresponde a la dimensión sustitución la mayor parte de los infantes tienen bajas puntuaciones en el nivel de logro, solo obtuvieron el 11%, así también en la tabla 4 el nivel de logro llega solo al 23,5% y en la tabla 5 solo 4 niños logran la puntuación de logro del juego simbólico situación que no les permite desarrollar óptimamente sus habilidades sociales, la cual repercute en sus relaciones interpersonales con sus compañeros y en cambio los resultados de del investigador en cuestión si obtuvieron altas puntuaciones que le permitieron a los niños y niñas desarrollen sus destrezas sociales a partir de la aplicación de una propuesta sobre el juego simbólico.

CONCLUSIONES

Se concluyó en los siguiente:

- Los niveles del desarrollo del juego simbólico de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022 se encuentran el 52,9% en logro, el 29,4 % en proceso y el 17,6% en inicio.
- Los niveles de desarrollo de la dimensión de Integración de los niños de 5 años en niños de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022 se ubican un 76.47% en proceso, un 17,65% en inicio, y un 5,88% en logro.
- Los niveles de desarrollo de la dimensión Sustitución de los niños de 5 años en niños de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022 se ubican un 64,77% en proceso, un 23,5 % en inicio, y un 11,8% en logro.
- Los niveles de desarrollo de la dimensión de Descentración de los niños de 5 años en niños de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022 se ubican un 58,8 % en proceso, un 17,6% en inicio, y un 23,5% en logro.
- Los niveles de desarrollo de la dimensión de Planificación de los niños de 5 años en niños de la Institución Educativa N° 030- Asunción; 2022 se ubican un 47,1 % en proceso, un 29,4 % en inicio, y un 23,5% en logro.

RECOMENDACIONES

- Las docentes deben tener en cuenta los resultados de la presente investigación para comprender el desarrollo del juego simbólico de los infantes del nivel inicial la que le permitirá gestionar los espacios y materiales en el aula.
- Los docentes de la primera infancia deben tener en cuenta que se trabaja bajo la estrategia del juego como una herramienta primordial de su práctica docente promoviendo el desarrollo de los juegos simbólicos partiendo del juego libre de diversos sectores.
- Realizar futuras investigaciones de tipo aplicativas para plantear propuestas con el fin del desarrollo pleno de los juegos simbólicos de los infantes de 5 años en donde la docente implemente los sectores de acuerdo a la edad, contexto y necesidades de los infantes y ejecute el juego libre en sectores que permitan al infante desarrollar su juego simbólico en todas sus dimensiones.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecer a Dios, por darme la vida, la, salud y las fuerzas para seguir superándome como persona y como profesional.

A mi familia por su apoyo incondicional por ser el motor y motivo ejemplo de vida para la familia en nuestra sociedad.

A mis docentes, asesora y demás personas por brindarme su conocimiento pedagógico con mucho ahínco y empeño para llegar a ser profesional y demostrar un buen ejemplo para la Educación. Ser maestra es dar el ejemplo a nuestros niños y niñas quienes son el futuro del mañana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcasihuincha, A y Álvarez, S (2020). *El juego simbólico desarrolla el lenguaje oral en niñas de 5 años de la institución educativa “Nuestra Señora de Lourdes”, Arequipa*. (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Nacional San Agustín de Arequipa). Recuperado de http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12828/SEalsiah_alsosp.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 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). Recuperado de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3590/50121.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderón, K. (2019). *Programa juego simbólico en el desarrollo de la expresión oral de una institución educativa inicial - Huacho – 2019*. (p.39). (Tesis para obtener el grado de Magister. Universidad Cesar Vallejo). Recuperado de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42624>.
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao*. (Tesis para obtener el grado de magister. Universidad Cesar Vallejo). Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- 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.eudinnova.es/dic2010/dic02.pdf. Guerra
- Meza, D (2021). *El juego simbólico y la socialización en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa inicial N° 161, distrito mi Perú, Callao – 2021*. (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote). Recuperado de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26496/JUEGO_SIMBOLICO_MEZA_GRANADOS_DIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- MINEDU (2009). *La hora de juego libre en sectores*. (1° ed.). Perú: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- MINEDU (2019). *Juego Simbólico en la hora del Juego Libre en los Sectores*. (1° ed.). Perú: Amauta Impresiones Comerciales S.A.C.
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España, Málaga: Aljibe. (p.41).
- Navarro, F. y Clemente, R. (1989). *El juego simbólico en niños sordos*. Revista de Logopedia, Foniatría y Audiología, 9 (3) 134-142.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. (14a ed.). México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Quispe, T (2017). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Huamán Poma de Ayala, Huamanga-2017* (Tesis para obtener el título profesional. Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga). Recuperado de http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/UNSCH/2605/1/TESIS%20EI39_Qui.pdf.
- Sampieri, R. y Mendoza C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México : 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*. Recuperado de <http://www.grade.org.pe/upload/publicaciones/archivo/download/pubs/EPP%20y%20Equidad4.pdf>
- 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). Recuperado de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21644/Yapo_MEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Instrumentos

Lista de Cotejo para evaluar el Juego Simbólico

1.- DATOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA										
Código Modular de la IE:					Número y/o nombre de la Institución Educativa:					
Tipo de gestión					Pública () ()					
Dirección				Distrito/ Centro poblado			Provincia			
Región:				UGEL			RED			
Tipo de IE		Unitario () Multigrado () Polidocente ()					Aula			
2.- DATOS DEL NIÑO (A)										
Nombres y Apellidos			Edad		Sexo		Lugar que ocupa en su familia			
			5 años y Meses		H () M ()					
Dirección del domicilio										
3.- EN RELACIÓN A LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO										
Nombre del aplicador(a)										
Fecha de la aplicación										
Duración de la aplicación										
4.- ASPECTO DE LA LISTA DE COTEJO										
Indicaciones: Completar la información según la forma de valoración solicitada de cada respuesta en la observación a los estudiantes										
SI (1) No (2)										
ÍTEMS								SI	NO	
01	Es capaz de realizar secuencias de acciones ordenadas.									
02	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse cambiarse, comer, etc.									
03	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia									
04	Realiza una interpretación más completa indicando la finalidad de la acción.									
05	Da significado a las acciones imaginarias de sus compañeros									
06	Fomenta la creatividad para representar acciones imaginarias.									
07	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara)									
08	Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine.									
09	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.									
10	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.									
11	Es capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.									
12	Es capaz de indicar roles o juegos a sus compañeros durante el juego.									
13	El juego que realiza corresponde con la planificación que expresa por adelantado.									
14	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego									
15	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros									
16	Es capaz de preparar la acción que realizará y los objetos que utilizará durante la escenificación del juego									

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO

Nombre Original: Lista de Cotejo del Juego Simbólico

Autor: Ana Artigas Horno

Procedencia: España

Título: Propuesta inclusiva a través del juego simbólico en un aula de educación infantil

Adaptación peruana: Calle, D. (2018).

Título: El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao.

Año: 2018

Ámbito de aplicación: Institución Educativa Inicial “Juan Pablo II”- Callao.

Forma de administración: Colectivo

Área de evaluación: Juego Simbólico

La escala y el índice para este instrumento es: Si (2), No (1)

Validación : Es temática, a fin de contextualizar el lenguaje al castellano hablado en Perú a través Juicio de expertos con dos especialistas:

Validador	Resultado
Mgr. Armando Altamirano Palomino	Aplicable
Mgr. Isabel Quispe Fuentes	Aplicable

Confiabilidad : Aplicó una prueba piloto a una muestra de 9 estudiantes, cuyas características eran similares a la población examinada.

Coeficiente de alfa de Cronbach del Juego simbólico	
instrumento	Alfa de Cronbach
Juego simbólico	0.85

Medición: Niveles y rangos (por la investigadora)

Niveles	INICIO	PROCESO	LOGRO
Puntuaciones	0-21	22- 26	27 -32

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUEGO DE EXPERTO

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO SIMBOLICO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
INTEGRACIÓN								
1	Ordena láminas siguiendo una secuencia.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
2	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse cambiarse, comer, etc.	✓		✓		✓		
3	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. Ejemplo: (un niño haga como si diera de comer a otro niño)	✓		✓		✓		
4	Es capaz de crear una imagen o figura, a través de diferentes moldes de piezas.	✓		✓		✓		
SUSTITUCIÓN								
5	Da significado a las acciones imaginarias de los compañeros.	✓		✓		✓		
6	Utiliza su creatividad para representar acciones imaginarias.	✓		✓		✓		
7	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).	✓		✓		✓		
8	Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine.	✓		✓		✓		
DESCENTRACIÓN								
9	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.	✓		✓		✓		
10	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.	✓		✓		✓		
11	ES capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	✓		✓		✓		
12	Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego.	✓		✓		✓		
PLANIFICACIÓN								
13	Es capaz de preparar la acción que realizará durante las etapas del juego	✓		✓		✓		
14	Es capaz de seleccionar los materiales que utilizará antes del juego.	✓		✓		✓		
15	El juego que realizan corresponde con la planificación que hicieron por adelantado.	✓		✓		✓		
16	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Time suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Isabel Quispe Fuentes

DNI:10281288


Especialidad del validador: Temática

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

30 de abril del 2015


Mgtr. Isabel Quispe Fuentes
C.M. 1010281288

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO SIMBOLICO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
INTEGRACIÓN								
1	Ordena láminas siguiendo una secuencia.	✓				✓		
2	Es capaz de interpretar acciones, siguiendo una combinación de secuencias, ejemplo, levantarse, lavarse cambiarse, comer, etc.	✓		✓		✓		
3	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia. Ejemplo: (un niño haga como si diera de comer a otro niño)	✓		✓		✓		
4	Es capaz de crear una imagen o figura, a través de diferentes moldes de piezas.	✓		✓		✓		
SUSTITUCIÓN								
5	Da significado a las acciones imaginarias de los compañeros.	✓		✓		✓		
6	Utiliza su creatividad para representar acciones imaginarias.	✓		✓		✓		
7	Sustituye objetos indefinidos o ambiguos por otro con el que comparte alguna característica (ej. palo como cuchara).	✓		✓		✓		
8	Sustituye un objeto con una función muy precisa por otros con una función distinta, ejemplo; cuchara por peine.	✓		✓		✓		
DESCENTRACIÓN								
9	Incluye a otros compañeros en el juego, teniéndolos en cuenta.	✓		✓		✓		
10	Asume el rol de un personaje, sin objetos que lo represente.	✓		✓		✓		
11	ES capaz de escenificar diferentes personajes de manera creativa.	✓		✓		✓		
12	Es capaz de indicar roles o funciones a sus compañeros durante el juego.	✓		✓		✓		
PLANIFICACIÓN								
13	Es capaz de preparar la acción que realizará durante las etapas del juego	✓		✓		✓		
14	Es capaz de seleccionar los materiales que utilizará antes del juego.	✓		✓		✓		
15	El juego que realizan corresponde con la planificación que hicieron por adelantado.	✓		✓		✓		
16	Comparte y valora las diferentes formas de juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Tiene Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Armando Altamirano Palomino

DNI: 31179095

Especialidad del validador: Teniente

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

25 de abril del 2014


 Mg. Armando Altamirano Palomino
 C.M. 1031179095

Firma del Experto Informante.

NOMINAS DE MATRICULA DE LA POBLACION Y MUESTRA



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

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

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica							
Número y/o Nombre		DSO		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	14/03/2022	Fin	23/12/2022	Dpto.	CAJAMARCA							
Código	0 8 0 0 0 0 1	Código Modular	0 4 4 2 6 4 0	Característica ⁽⁴⁾	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante				Prov.	CAJAMARCA							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Cajamarca	Resolución de Creación N°	ES4	Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo HM	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	ASUNCIÓN
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI	Grado/Edad ⁽³⁾	5	Sección ⁽⁶⁾	A												Turno ⁽⁹⁾	M
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾										
					Día	Mes	Año	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD									
1	D-N-I-7-9-8-1-7-9-1-0	ALAYA CRISOLOGO, Carlitos Jose			26	04	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
2	D-N-I-7-9-7-7-2-0-9-0	ALCANTARA LEON, Keyly Maryely			18	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
3	D-N-I-7-9-9-3-8-5-4-5	ALCANTARA TORRES, Alex Paul			12	10	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
4	D-N-I-7-9-6-9-0-8-9-7	CABANILLAS TIRADO, David Omar			30	05	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
5	D-N-I-9-0-1-1-8-5-3-1	CASTILLO FLORIAN, Dórian Andriu			10	03	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
6	D-N-I-9-0-1-0-0-9-1-7	CHUQUIVIGUEL MUÑOZ, Naeny Adely			16	02	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
7	D-N-I-9-0-0-7-8-4-9-4	COTRINA MIRANDA, Keimy Briana			08	02	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
8	D-N-I-7-9-7-3-6-8-3-3	CRISOLOGO CRISOLOGO, Grace Katherine			09	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
9	D-N-I-7-9-7-6-2-8-8-4	CRISOLOGO SALDARA, Yasury Analth			17	07	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
10	D-N-I-7-9-6-8-5-0-5-5	FLORES CASTILLO, Ana Kristell			26	04	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
11	D-N-I-7-9-8-6-6-4-6-1	MUÑOZ MENDOZA, Emiía Valentina			18	09	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
12																		
13																		
14																		
15																		
16																		
17																		
18																		
19																		
20																		
21																		

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (NI) Inicial (PI) Primaria (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
 En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
 En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
 Colocar "x" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).
 (4) Característ. : (U) Unicoctavo, (PM) Policoctavo Multigrado y (PC) Policoctavo Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizada, (NoEsc) No Escolarizada
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.
 (6) Sección : A,B,C... Colocar "x" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial.
 (7) Gestión : (PGD) Púb. de gestión directa / (PPP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada.
 (8) Programa : (FBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
 (PB) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
 (PBN) PEBANAPESAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
 Colocar "x" en caso de no corresponder.

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PO) Permanece en el grado, (RE) Reesistente.
 Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante.
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (DT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (DT) Otro
 En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Sexo HM	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Matemática ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
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	4
Mujeres	7
Total	11



I.E. N.º 11111 - ASUNCIÓN CALAMUCHI
 Lic. Doris R. Cruzado Becerra
 DIRECTORA (a) - DNI 42914462
CRUZADO BECERRA, Doris Raquel
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma



I.E. N.º 11111 - ASUNCIÓN CALAMUCHI
 Lic. Doris R. Cruzado Becerra
 DIRECTORA (a) - DNI 42914462
CRUZADO BECERRA, Doris Raquel
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D 08-2022	14	03	2022

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo (1)(2)	Situación de Matrícula ⁽³⁾	País ⁽¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹⁾	Segunda Lengua ⁽¹⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹⁾	Nacimiento Registrado SUNO	Tipo de Documento ⁽¹⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/IRD
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	6
Mujeres	11
Total	17



 Lic. Doris R. Cruzado Becerra

CRUZADO BECERRA, Doris Raquel

 Responsable de la matrícula

 Firma - Post Firma



 Lic. Doris R. Cruzado Becerra

CRUZADO BECERRA, Doris Raquel

 Director (a) de la Institución Educativa

 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D 08-2022	14	03	2022

MATRIZ DE CONSISTENCIA LÒGICA

Problema	Objetivos	Variables	Dimensiones
<p>¿Cuáles son los niveles de desarrollo del juego simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022?</p>	<p>General: Determinar los niveles de desarrollo del Juego Simbólico de los niños de 5 años en niños de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los niveles de desarrollo de la dimensión Integración de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022 • Reconocer los niveles de desarrollo de la dimensión Sustitución de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022. • Describir los niveles de desarrollo de la dimensión Descentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022. • Referir los niveles de desarrollo de la dimensión Planificación de los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022. 	<p>Juego Simbólico</p>	Integración
			Sustitución
			Descentración
			Planificación

MATRIZ METODOLOGICA

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra técnicas e instrumentos	Técnicas e instrumentos	Estadística descriptiva e inferencial
<p>Según la orientación será de tipo básica, porque tiene como objeto describir sistemáticamente una realidad concreta sobre la creatividad.</p> <p>Diseño es no experimental, de corte transversal y descriptivo simple</p> <p style="text-align: center;">M ————— O</p>	<p>Población: 28 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Pública N°030-Asunción.</p> <p>La muestra: 17 niños y niñas de 5 años del aula B de la Institución Educativa Pública N°030-Asunción Se realizará mediante el muestreo no probabilístico, por conveniencia</p>	<p>La técnica será observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Lista de cotejo para evaluar el juego simbólico (Calle, 2018).</p> <p>Validez: juicios de expertos</p> <p>Confiabilidad: prueba piloto a 09 estudiantes aplicando la prueba estadística de Alpha de Cronbach con el resultado de 0.85</p>	<p>Se usará el software Excel para el recojo de información y para procesar la información se utilizará el Software SPSS 25.</p> <p>Se utilizará la estadística descriptiva para resumir la información recopilada en valores numéricos y porcentajes.</p> <p>Se encarga de recolección, clasificación, descripción, simplificación y presentación de los datos mediante tablas y figuras que describan en forma apropiada el comportamiento de información captada.</p>

Anexo N° 6: Base de datos

Item	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	Integración	Sustitución	Descentración	Planificación	Juego Simbólico
Estudiante 1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	6	6	6	6	24
Estudiante 2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	7	7	8	7	29
Estudiante 3	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	6	5	6	6	23
Estudiante 4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	7	8	8	8	31
Estudiante 5	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	5	6	5	4	20
Estudiante 6	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	6	6	6	5	23
Estudiante 7	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	7	7	7	6	27
Estudiante 8	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	6	5	6	5	22
Estudiante 9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	8	8	7	8	31
Estudiante 10	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	7	7	6	8	28
Estudiante 11	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	5	5	5	5	20
Estudiante 12	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	7	6	8	7	28
Estudiante 13	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	7	6	8	7	28
Estudiante 14	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	5	5	5	5	20
Estudiante 15	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	6	7	7	6	26
Estudiante 16	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	6	7	7	7	27
Estudiante 17	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	7	7	6	8	28

Anexo N° 7: Fotografías



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

1. Información del Autor			
YRMA VIOLETA SANCHEZ RUIZ		41340483	yrmasanchezruiz884@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"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
El Juego Simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030-Asunción; 2022.			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público ² (info:ru-repo/semantica/openAccess)	<input type="checkbox"/> Acceso restringido ³ (info:ru-repo/semantica/restrictedAccess) (*)		
(*) En caso de restringido sustentar motivo			

A. Originalidad del Archivo Digital

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


B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

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. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	06	10	2023



Huella Digital


Firma

Importante

- 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.
- Ley N° 30035 Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a lo directivo N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Números 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALCIA".

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, n°m. 32.3).

El Juego Simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 030 - Asunción; 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	4%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	3%
4	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	3%
5	docplayer.es Fuente de Internet	2%
6	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%

9	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	Submitted to Universidad Privada Boliviana Trabajo del estudiante	1 %
11	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
16	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad EAN Trabajo del estudiante	<1 %
19	centrofpvm.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
20	www.dspace.uce.edu.ec	

Fuente de Internet

<1 %

21 repositorio.ucp.edu.pe
Fuente de Internet

<1 %

22 alicia.concytec.gob.pe
Fuente de Internet

<1 %

23 takey.com
Fuente de Internet

<1 %

24 www.dspace.uce.edu.ec:8080
Fuente de Internet

<1 %

25 bibliotecadigital.udea.edu.co
Fuente de Internet

<1 %

26 moam.info
Fuente de Internet

<1 %

27 Submitted to Universidad Catolica de Trujillo
Trabajo del estudiante

<1 %

28 dspace.unitru.edu.pe
Fuente de Internet

<1 %

29 www.mineduc.gob.gt
Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo