

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN



TESIS

El juego simbólico según niños y niñas de 5 años de la I.E. 256

Estrellitas del Futuro, 2022

Presentada para obtener el Título Profesional de licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial.

Investigadora: Sandoval Villalobos, Katherine Stefanny

Asesora: Dra. Segura Solano, María Elena

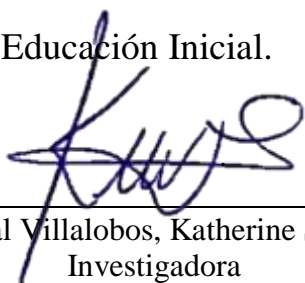
Lambayeque – Perú

2024

El juego simbólico según niños y niñas de 5 años de la I.E. 256

Estrellitas del Futuro, 2022

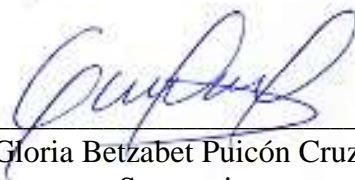
tesis presentada para obtener el Título Profesional de licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



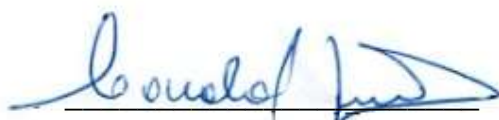
Sandoval Villalobos, Katherine Stefanny
Investigadora



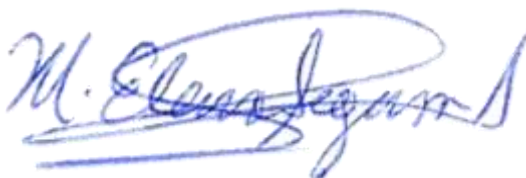
Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Presidente



Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
Secretario



Dra. Carola Amparo Smith Maguiña
Vocal



Dra. María Elena Segura Solano
Asesora

ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS N° 204-2024

Siendo las 9:00 horas, del día Jueves 06 de junio de 2024 en los Ambientes de la FACHSE: Aula
Escuela Arke, por mandato de la Resolución N° 0690-2024-D-FACHSE de fecha 03 de junio de
2024 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N°
2068-2022-V-D-FACHSE de fecha 14 de noviembre de 2022; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Secretario(a)	: Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
Vocal	: M. Sc. Carola Amparo Smith Maguñá
Asesor(es)	: Dra. María Elena Segura Solano



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): EL JUEGO SIMBÓLICO SEGÚN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E. 256 ESTRELLITAS DEL FUTURO, 2022 Presentada por SANDOVAL VILLALOBOS KATHERINE STEFANNY para obtener el Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, obteniendo el
calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno.
Siendo las 9:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
PRESIDENTE(A)

Dra. Gloria Betzabet Puicón Cruzalegui
SECRETARIO(A)

M. Sc. Carola Amparo Smith Maguñá
VOCAL


OBSERVACIONES:

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20º, 33º, 46º, 54º y 66º del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023) y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

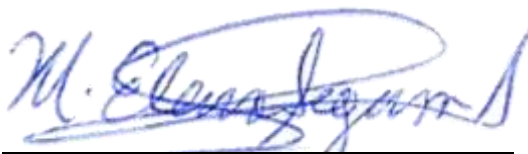
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Sandoval Villalobos, Katherine Stefanny investigadora principal y **Dra. Segura Solano, María Elena** asesora del trabajo de investigación titulado **“El juego simbólico según niños y niñas de 5 años de la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022”**, declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 04 de junio de 2023



Sandoval Villalobos Katherine Stefanny
Investigadora



Dra. Segura Solano María Elena
Asesor

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

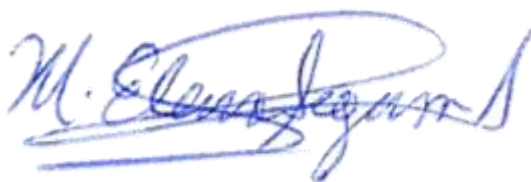
Yo, Segura Solano María Elena, usuario revisor del documento titulado: El juego simbólico según niños y niñas de 5 años de la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Cuyo autora es Sandoval Villalobos Katherine Stefanny, identificado con documento de identidad N° 75363217, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 19%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 18 de agosto del 2023



Segura Solano María Elena

DNI: N° 16635450

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

DEDICATORIA

“Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante para mí, en mi formación profesional, el que me ha dado fortaleza para continuar cuando he estado a punto de caer; por ese motivo, con toda la humildad que de mi corazón puede irradiar, dedico primeramente mi trabajo a papá Dios”.

“De igual forma, dedico esta tesis a mi querida madre por ser el sostén más importante y por demostrarme siempre su amor, cariño y apoyo incondicional, por sus sacrificios y su apoyo constante que han sido la clave fundamental de mi éxito”.

“A mi querido padre quien con sus consejos sabios ha sabido guiarme por el buen camino de la vida, para culminar mi carrera profesional exitosamente, quien ha sabido formarme con buenos sentimientos y valores y ante todo la humildad lo cual me ha ayudado a salir adelante en los momentos más difíciles”.

“A mis hermanos Edson y Angel que siempre han estado junto a mí, brindándome su apoyo en todo momento, con un buen consejo o algún chiste cuando lo necesitaba, los amo”.

AGRADECIMIENTO

“Agradezco principalmente a Dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar los diferentes obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida”.

“A mi madre, que con su demostración de una madre ejemplar me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar en mis objetivos; a mi padre por cada consejo, por siempre apoyarme incondicionalmente en cada paso que he dado en mi vida”.

“A mis hermanos por siempre estar conmigo, con darme alegrías, por su apoyo incondicional y por demostrarme la gran fe que tienen en mí persona”.

“A la Dra. Maria Elena Segura Solano, por toda la colaboración brindada, durante la elaboración de este proyecto; y gracias a todos los que me proporcionaron su ayuda en este proyecto”.

Tabla de contenido

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	3
DEDICATORIA.....	6
AGRADECIMIENTO	7
Índice de tablas	9
Índice de figuras	9
Resumen.....	10
Abstract.....	11
Introducción.....	12
I. DISEÑO TEÓRICO	15
1.1. Antecedentes	15
1.2. Bases Teóricas.....	17
II. Metodología de la investigación	23
2.1. Diseño de contrastación de hipótesis	23
2.2. Población y muestra:	23
2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	24
III. RESULTADOS	26
3.1. Presentación y análisis de resultados	26
3.2. Resultados estadísticos inferenciales	30
3.3. Discusión.....	35
Conclusiones.....	37
Recomendaciones	39
Referencias	40
ANEXOS.....	44

Índice de tablas

Tabla 1	Prueba de normalidad.....	31
Tabla 2	Comparación entre niños y niñas basado en la imitación.	31
Tabla 3	Comparación entre niños y niñas basado en la representación.	32
Tabla 4	Comparación entre niños y niñas basado en la dramatización.....	33
Tabla 5	Comparación entre niños y niñas basado en la manejo de materiales. 33	
Tabla 6	Comparación entre niños y niñas basado en el juego simbólico.....	34

Índice de figuras

Figura 1	Juego simbólico.....	26
Figura 2	Imitación.....	27
Figura 3	Representación	28
Figura 4	Dramatización	29
Figura 5	Manejo de materiales	30

Resumen

La presente investigación titulada “El juego simbólico según niños y niñas de 5 años de la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022”, tuvo como objetivo determinar el nivel del juego simbólico entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022, la metodología que se empleó fue cuantitativa, descriptiva comparativa, no experimental, la muestra fueron 7 niños y 8 niñas, además el instrumento fue una ficha de observación, los principales resultados indican que no existe diferencia significativa según niños y niñas entre la imitación, representación, dramatización, y manejo de materiales, concluyéndose que el juego simbólico según los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, los resultados mostraron que los niños tienen un 86% de desenvolvimiento regularmente y en el caso de las niñas con un 88% en un nivel regular, notándose una baja diferencia entre ambos, por ello se conoce que no existe diferencia significativa ya que el p-valor es mayor a 0.05.

Palabras claves: imitación, dramatización, representación, manejo de materiales y juego simbólico

Abstract

The present investigation entitled "The symbolic game according to boys and girls of 5 years of the I.E. 256 Little Stars of the Future, 2022", aimed to determine the level of symbolic play among 5-year-old boys and girls in the I.E. 256 Little Stars of the Future, 2022, the methodology used was quantitative, comparative descriptive, non-experimental, the sample was 7 boys and 8 girls, in addition the instrument was an observation sheet, the main results indicate that there is no significant difference according to children and girls between imitation, representation, dramatization, and handling of materials, concluding that the symbolic game according to the 5-year-old boys and girls in the I.E. 256 Little Stars of the Future, the results showed that boys have 86% regular development and in the case of girls 88% at a regular level, noting a low difference between the two, therefore it is known that there is no significant difference since the p-value is greater than 0.05.

Keywords: imitation, dramatization, representation, handling of materials and symbolic play

Introducción

El juego simbólico representa una herramienta básica para el niño, La niñez es un período importante para lograr un desarrollo integral desarrollo emocional, social, físico y cognitivo. Abordar este tema influye en la comunidad educativa y la familia, por eso las escuelas sirven como espacios de conciliación y formación en la que se debe dar prioridad al desarrollo emocional, que permita mediante el juego simbólico, cada alumno puede expresar y controlar sus emociones.

Como sabemos, el juego es una actividad universal, porque en todas partes del mundo hay niños jugando, imaginando, asumiendo el papel de adultos, estos niños se desarrollan sin darse cuenta, eso es porque son libres de dejar crecer su imaginación y creatividad comienzan a relacionarse con los sujetos de su entorno,

evolucionan de manera progresiva tanto en las áreas cognitivas, motrices y socio afectivas. Por ende, el juego en sí es muy importante en la vida de todo ser humano, es por esto que el juego debe estar ligado a la educación, dado que le facilitará al docente al momento de impartir sus clases y a que los niños logren comprender mejor ciertos contenidos.

A medida que los niños crecen, sus juegos van cambiando, al principio los niños exploran su entorno a través de estímulos que perciben por medio de sus sentidos, luego cuando se interesan por el mundo de los adultos, comienzan a imitarlos y se interesan por todo. Lo que hacen por consiguiente juegan a ser bomberos, maestros, doctores, usan objetos para representar diferentes cosas y aquí es donde nos adentramos al juego simbólico a través de este el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla la imaginación, y el pensamiento creativo.

En el contexto internacional, un estudio realizado en Colombia la educación es fundamental para el desarrollo de la persona, en los niños entre 3 a 5 años han tomado

importancia en el desarrollo de su aprendizaje a través del juego simbólico, el problema que identificaron fueron las limitadas zonas y mobiliario que existen en la institución para que los alumnos puedan jugar libremente, limitando su aprendizaje del infante, además se conoció que los docentes no suelen incentivar a la adquisición de nuevas conductas perjudicando su desarrollo social y de sus habilidad, limitando su creatividad e imaginación (Baquero, Rodriguez, & Carrillo, 2019, pág. 4).

En el contexto nacional, el Minedu reconoce que los niños se interesan en el juego, por este medio el niño aprenderá más cosas y realizará actividades similares para despertar su curiosidad, además reconoce que en el Perú han existido cambios apresurados en los últimos años, lo cual ha retrasado el aprendizaje de los estudiantes, debido a que la interacción mediante el juego se ha visto perjudicado, además el MINEDU menciona que la experimentación a través de los juegos en los niños, en el inicio de la formación del infante, son de vital relevancia para que su cerebro se desarrolle de mejor forma (Altamirano, 2021, pág. 11).

En el contexto local, se ha observado que los niños del aula de 5 años de la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, ubicada en zona rural 1, presentan dificultades para imitar las acciones dentro de un contexto en el juego , presentan complicaciones en representar alguna historia mediante roles , es decir no logra asociar correctamente los símbolos o roles a los objetos y personaje que están representando en el juego, así mismo incluye la dramatización de actividades mediante gestos y movimientos, por último tienen dificultades para el manejo y la organización de materiales que se empleará en el juego, así mismo hay que tener en cuenta que la I.E. está en una zona rural lo cual presentan diversas problemáticas que afectan su desarrollo, entre estas tenemos la falta de materiales, lo cual al no contar con materiales establecidos se trabajó con material no estructurados, lo cual restringe su capacidad de representar y explorar diferentes roles y

situaciones , así mismo la carga de trabajo doméstico y agrícola impuesta a los niños a temprana edad , es así que en el juego libre de los sectores se observó a los niños y niñas que en algunas acciones del juego simbólico eran las niñas que sobresalían a los niños y en otras viceversa, es ahí mi formulación del problema ¿Cuál son las semejanzas y diferencias en el nivel del juego simbólico entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022?.

I. Diseño Teórico

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Bustamante y Mosquera (2021), Ecuador, Machala, realizaron una investigación denominada “El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria”, planteó el objetivo general fue “determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de nivel preparatoria de la Escuela de Educación Básica Bolivia Benítez”. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo, tipo básico, de nivel correlacional de diseño descriptivo, la muestra fue 4 niños y 2 docentes, el instrumento fue el cuestionario y la lista de cotejo. Los principales resultados indicaron que el 100% quiere decir los dos docentes están de acuerdo con el juego simbólico y su contribución en las representaciones mentales en niñas y niños, además el 100% quiere decir que los dos docentes indican que la imitación en los niños y niñas es alta, desarrollando sus movimientos y gestos corporales, también los 4 niños siendo el 100% tiene la habilidad de crear y recrear sus historias propias para dejar desarrollar su imaginación, por último el 100% de los niños tiene la capacidad de crear representaciones mentales al momento de escuchar algún cuento. Se concluyó que existe relación de acuerdo al juego simbólico en conjunto con el desarrollo en el pensamiento creativo.

Tacón (2019), Brasil, La Caruña, realizó una investigación denominada “Efectividad del juego simbólico para promover el desempeño ocupacional de los niños con sintomatología neurológica”, el objetivo para determinar si una intervención de terapia ocupacional basada en el juego simbólico mejora el rendimiento ocupacional de los niños con problemas neurológicos, se utilizó una metodología cuantitativa. Los resultados mostraron una mejora de la movilidad en conjunto con la función social tras la

intervención, así como un ligero aumento de los dominios del PEDI-CAT y el PEDI. La mayoría en los niños alcanzaron los objetivos fijados, lo que permite concluir que el juego simbólico es una técnica de intervención eficaz. Sin embargo, dado que se trataba de un estudio piloto, deberían realizarse nuevas investigaciones con una muestra de mayor tamaño y una duración más prolongada.

González et al. (2022), Ecuador, Riobamba, realizaron una investigación denominada “El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños”, presenta el significado y las ventajas del juego simbólico para el desarrollo psicomotor de los niños pequeños, así como su repercusión en su aprendizaje escolar, se evaluaron mediante datos bibliográficos y la observación del comportamiento de los niños durante el juego. Se comprobó que este tipo de práctica lúdica actúa como estrategia de aprendizaje y desarrollo psicomotor, ya que el conocimiento se adquiere a partir de encuentros físicos y mentales. Por lo tanto, esta técnica puede utilizarse en beneficio del aprendizaje y el crecimiento de los niños.

1.1.1. Antecedentes nacionales

Quiñones (2021) realizó una investigación denominada “El juego simbólico y la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial No 161, distrito Mi Perú, Callao – 2020”, el objetivo fue evaluar la correlación entre el juego simbólico y la socialización en alumnos de 5 años, se aplicó una investigación cuantitativa con un diseño descriptivo-correlacional y no experimental, el tamaño de la muestra fue de 20 niños, se empleó una guía de observación. Los resultados mostraron que existe una relación siendo los siguientes: $r = 0,63394$, $r = 0,58653$, $r = 0,26756$, en relación con el juego simbólico, la socialización en sus tres dimensiones. Así se concluye que existe una relación entre el juego simbólico y la socialización.

Torres (2017) realizó una investigación denominada “El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016”, tuvo como objetivo conocer la relación entre el juego simbólico y el pensamiento creativo. La metodología empleada fue un enfoque cuantitativo, correlacional, el instrumento fue una ficha de observación. Los principales resultados indican que los niños de 5 años el 83% nunca necesitan materiales por ende no suelen manejar materiales para su aprendizaje, el 58% de los niños siempre utilizan objetos para realizar representaciones de hechos, además el 67% nunca suele dramatizar acciones simbólicas, además el 83% siempre suele imitar y cambiar de personaje, por último, el 83% siempre suele dramatizar situaciones imaginándose eventos que posiblemente nunca ocurrieron. Concluyéndose que el nivel del juego simbólico se encuentra en un nivel medio-alto.

Goñi (2018) realizó una investigación denominada “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la IEI Juan Pablo II- Callao, 2014”, emplea un diseño causal correlacional, no experimental y cuantitativo para investigar la prevalencia del juego simbólico y su correlación con los niveles de lenguaje oral. Para medir las variables, se utilizó una lista de control de 16 preguntas para el juego simbólico y la prueba Plon R con 12 preguntas para el lenguaje oral, que proporcionaron datos que luego fueron analizados con el programa Excel y el paquete estadístico SPSS. Los principales resultados indican que el nivel del juego simbólico es alto con un 46,7%, debido a que el niño logra el indicador. Concluyéndose que los niños de 5 años, el 38,9% de ellos se ubican en el nivel que necesitan mejorar y el 14,4% están en un nivel de retraso, respecto al desarrollo en el lenguaje oral.

1.2.Bases Teóricas

1.2.1. Juego simbólico:

Definición:

Licona (2000), el juego simbólico es las imitaciones de personajes, animales, acontecimiento, acciones, y objetos reales, representadas en descripciones, secuencias o escenas específicas, que no tienen un escenario establecido; en los juegos de representación, son actividades lúdicas donde se desarrollan representaciones visuales a través de dibujos, líneas, formas, colores, dibujos, etc. llegando a reproducirse de manera simbólica.

Restrepo et al. (2020), nos dice que el juego simbólico es una herramienta de representación y canalización de las emociones de los niños, de su forma de ser y actuar; el cual se relaciona con el desarrollo físico, mental y social, siendo así el eje central del proceso de aprendizaje en base a la convivencia social y participación activa de manera recreativa.

Pérez y Ayala (2018) es la escenificación de distintas situaciones cotidianas, en la que el infante se identifica con los personajes de su ambiente, facilitándole tomar conciencia de sí mismo. Los juegos simbólicos también son considerados como el principal facilitador del aprendizaje del niño ya que; potencia su imaginación y creatividad, ejercita sus procesos mentales, fortalece su sistema corporal, estimula sus sentidos, potencia sus destrezas y habilidades para obtener así mejores procesos cognitivos.

Ontiveros (2007), manifiesta que es la relación entre las actividades sensorio motrices y la representación en el pensamiento, mediante el cual el niño potencia habilidades y genera cambios cualitativos en relación a su medio exterior, creando y representando personajes o sucesos que le llaman la atención; en esta actividad influye sentimientos, emociones, autoconciencia y la capacidad de socialización.

Importancia del juego simbólico

El juego simbólico es una técnica de enseñanza muy importante cuando se trata de niños en sus primeros años. Observando el comportamiento general del niño y sus reacciones ante diversos estímulos de su entorno, es posible hacerse una idea de cómo está aprendiendo. Además, el juego simbólico fomenta la expresión de las emociones y desarrolla sus capacidades sociales y emocionales.

Quicios, B. (20 de junio del 2018) indica que los juegos simbólicos permiten que el niño asimile mejor su entorno, desarrollando así su capacidad de imaginar, asimilar y comprender su medio exterior, el niño también se desarrollara emocionalmente y fortalecerá su comunicación, teniendo mejores relaciones interpersonales; favorecerá su desarrollo motor, lo que le permite tener un mejor dominio de su cuerpo, lograra hacer representaciones mentales, aplicándolo en la vida real como imaginaria, generando su lenguaje y obteniendo así mejores procesos cognitivos.

El juego simbólico desde la perspectiva de Piaget (1990)

El sujeto construye sus propias estructuras cognitivas, mediante la representación de la realidad en base a sus impresiones subjetivas, el juego simbólico, por lo tanto, es una forma propia del pensamiento en la que el niño asimila e incorpora sus propias experiencias, las cuales pasan por diferentes etapas cognitivas, en la que el pensamiento llega a alcanzar su total madurez.

Piaget considera el juego simbólico dentro de la etapa preoperacional, donde el pensamiento del niño se desarrolla en base a la simbolización, la cual va desde los dos a siete años; en esta etapa el niño utiliza la imitación y el lenguaje en el cual expresa sus estados de ánimo que influye en su comportamiento y en su interacción social.

El juego propicia inconscientemente un aprendizaje en varias áreas del desarrollo en niños y niñas. Para Piaget el juego se clasifica en:

Juego de ejercicio: es el paso de la etapa sensoriomotora hacia el pensamiento simbólico, en que la imaginación juega un papel muy importante porque aquí se produce la imitación, representación y sustitución de la imagen conceptual.

Juego simbólico: es la asimilación, representación y acomodación de la realidad en la que el objeto ausente es el significado con el objeto presente el significante incorporando en el un contenido lúdico con un plan de organización.

Juego de reglas: integran todas las destrezas y habilidades adquiridas bajo normas relacionado a la propia naturaleza del juego, desarrollando en ellos la competitividad.

Dimensiones del juego simbólico

Mediante una exhaustiva búsqueda se emplea el artículo científico para realizar la operacionalización de variable de acuerdo a las dimensiones del juegos simbólico desde la perspectiva de Jean Piaget, mencionando la importancia del juego como una herramienta educativa y los beneficios en el desarrollo integral del niño, se reconoce a través del presente artículo las componentes primordiales para el desarrollo del juego simbólico en la etapa inicial siendo la imitación, representación, dramatización y el manejo de materiales (Gallardo, J., & Gallardo, P., 2018). Así como Del Campo (2015), en su investigación menciona dichos componentes primordiales para el desarrollo del juego simbólico en la etapa inicial siendo la Descentralización, la cual se torna como la imitación, Sustitución de Objetos, hace referencia a la representación, respecto a la integración, que se manifiesta en la dramatización y finalmente la planificación que hace referencia al manejo de materiales.

Imitación:

Según Piaget (1990), la imitación es la capacidad de reproducir acciones en relación a la actividad de personas, esta actividad se relaciona con el desarrollo de la inteligencia en el que el sujeto imita movimientos o acciones que ya posee, esto quiere decir que para lograr la imitación se necesita tener la capacidad motora, permitiendo aprender de otros, esta capacidad depende del desarrollo del nivel intelectual y de lo interesante que sea el modelo.

Representación

Según Piaget (1973) la representación es la capacidad que determina la relación que existe entre el sujeto y objeto, es decir la conducta y la estimulación del medio desde la perspectiva sensorio motriz a una conceptual, representar es usar significantes para significados ausentes siendo el niño capaz de recordar e imaginar internamente la realidad, la representación no es copia de la realidad, es la manera de como incorporamos la realidad en nuestra mente, por esta razón la información debe adaptarse y transformarse para que a su vez pueda ser procesada, logrando pensar y reflexionar sobre sus propios pensamientos.

Dramatización

Según Pérez y Gil (2010), plantea que la dramatización es el proceso mediante el cual el ser humano tiene la capacidad de crear, utilizando técnicas de lenguaje, movimientos, gestos, etc.; de esta manera representara realidades inventadas o experimentadas, fomentando la comunicación y expresión del ser por medio de su propio cuerpo.

Según Valencia (2019), es una herramienta educativa que está vinculada a distintas áreas, como la expresión corporal, la educación artística o la lengua y la literatura; por tanto es una herramienta eficaz del juego simbólico porque realiza una

combinación de escenas aplicándolas a más de un objeto o agentes, también logra aplicar dos o más acciones cotidianas o ficticias para lograr en los niños y niñas el óptimo desarrollo de habilidades sociales y una educación integral de niños y niñas.

Manejo de materiales

También Moreno (2013), Sugiere como utilizar las herramientas adecuadas en un determinado momento, de esta manera logramos administrar mejor los materiales o aplicaciones tecnológicas bajo el control y supervisión de estos mismos, de manera que enriquezcan las actividades educativas. El juego simbólico en los niños es gracias a la manipulación de materiales, el juego es estimulado por los juguetes u objetos que los rodean desarrollamos movimientos, espacio y tiempo, lugar y cantidad, potenciando así la efectividad del desarrollo cognitivo y fortaleciendo sus procedimientos para obtener aprendizajes más significativos, activos y vivenciales.

II. Metodología de la investigación

2.1. Diseño de contrastación de hipótesis

El enfoque de la presente investigación fue un cuantitativo, Arispe et al. (2020) plantea que, “basado en el paradigma positivista, donde lo que interesa es la medición y la cuantificación, puesto que a través de la medición se pueden obtener tendencias, plantear nuevas hipótesis, este enfoque utiliza la estadística como herramienta para la cuantificación”

El tipo de la investigación fue básica, según Arispe et al. (2020) debido, “se encuentra enfocada a generar nuevos conocimientos más completos a través de la comprensión de los aspectos fundamentales de los fenómenos y de los hechos observables. Comprende básicamente trabajos teóricos o experimentales”.

Además, fue de nivel descriptivo, establece Sánchez et al. (2018) plantea que “lleva a describir el estado actual o presente de las características más importantes del fenómeno que se va a estudiar”. El diseño fue no experimental descriptivo-comparativo, puesto que Ñaupas et al. (2018) dice que “se utiliza en la investigación descriptiva-comparativa para establecer diferencias y o semejanzas entre dos instituciones o situaciones”. De corte transversal puesto que Sánchez et al. (2018) indica que “se recoge información de diferentes grupos muestrales a un mismo tiempo para compararlos”.

2.2. Población y muestra:

2.2.1. Población

La población desde la perspectiva de Carhuacho et al. (2019) fundamenta que “La población es el conjunto de datos de una característica medida en cada individuo del universo, también es considerado como el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones, la población de estudio

estará integrada por el conjunto de personas o empresas que comparten características comunes y que es medible”

La población escogida fue **20 niños** de 5 años de la I.E. 256, Estrellitas del Futuro.

2.2.2. Muestra:

El tipo de muestreo que se aplicó, fue intencional o por conveniencia, Otzen y Manterola (2017), sustenta “lo cual es seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos; esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador”. Por tal motivo la muestra fue de **7 niños y 8 niñas** de 5 años de la I.E. 256, Estrellitas del Futuro.

2.3. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

2.3.1. Técnica e instrumento

La técnica empleada fue la observación directa no participante, Sánchez et al. (2018), plantea que “método en el que el investigador se limita a observar y recopilar información del grupo estudiado sin formar parte de éste”.

2.3.2. Instrumento

El instrumento fue una ficha de observación

puesto que Arias. (2020) dice que,

“Es un instrumento o herramienta de investigación de campo que sirve a la observación, consiste medir, analizar o evaluar un objetivo particular; es decir, obtener información de un objeto específico, permiten llevar un registro ordenado de los datos de observaciones más importantes de una investigación. Además, sirven como una herramienta de aprendizaje.

Los datos que se recolectaron mediante el instrumento fueron procesados primeramente por Microsoft Excel, para hallar frecuencias y porcentajes, seguido de ello

se procesó mediante el programa SPSS, a través de la prueba no paramétrica de U de Mann-Whitney.

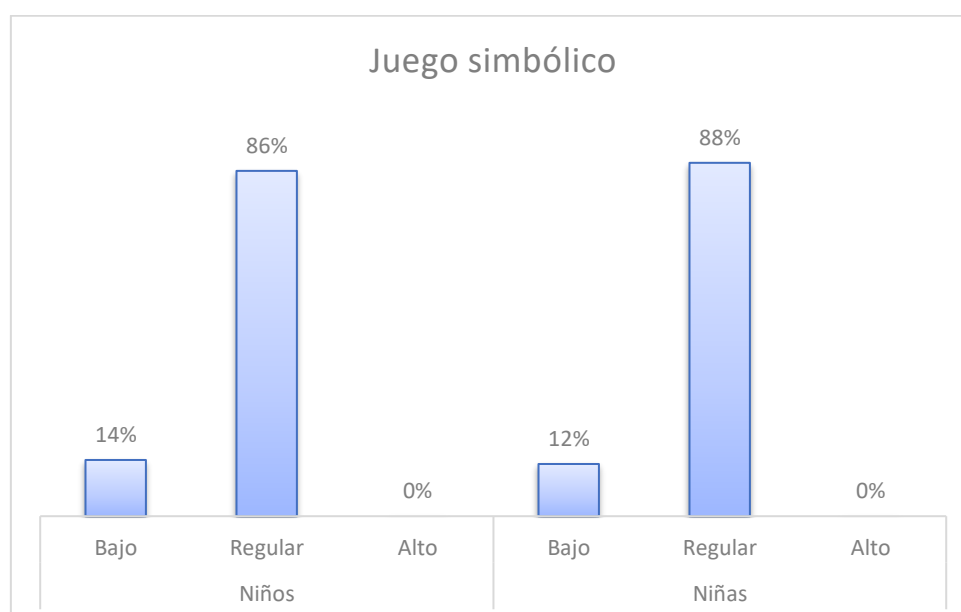
III. RESULTADOS

3.1. Presentación y análisis de resultados

Objetivo general: Determinar el nivel del juego simbólico entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022. Para dar respuesta a este objetivo general se procedió a realizar la tabulación del instrumento juego simbólico. Además, se realizó una valoración aritmética de tres niveles (bajo, regular, alto).

Figura 1

Juego simbólico



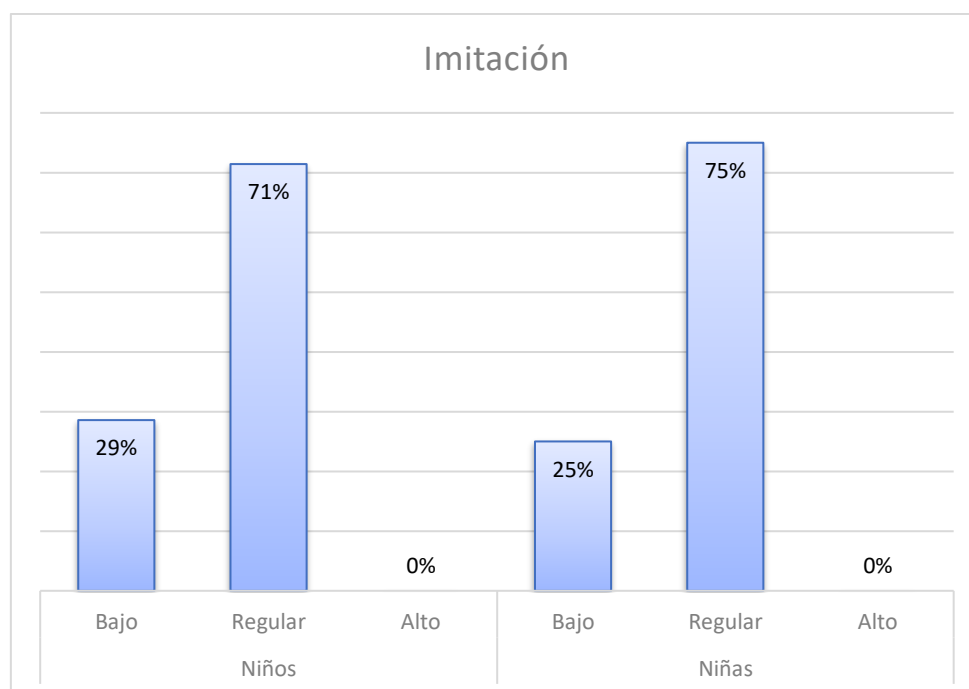
Se ha observado que los niños y las niñas tienen un similar desenvolvimiento ante el juego simbólico, esto se debe a que los niños tienen un 86% de desenvolvimiento, en el caso de las niñas con un 88% en un nivel regular, siendo mayor al de los niños, sin embargo, no presenta mucha diferencia, seguido de ellos en los niños presenta un 14% en el nivel bajo y las niñas 12% en el nivel bajo.

Objetivo específico 1: Conocer el nivel de imitación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Para dar respuesta a este primer objetivo específico se procedió a realizar la tabulación del instrumento para la dimensión imitación. Además, se realizó una valoración aritmética de tres niveles (bajo, regular, alto).

Figura 2

Imitación



Nota. % valor porcentual de la frecuencia.

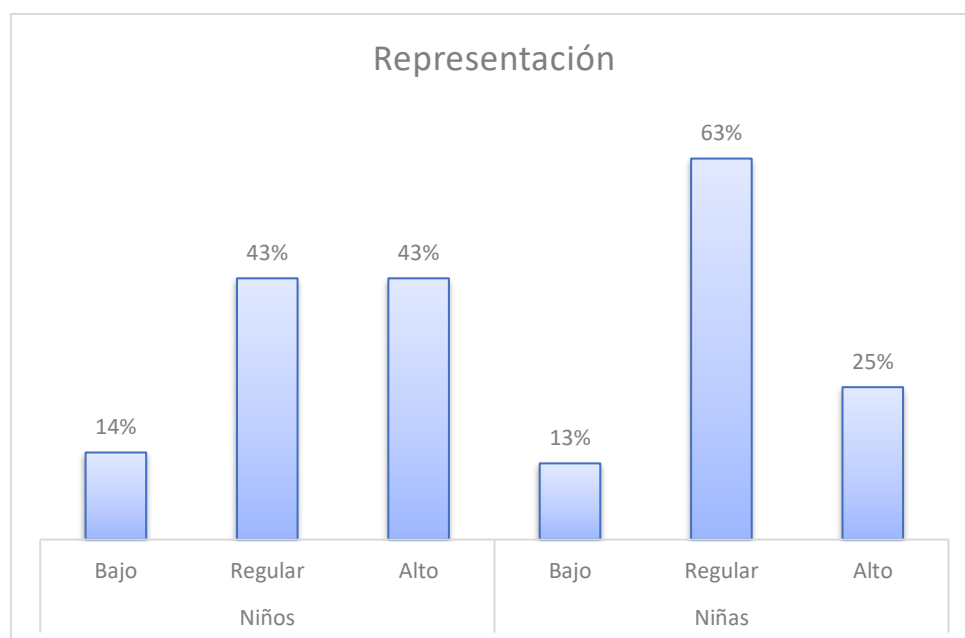
Se ha observado que los niños y las niñas tienen un similar desenvolvimiento ante las acciones de imitación, esto se debe a que los niños tienen un 71% de desenvolvimiento ante las acciones que manifiestan imitar situaciones y personas, en el caso de las niñas con un 75% en un nivel regular, siendo mayor al de los niños, sin embargo no presenta mucha diferencia, seguido de ellos en los niños presenta un 29% en el nivel bajo y las niñas 25% en el nivel bajo.

Objetivo específico 2: Analizar el nivel de representación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Para dar respuesta a este primer objetivo específico se procedió a realizar la tabulación del instrumento para la dimensión representación. Además, se realizó una valoración aritmética de tres niveles (bajo, regular, alto).

Figura 3

Representación



Nota. % valor porcentual de la frecuencia.

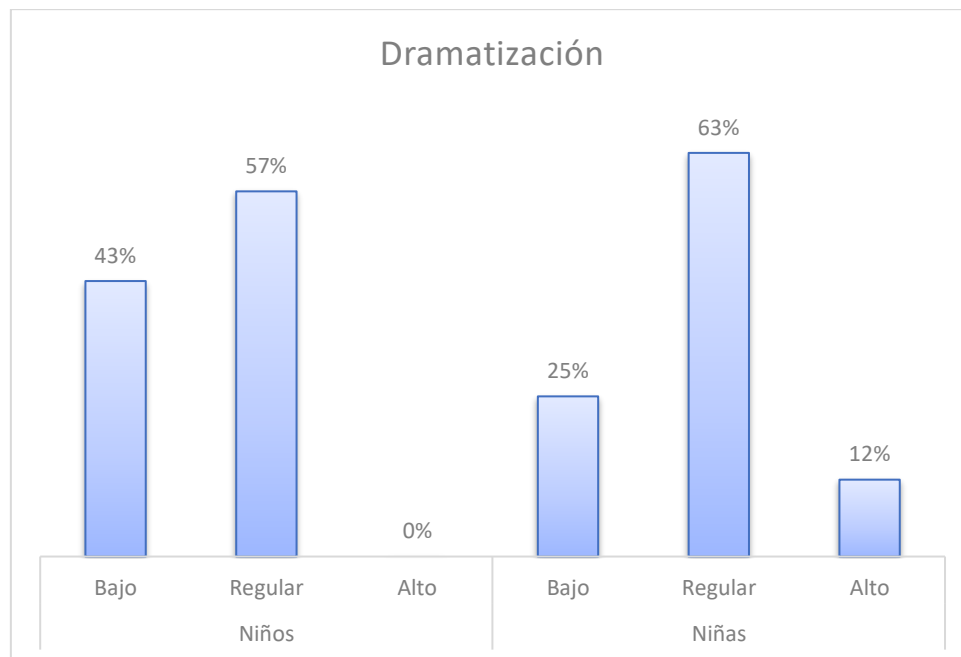
Se ha observado que los niños y las niñas presentan diferencias ante la dimensión de representación, esto se debe a que los niños tienen un manejo regular y alto con un 43% ante las acciones que manifiestan representar roles de sus personajes favoritos, en las niñas tienen un manejo regular con un 63%, debido a que asume distintos roles al jugar y emplea diversos objetos al jugar.

Objetivo específico 3: Conocer el nivel de dramatización entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Para dar respuesta a este primer objetivo específico se procedió a realizar la tabulación del instrumento para la dimensión dramatización. Además, se realizó una valoración aritmética de tres niveles (bajo, regular, alto).

Figura 4

Dramatización



Nota. % valor porcentual de la frecuencia.

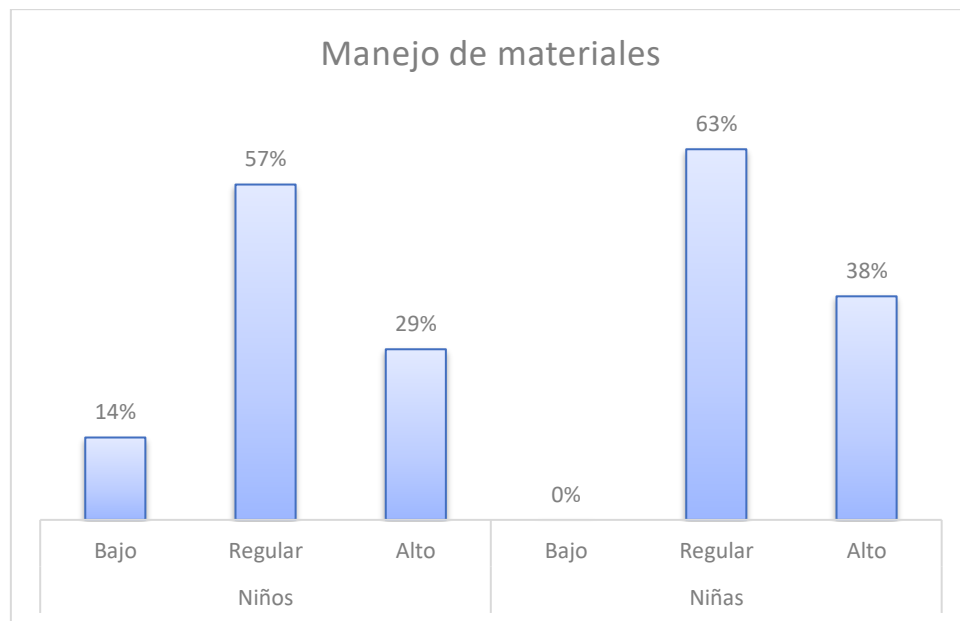
Se ha observado que los niños y las niñas presentan diferencias ante la dimensión de dramatización, esto se debe a que los niños tienen un manejo regular con un 57% ante las acciones que manifiestan emplear gestos al imitar a personajes, seguido de ellos presenta un nivel bajo con un 43%, en las niñas tienen un manejo regular con un 63%, debido a que dramatiza actividades cotidianas de sus padres y también emplean gestos al imitar a personajes favoritos, seguido de ello presentan un 25% en el nivel bajo y un 12% en el nivel alto.

Objetivo específico 4: Describir el nivel de manejo de materiales entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Para dar respuesta a este primer objetivo específico se procedió a realizar la tabulación del instrumento para la dimensión manejo de materiales. Además, se realizó una valoración aritmética de tres niveles (bajo, regular, alto).

Figura 5

Manejo de materiales



Se ha observado que los niños y las niñas presentan diferencias ante la dimensión de manejo de materiales, esto se debe a que los niños tienen un manejo regular con un 57% ante las acciones que manifiestan usar materiales reciclados para realizar sus juguetes o adornos que vayan con su vestimenta, seguido de ellos presenta un nivel alto con un 29%, y el 14% un nivel bajo; en las niñas tienen un manejo regular con un 63%, debido a que es capaz de organizar su espacio antes de empezar a jugar y conoce como elaborar objetos para jugar con material reciclado, seguido de ello presentan un 38% en el nivel alto.

3.2.Resultados estadísticos inferenciales

Prueba de normalidad

Previo al análisis inferencial se requiere de la verificación de la normalidad de las dimensiones de interés. Al tratarse de una muestra conformada por 15 (n menor a 50) elementos encuestados se aplicó la prueba de normalidad denominado Shapiro-Wilk, cuyo criterio de decisión se sustentan en la constatación de la siguiente hipótesis:

Ho: Existe normalidad ($p\text{-value} > 0.05$)

Ha: No existe normalidad ($p\text{-value} < 0.05$)

Tabla 1

Prueba de normalidad

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Imitación	0.860	15	0.02
Representación	0.875	15	0.04
Dramatización	0.910	15	0.13
Manejo de materiales	0.936	15	0.33

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

De los resultados de la Tabla se puede inferir que todas las dimensiones tienen un comportamiento distinto al normalmente distribuido, por lo que todas las pruebas de comparación se pueden realizar mediante el coeficiente de U de Mann-Whitney, al ser no paramétrica.

Objetivo específico 1: Conocer el nivel de imitación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Ho: No existe diferencia significativa.

HE1: Existe diferencia significativa.

Si: $p\text{-valor} > 0.05$, se acepta la Ho

Si: $p\text{-valor} < 0.05$, se rechaza la Ho

Tabla 2

Comparación entre niños y niñas basado en la imitación.

	Imitación
U de Mann-Whitney	26.000
W de Wilcoxon	54.000

Z	-0.253
Sig. asintótica	0.800

a. Variable de agrupación: sexo

De acuerdo tabla, se empleó una prueba paramétrica denominado “U de Mann-Whitney”, se observa que no existe diferencia significativa entre los resultados de imitación entre los niños y niñas, concluyéndose, a causa de que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.800, posterior, es objetivo aceptar que no existe diferencia entre los niños y niñas, es decir que los niveles de imitación son estadísticamente similares.

Objetivo específico 2: Analizar el nivel de representación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Tabla 3

Comparación entre niños y niñas basado en la representación.

	Representación
U de Mann-Whitney	19.500
W de Wilcoxon	55.500
Z	-1.016
Sig. asintótica	0.310

a. Variable de agrupación: sexo

Conforme se muestra en la tabla, se empleó una prueba paramétrica denominado “U de Mann-Whitney”, se conoce que no existe diferencia significativa entre los resultados de representación entre los niños y niñas, concluyéndose, debido que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor fue de 0.310, por lo tanto, es objetivo aceptar que no existe diferencia entre los niños y niñas, es decir que los niveles de representación son estadísticamente similares.

Objetivo específico 3: Conocer el nivel de dramatización entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Tabla 4

Comparación entre niños y niñas basado en la dramatización.

	Dramatización
U de Mann-Whitney	20.500
W de Wilcoxon	48.500
Z	-0.888
Sig. asintótica	0.375

a. Variable de agrupación: sexo

Conforme se muestra en la tabla, se empleó una prueba paramétrica denominado “U de Mann-Whitney”, se observa que no existe diferencia significativa entre los resultados de dramatización entre los niños y niñas; concluyéndose, que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.375, por lo tanto, es objetivo aceptar que no existe diferencia entre los niños y niñas, es decir que los niveles de dramatización son estadísticamente similares.

Objetivo específico 4: Describir el nivel de manejo de materiales entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Tabla 5

Comparación entre niños y niñas basado en el manejo de materiales.

	Manejo de materiales
U de Mann-Whitney	25.500
W de Wilcoxon	53.500
Z	-0.296
Sig. asintótica	0.767

a. Variable de agrupación: sexo

También se muestra en el tabla, se empleó una prueba paramétrica denominado “U de Mann-Whitney”, se observa que no existe diferencia significativa entre los resultados de manejo de materiales entre los niños y niñas, concluyéndose, a causa de que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.767, por lo tanto, es objetivo indicar que no existe diferencia entre los niños y niñas, es decir que los niveles de manejo de materiales son estadísticamente similares.

Objetivo general: Determinar el nivel del juego simbólico entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.

Tabla 6

Comparación entre niños y niñas basado en el juego simbólico.

	Juego simbólico
U de Mann-Whitney	23.500
W de Wilcoxon	51.500
Z	-0.528
Sig. asintótica	0.597

a. Variable de agrupación: sexo

Conforme se observa en el tabla, se empleó una prueba paramétrica denominado “U de Mann-Whitney”, se nota que no existe diferencia significativa entre los resultados de juego simbólico entre los niños y niñas, concluyéndose, a causa de que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.597, por lo tanto, es objetivo asumir que no existe diferencia entre los niños y niñas, es decir que los niveles de juego simbólico son estadísticamente similares.

3.3.Discusión

Debido al objetivo específico uno, es conocer el nivel de imitación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022. Los resultados descriptivos indican que los niños tienen un 71% de desenvolvimiento ante las acciones que manifiestan imitar de situaciones y personas; y las niñas con un 75% en un nivel regular, los resultados inferenciales indican que no existe diferencia significativa entre los resultados de imitación entre los niños y niñas, causa de que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.800. El presente resultado tiene similitud con la investigación realizada por Bustamante y Mosquera (2021), ya que indica que los dos docentes mencionan el nivel de la imitación es el 100% alto.

Posteriormente el segundo objetivo específico es, analizar el nivel de representación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022. Los resultados descriptivos indican que los niños tienen un manejo regular y alto con un 43% y las niñas tienen un manejo regular con un 63%, los resultados inferenciales indican que no existe diferencia significativa entre los resultados de representación entre los niños y niñas, a causa de que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.310. Estos resultados tienen similitud con la investigación realizada por Torres (2017), debido que en su investigación se conoció que los niños de 5 años presentan 58% en el nivel regular ante las representaciones de los hechos.

El tercer objetivo específico es, conocer el nivel de dramatización entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022. Los resultados descriptivos indican que los niños tienen un manejo regular con un 57% y las niñas tienen un manejo regular con un 63%, los resultados inferenciales indican no existe diferencia significativa entre los resultados de dramatización entre los niños y niñas, llegándose a concluir, a causa de que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.375. El presente resultado

tiene similitud con la investigación realizada por Bustamante y Mosquera (2021), ya que el 100% de los niños tienen la capacidad de dramatizar situaciones para desarrollar sus habilidades y su imaginación.

Consecuentemente el cuarto objetivo específico es, describir el nivel de manejo de materiales entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022. Los resultados descriptivos indican que los niños tienen un manejo regular con un 57% y las niñas tienen un manejo regular con un 63%, los resultados inferenciales indican no existe diferencia significativa entre los resultados de manejo de materiales entre los niños y niñas, a causa de que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.767. Estos resultados tienen similitud con la investigación realizada por Torres (2017) debido que los niños de 5 años el 83% nunca necesitan materiales por ende no suelen manejar materiales para su aprendizaje.

Por ultimo el objetivo general, determinar el nivel del juego simbólico entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022. Los resultados descriptivos indican que los niños tienen un 86% de desenvolvimiento regularmente y en el caso de las niñas con un 88% en un nivel regular, se conoce a través de los resultados inferenciales que no existe diferencia significativa entre los resultados de juego simbólico entre los niños y niñas, a causa de que el p-valor no es menor a 0.05, y su valor es de 0.597. Estos resultados tienen similitud con Goñi (2018) el cual menciona que el nivel del juego simbólico en su estudio obtuvo un 46,7% en el nivel regular.

Conclusiones

Al haber finalizado el presente trabajo de investigación, así mismo de las fuentes teóricas que formaron parte de la investigación y a dichos datos que se obtuvieron se puede establecer lo siguiente.

Se concluye que el juego simbólico según los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, los resultados mostraron en relación a los niños, son las niñas que sobresalen y son capaces de representar objetos concretos usando su imaginación a través de imágenes, gestos o palabras.

También se conoce que la dimensión imitación según los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, los resultados mostraron que las niñas en relación a los niños, pueden realizar la imitación con mayor episodio en desenvolvimiento ante las acciones que manifiesta imitar situaciones y personas.

Además, la dimensión representación según los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, los resultados mostraron en los niños tienen un manejo ante las acciones que manifiestan representar roles de sus personajes favoritos y encontramos también que las niñas sobresalen en relación a los niños en asumir roles al jugar y emplear diversos objetos al jugar.

Por otro lado, la dimensión dramatización según los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, los resultados mostraron en los niños que tienen un manejo regular ante las acciones que manifiestan emplear gestos al imitar a personajes; las niñas en relación a los niños, sobresalen en dramatizar actividades cotidianas de sus padres y también emplean gestos al imitar a personajes favoritos.

Por último, la dimensión manejo de materiales según los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, los resultados mostraron en los niños manifiestan usar materiales reciclados para realizar sus juguetes o adornos. En relación a las niñas,

son capaces del manejo de materiales, organizar espacios antes de empezar a jugar y conoce como elaborar objetos para jugar con material reciclado.

Recomendaciones

La institución cumpla con los estándares básicos de calidad educativa, considerando integrar las actividades de juego simbólico en el currículo educativo.

Así docentes de la I.E. implementen en el juego simbólico como un pilar fundamental para el desarrollo de los niños y niñas, integrando las actividades de diversas maneras donde los educadores pueden diseñar actividades basadas en juegos de roles, representación, así mismo la dramatización para desarrollar sus habilidades y gestualidades corporales que estén relacionadas con los temas o conceptos que se están enseñando en el aula.

A los padres de familia tener más conciencia en prestar atención durante el juego simbólico ya que a través del juego el niño donde puede expresar sus vivencias y sentimientos, además de desarrollar su imaginación y creatividad.

Se recomienda que los docentes sean guías en el proceso de enseñanza aprendizaje ofreciendo espacios en los que los infantes puedan experimentar, crear sus propios conocimientos mediante la observación, manipulación, la dramatización para desarrollar sus habilidades y gestualidades corporales

..

Referencias

- Altamirano, L. (2021). *Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos*. Pimentel: UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/8469/Altamirano%20Herrera%20Luz%20Marina.pdf?sequence=1>
- Arias,J.,(2020).*Tecnicas e instrumentos de investigación científica. Perú: el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú*. Obtenido de (S/f). http://file:///D:/Downloads/AriasGonzales_TecnicasEIInstrumentosDeInvestigacion_libro.pdf
- Arispe, C., Soledad, J., Guerrero, M., Rivera, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica: Una aproximación para los estudios de posgrado*. Guayaquil: Departamento de investigación y postgrados. Obtenido de <https://doceru.com/doc/18nnc81>
- Baquero, S., Rodriguez, S., & Carrillo, S. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. Bogotá: UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA.
- Bustamante, N., & Mosquera, J. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. Machala: Universidad Técnica de Machala. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>

- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego. *Revista de Estudios de Juventud*(98), 61-76.
- Carhuancho , I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero , M., & Casana, K. (2019). *Metodología de la investigación holística*. Guayaquil: Departamento de investigación y posgrados, Universidad Internacional del Ecuador, extensión Guayaquil.
- Del Campo Roca., V. (2015). Lenguaje y Juego simbólico. Dos elementos fundamentales en las aulas de Infantil [Universidad de Burgos]. Obtenido de https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/3767/Campo_Roca.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos, 11*(24), 41-51. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6786/hekademos%2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, J., Tapia, D., Vele, D., & Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del conocimiento, 7*(2), 1815-1825. doi:10.23857/pc.v7i2.3682
- Goñi, F. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la IEI Juan Pablo II- Callao, 2014*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Licon, A. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Revista de Medios y Educación*(14), 13-21. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/45502>

- Moreno, F. (2013). *La manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil*. Universidad Católica San Antonio de Murcia.
- Ontiveros, G. (2007). *El JUEGO SIMBOLICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DEL NINO y LA NINA EN EDAD PREESCOLAR*". Sinaloa: SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA.
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), :227-232. Obtenido de <https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pérez, A., & Gil, S. (2010). La dramatización en la etapa de Primaria. *Revista Digital*(144). Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd144/la-dramatizacion-en-la-etapa-de-primaria.htm>
- Pérez, M. (2018). *Programa de intervención en imitación con un niño de 3 años*. La cañada: Universidad de Almería.
- Piaget, J. (1990). *La formación del símbolo en el niño*. México D.F: Fondo de Cultura Económica.
- Quicios, B. (20 de junio del 2018). *La importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño*. <https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/la-importancia-del-juego-simbolico-en-el-desarrollo-del-nino/>
- Quiñones, M. (2021). *El juego simbólico y la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial No 161, distrito Mi Perú, Callao – 2020*. Lima: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26496/JUEGO_SIMBOLICO_MEZA_GRANADOS_DIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Restrepo, N., Alvarez, M., Botero, S., Diaz, J., Montoya, L., Uribe, C., & Villegas, K. (2020). *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*. Tecnológico de Antioquia, Institución Universitaria. Obtenido de <https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/1189>
- Sánchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejía Sáenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. humanística*. Lima.
- Tacón, G. (2019). *Efectividad del juego simbólico para promover el desempeño ocupacional de los niños con sintomatología neurológica*. La Coruña: Universidad da Coruña. Obtenido de https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/24677/TaconSanchez_Gema_TFG_2019.pdf
- Torres, M. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial Canguritos, Arequipa 2016*. Arequipa: UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/198134123.pdf>
- Valencia, L. (2019). *La dramatización como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la lectura en voz alta en los estudiantes de grado 10° de la institución educativa inmaculada concepción, corregimiento de Villagorgona del Municipio de Candelaria durante el año lectivo*. Santiago de Cali: Universidad ICESI.

ANEXOS

Anexo 1

Matriz de consistência

“El juego simbólico según niños y niñas de 5 años de la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022”

PROBLEMAS	OBJEIVOS	HIPÓTESIS
Pregunta general ¿Cuál es el nivel del juego simbólico entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022?.	Objetivo general Determinar el nivel del juego simbólico entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.	Hipótesis general Existe diferencias sobre el nivel del juego simbólico entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas
PE1: ¿Cuál es el nivel de imitación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022?. PE2: ¿Cuál es el nivel de representación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022?. PE3: ¿Cuál es el nivel de dramatización entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022?.	OE1: Conocer el nivel de imitación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022 OE2: Analizar el nivel de representación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022 OE3: Conocer el nivel de dramatización entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022	HE1: Existe diferencias sobre el nivel de imitación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022 HE2: Existe diferencias sobre el nivel de representación entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022 HE3: Existe diferencias sobre el nivel de dramatización entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022

PE4: ¿Cuál es el nivel de manejo de materiales entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022?.		OE4: Describir el nivel de manejo de materiales entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022		HE4: Existe diferencias sobre el nivel de manejo de materiales entre los niños y niñas de 5 años en la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022.	
VARIABLES E INDICADORES				METODOLOGÍA	
V: Juego simbólico				Tipo: Básica Enfoque: Cuantitativo Diseño: No experimental Nivel: Descriptivo-comparativo Lugar: I.E. 256 Estrellitas del Futuro Población: 20 niños de 5 años Muestra: 7 niños y 8 niñas Muestreo: no probabilístico, por conveniencia Técnica: Guía de observación participante	Instrumento: Ficha de observación Escala: De 1 al 3 donde: 1: No 2: A veces 3: Si Método estadístico: Análisis estadístico descriptivo. Análisis estadístico inferencial.
Dimensiones	Indicadores				
Imitación	Imita las acciones de sus compañeros				
	Personifica sus personajes favoritos				
Representación	Representa roles				
	Asume distintos roles al jugar.				
	Usa diversos objetos al jugar				
	Representa su historia junto a los demás				
Dramatización	Dramatiza actividades cotidianas				
	Crea gestos y movimientos				
Manejo de materiales	Usa objetos al representar				
	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego.				
	Es capaz de organizar su espacio antes de empezar al jugar				

Anexo 2.

Instrumento de recolección de datos

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

Ficha de observación para conocer el juego simbólico según niños y niñas de 5 años de la I.E. 256 Estrellitas del Futuro, 2022

Estudiante:.....Sexo: F() M()

Ítems		1	2	3
Imitación				
1	Imita las acciones de sus compañeros.			
2	Imita personajes de televisión o cuentos.			
	Representación			
3	Representa roles de sus personajes favoritos.			
4	Asume distintos roles al jugar.			
5	Usa diversos objetos al jugar.			
6	Representa roles asignado, cuando existen actividades.			
	Dramatización			
9	Dramatiza actividades cotidianas de sus compañeros			
10	Dramatiza actividades cotidianas de sus padres			
11	Usa gestos al imitar a personajes.			
	Manejo de materiales			
12	Realiza objetos con materiales reciclados			

13	Es capaz de organizar su espacio antes de empezar a jugar			
14	Es capaz de organizar los materiales que utilizará antes del juego.			

Instrumento: Ficha de observación

Escala: De 1 al 3 donde:

Código	Escala metodológica
1	No lo lograron
2	A veces lo lograron
3	Si lo lograron



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Katherine Sandoval
Título del ejercicio: METODOLOGÍA
Título de la entrega: Katherine Sandoval-IF
Nombre del archivo: INFORME_FINAL_KATHERINE.docx
Tamaño del archivo: 1.87M
Total páginas: 57
Total de palabras: 8,945
Total de caracteres: 47,327
Fecha de entrega: 02-feb.-2023 10:09p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2005247332



Derechos de autor 2023 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. María Elena Segura Solano
Asesor

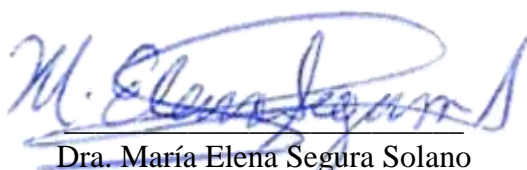
Katherine Sandoval-IF

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	18%	9%	14%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

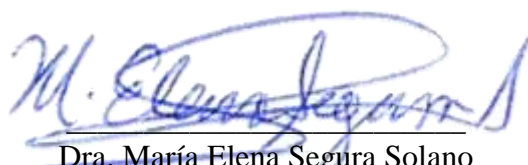
FUENTES PRIMARIAS

1	es.slideshare.net	4%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	3%
	Trabajo del estudiante	
3	www.clubensayos.com	2%
	Fuente de Internet	
4	repositorio.uladech.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
5	repositorio.ucv.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
6	tesis.ucsm.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
7	repositorio.unheval.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
8	Submitted to Universidad Privada San Pedro	1%
	Trabajo del estudiante	
9	idoc.pub	1%
	Fuente de Internet	



Dra. María Elena Segura Solano
Asesora

10	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	1 %
11	archive.org Fuente de Internet	1 %
12	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	1 %
13	thesis.univ-biskra.dz Fuente de Internet	1 %
14	repositorio.unica.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
16	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
17	www.guiainfantil.com Fuente de Internet	<1 %
18	Submitted to Universidad de Manizales Trabajo del estudiante	<1 %
19	repositorio.utmachala.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
20	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %


Dra. María Elena Segura Solano
Asesora

21 repositorio.une.edu.pe
Fuente de Internet

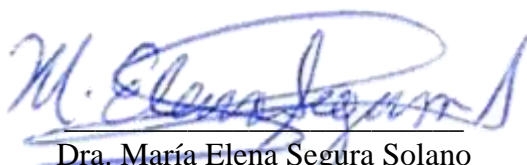
<1 %

22 Submitted to Universidad Alas Peruanas
Trabajo del estudiante

<1 %

Excluir citas Activo
Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words



Dra. María Elena Segura Solano
Asesora