UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

El desarrollo del juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°214 "Nuestra Señora de Guadalupe" del Distrito de Jayanca

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación especialidad de Educación Inicial.

Investigadoras:

Bach: Quesquen Granados, Iris Lizet

Bach: Ramos Chicoma, Clara

Asesora:

Dra. Segura Solano, María Elena

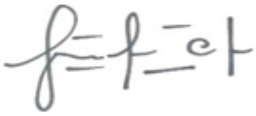
LAMBAYEQUE – PERÚ
2026

El desarrollo del juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 "Nuestra Señora de Guadalupe" del Distrito de Jayanca

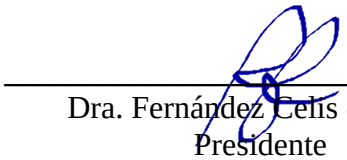
Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación especialidad de Educación Inicial.



Bach. Quesquen Granados, Iris Lizet
Investigadora



Bach. Ramos Chicoma, Gloria
Investigadora



Dra. Fernández Celis del Pilar
Presidente



Dra. Vera Carpio Graciela
Secretario



Dra. Rios Rodriguez Martha
Vocal



Dra. María Elena Segura Solano
DNI: 16635450
ASESORA

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

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 336-2026

Siendo las 16:00 horas, del día **martes 21 de abril 2026** se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: https://meet.google.com/vjx-jqzz-nqq por mandato de la **Resolución Nº 1294-2026-D-FACHSE** de fecha **21 de abril de 2026** que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución Nº 3099-2025-D-FACHSE** de fecha **26 de agosto de 2025**; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: **Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS**
Secretario(a)	: **Dra. GRACIELA VERA CARPIO**
Vocal	: **Dra. MARTHA RIOS RODRIGUEZ**
Asesor(a) Metodológico	: **Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO**
Asesor(a) Científico	:

Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **EL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°214 "NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE" DEL DISTRITO DE JAYANCA.** Presentada por **QUESQUEN GRANADOS, IRIS LIZET Y RAMOS CHICOMA, CLARA** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.**

Leida la resolución de autorización, se inicia el acto de 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** 17 **en la escala vigesimal, que equivale a la mención de** Bueno. Siendo las 17:00 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. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS	**Dra. GRACIELA VERA CARPIO**	**Dra. MARTHA RIOS RODRIGUEZ**
PRESIDENTE(A)	**SECRETARIO(A)**	**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, 60º, 54º o 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 del 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.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo ……Dra. María Elena Segura Solano …….usuario revisor de Tesis [x]

Trabajo de Suficiencia Profesional [ ] y/o Trabajo Académico [ ]

Titulado: El desarrollo del juego simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 "Nuestra Señora de Guadalupe" del Distrito de Jayanca ……

Cuyas autoras son: .. Quesquen Granados, Iris Lizet.……..; con DNI N° 72517563 y Ramos Chicoma, Clara ……..…; con DNI N° 44486836; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud 15%, verificables en el Resumen del Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

La suscrita analizó 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, 04 de mayo del 2026.



Dra. María Elena Segura Solano
DNI: 16635450
ASESORA

Adjunta:

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

Recibo digital

INFORME DE SIMILITUD DE TURNITIN

Resumen de Reporte automatizado de similitudes

El desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 214 "Nuestra Señora de Guadalupe" del Distrito de Jayanca

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%	14%	3%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe Fuente de Internet	11%
2	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Blackboard Trabajo del estudiante	<1%
5	Submitted to Private University of Pucallpa Trabajo del estudiante	<1%
6	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Universidad Católica Boliviana "San Pablo" Trabajo del estudiante	<1%



Dra. María Elena Segura Solano
DNI: 16635450
ASESORA

8	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
9	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
11	civae.org Fuente de Internet	<1 %
12	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1 %
13	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	< 15 words
Excluir bibliografía	Activo		



Dra. María Elena Segura Solano
DNI: 16635450
ASESORA

RECIBO DIGITAL DE SIMILITUD

turnitin

Recibo digital

Este recibo confirma quesu 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:	Quesquen Granados, Iris Lizet Ramos Chicoma, Clara
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	El desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años de...
Nombre del archivo:	juego_simb_lico_okk.docx
Tamaño del archivo:	24.35M
Total páginas:	75
Total de palabras:	10,843
Total de caracteres:	55,411
Fecha de entrega:	04-may-2026 10:07a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2951231060



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

TESIS

El desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 214 "Nuestra Señora de Guadalupe" del Distrito de Jayanca

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE: Licenciado en Educación Inicial

AUTORAS: Bach. Quesquen Granados, Iris Lizet
Bach. Ramos Chicoma, Clara

ASESORA: Dra. Segura Solano, María Elena

LAMBAYEQUE – PERÚ
2024

Derechos de autor 2026 Turnitin. Todos los derechos reservados.

Dra. María Elena Segura Solano
DNI: 16635450
ASESORA

DEDICATORIA

Dedico este gran esfuerzo a Dios, a mi familia
y a quienes estuvieron a mi lado,
motivándome y apoyándome para seguir
adelante y lograr este gran paso en mi vida
profesional.

LIZET

Dedico con todo mi corazón, en primer lugar,
a Dios, fuente de toda sabiduría y fortaleza,
quien me ha guiado y sostenido en cada paso
de este proyecto y a mi familia que siempre
me apoyó incondicional.

CLARA

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios, que siempre me dio la fuerza para seguir en este largo camino profesional.

A mis padres, quienes me dieron su apoyo incondicional y me alentaron para no dejarme caer.

A mis abuelos, que son importantes al igual que mis padres, quienes se preocuparon por mí y nunca me dejaron sola, siempre me motivaron para seguir adelante y no nunca dejarme vencer.

A mi mejor amiga, quien fue mi compañera este proceso y lograr nuestro propósito.

IRIS LIZET

El futuro pertenece en los que creemos en la belleza de nuestros sueños, y que sabemos que solo con perseverancia, esfuerzo y sobre todo de la mano de DIOS podemos lograrlos.

Agradezco infinitamente a DIOS porque sé que siempre estuvo conmigo.

A mi hija que me acompaño, motivo y ayudo en esta lucha, a mi familia, a mi padre que durante mi niñez me lleno de amor ese amor que conservo como un gran tesoro dentro de mi corazón, a mi madre por darme un ejemplo de lucha y valentía, a mis hermanos que siempre se preocuparon por mí y a mi mejor amiga por alentarme y apoyarme.

CLARA

INDICE

Índice de tabla **i**

Índice de figuras **ii**

Resumen 13

Abstract 14

Introducción 15

Capítulo I. Diseño teórico 19

1.1. Antecedentes del problema 19

1.1.1 Internacionales 19

1.1.2 Nacionales 20

1.1.3 Locales 21

1.2. Base teórica

1.2.1 Teoría del desarrollo cognitivo según Piaget 23

1.2.2 Teoría sociocultural de Lev Vygotski 26

1.2.3 Características del juego simbólico 29

1.2.4 Importancia del juego simbólico 30

1.3. Bases conceptuales (Operacionalización de variables) 31

1.3.1 Definición del Juego Simbólico 31

1.3.2 Dimensiones del Juego Simbólico 31

Capítulo II. Diseño metodológico

2.1 Diseño de Investigación 36

2.2 Población y muestra 37

2.2.1 Población 37

2.2.2 Muestra 37

2.3 Materiales. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 38

Capítulo III. Resultados

3.1. Presentación de resultados 41

Capítulo IV. Discusión de resultados 50

Conclusiones

Recomendaciones

Referencias

Anexos

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultado sobre la dimensión de Descentración..... 34
Tabla 2: Resultado sobre la dimensión de Integración..... 36
Tabla 3: Resultado sobre la dimensión de Sustitución..... 37
Tabla 4: Resultado sobre la dimensión de Planificación..... 39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultado sobre la dimensión de Descentración..... 34
Figura 2: Resultado sobre la dimensión de Integración..... 36
Figura 3: Resultado sobre la dimensión de Sustitución..... 37
Figura 4: Resultado sobre la dimensión de Planificación..... 39

RESUMEN

El objetivo principal de la presente investigación consiste en analizar y describir los niveles de desarrollo del juego simbólico en niños de 5 años que asisten a la Institución Educativa de nivel inicial N.° 214 “Nuestra Señora de Guadalupe”, ubicada en el distrito de Jayanca. El estudio se delimita en un diseño metodológico no experimental, de tipo descriptivo y de corte transversal. La población estuvo conformada por 78 niños, quienes constituyeron también la muestra del estudio. Para la obtención de datos se empleó la técnica de observación directa, utilizando un registro de observación debidamente estructurado, la cual constó de cuatro dimensiones: Descentración, Integración, Sustitución y Planificación, se concluyó que los niños de 5 años en la primera dimensión de Descentración, obtuvieron una cifra más elevada el grado de desarrollo en Proceso, cuando Crea conversaciones entre dos o más juguetes y Cuenta que es lo que piensa o siente algún personaje del juego. En la segunda dimensión de Integración, obtuvieron un mayor porcentaje en el grado de desarrollo en Proceso, cuando Utiliza vocabulario relacionado de un rol imaginario o de la vida cotidiana y Representa actividades cotidianas durante el juego. En la tercera dimensión de Sustitución, obtuvieron un mayor porcentaje en el grado de desarrollo en Proceso, cuando Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego de cocina e imita la acción de conducir al sentarse en una caja y pretender manejar. En la cuarta dimensión de Planificación, obtuvieron un mayor porcentaje en el grado de desarrollo en Proceso, cuando selecciona los materiales de juego antes de comenzar.

Palabras clave: Juego Simbólico

(ABSTRACT)

The main objective of this research is to analyze and describe the levels of development of symbolic play in five-year-old children attending the Early Childhood Educational Institution No. 214 “Nuestra Señora de Guadalupe,” located in the district of Jayanca. The study is framed within a non-experimental methodological design, of a descriptive and cross-sectional nature. The population consisted of 78 children, who also constituted the sample for the study. To collect data, the technique of direct observation was employed, using a properly structured observation record, which included four dimensions: Decentering, Integration, Substitution, and Planning.

The findings revealed that in the first dimension, *Decentering*, the highest percentage of children were at the "In Progress" level of development, particularly when they created conversations between two or more toys and narrated the thoughts or feelings of a game character. In the second dimension, *Integration*, a greater percentage also reached the "In Progress" level when they used vocabulary related to an imaginary role or everyday life and represented daily activities during play. In the third dimension, *Substitution*, the majority demonstrated the "In Progress" level when they used building blocks to simulate different foods during pretend cooking or imitated driving by sitting in a box and pretending to steer. In the fourth dimension, *Planning*, the highest percentage of children were again at the "In Progress" level when they selected play materials before beginning the activity.

Keywords: Symbolic Play

INTRODUCCIÓN

En los primeros años de vida, el juego simbólico es mucho más que una simple distracción; es la verdadera chispa que activa el desarrollo de un niño. No se trata solo de verlos jugar a ser médicos o a las casitas, sino de entender que en ese momento están procesando la realidad, ensayando roles y aprendiendo a manejar sus emociones. Aquí en el Perú, nuestra riqueza cultural es un motor increíble para esto. Esa diversidad de costumbres y paisajes debería ser el combustible perfecto para que los más pequeños construyan su identidad mientras imaginan mundos posibles.

Sin embargo, hay una brecha enorme entre lo que sabemos que es bueno y lo que realmente pasa en las casas y jardines del país. Todavía pesa mucho esa visión antigua de que aprender es estar sentado frente a una ficha o un cuaderno. Al enfocarnos tanto en la instrucción rígida, terminamos dejando de lado el juego, muchas veces porque los docentes no tienen la formación necesaria en metodologías lúdicas o porque simplemente no hay materiales básicos en el aula. Lo triste es que, al imponer ese modelo tradicional, les estamos cortando las alas a su creatividad y frenando su curiosidad natural por explorar.

Si miramos la teoría, autores como Piaget y Vygotsky nos dan las claves para entender por qué esto es tan importante. Piaget explicaba que, mediante el juego, el niño reorganiza lo que vive y lo adapta a su mente de forma espontánea. Vygotsky, en cambio, veía el juego como ese empujón social que los obliga a seguir reglas y a ir un paso más allá de lo que harían estando solos. Es justo en esa mezcla de lo mental y lo social donde los niños de cinco años empiezan a mostrar avances reales, como la capacidad de planificar sus historias o de ponerse en el lugar del

otro, que son precisamente los ejes que guían este trabajo.

Lo que sucede en la I.E.I. N°214 de Jayanca es un reflejo de este problema. Los niños de 5 años tienen claras dificultades para poder desarrollar juegos simbólicos, lo que se puede manifestar de diversas maneras en el aula. Al final, esto no es solo una cuestión de "no saber jugar", sino que repercute directamente en la manera en que se relacionan con los demás y en la manera en que procesan sus experiencias externas. Una de las principales barreras es: la falta de crear conversaciones entre los juguetes, limitado vocabulario creativo, poca imaginación para el uso de materiales de construcción para otros fines, como también restringida capacidad para crear secuencia de historias que deban representar.

A esto debemos sumarle que muchos docentes no cuentan con la capacitación necesaria para integrar el juego simbólico en sus clases, lo que termina en actividades lúdicas mal ejecutadas. Al no tener las herramientas para guiar el juego creativo, es común que los profesores se refugien en lo seguro: métodos tradicionales y clases dirigidas donde el niño solo recibe instrucciones.

En el caso específico de Jayanca, el factor económico pesa muchísimo. Hablamos de familias que viven en situación de vulnerabilidad, donde la falta de recursos limita el acceso a materiales o experiencias fuera del colegio. Esto golpea directamente la imaginación de los niños, ya que sus posibilidades de explorar juegos simbólicos más variados se ven reducidas por su entorno.

También entra en juego la presión social de la región. A veces, la urgencia por ver resultados académicos inmediatos hace que los padres y la comunidad vean el juego como una pérdida de tiempo. Existe esa idea de que "producir" es mejor que jugar, dejando a un lado que es precisamente a través del juego como se aprende de verdad. Por si fuera poco, la infraestructura en Jayanca no ayuda. Con aulas llenas y espacios tan reducidos, es casi imposible que los niños tengan el tiempo y la comodidad para jugar como se debe. Estas carencias físicas se convierten en barreras que frenan su desarrollo emocional y creativo.

En resumen, lo que pasa con los niños de 5 años en Jayanca es un problema con muchas caras. No se soluciona solo con una charla; necesitamos un cambio real que vaya desde preparar mejor a los docentes hasta entender las dificultades económicas de las familias. Es urgente investigar qué está pasando realmente con el juego simbólico en esta zona para encontrar barreras específicas y diseñar soluciones que funcionen. Por todo esto, este estudio se enfoca en la Institución Educativa N°214 “Nuestra Señora de Guadalupe”. Queremos entender cómo el juego está marcando la vida de estos niños y de qué manera su realidad social y escolar está moldeando su crecimiento. Solo conociendo el problema a fondo podremos devolverles ese derecho fundamental a aprender jugando.

En tal sentido el objetivo general de la presente tesis es Evaluar el grado de desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°214 “Nuestra Señora de Guadalupe” del Distrito de Jayanca y como objetivos específicos: Determinar el nivel de desarrollo del Juego simbólico en los niños de cinco años en su dimensión de descentración, Establecer el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años en su dimensión

de integración, Comprobar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años en su dimensión de Sustitución y por último Establecer el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años en su dimensión de Planificación.

La presente tesis fue estructurada de la siguiente manera: inicialmente se presenta el **Diseño Teórico**, que incluye los **Antecedentes**, las **Bases Teóricas** y las **Bases Conceptuales** (operacionalización de variables). A continuación, se expone el **Diseño Metodológico**, el cual comprende los **Métodos y Materiales**, donde se detalla la metodología utilizada para evaluar el desarrollo del juego simbólico, así como las técnicas, instrumentos, equipos y materiales empleados. Posteriormente, se presenta el apartado de **Resultados y Discusión**, donde se exponen los resultados obtenidos y su respectivo análisis. Finalmente, se incluyen las **Conclusiones**, vinculadas con los objetivos de la investigación, y las **Recomendaciones**.

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes del problema

1.1.1 Internacionales

En 2022 **Cardenas Irua** puso su atención en Quito, para investigar el papel del juego simbólico en el habla de niños entre 2 y 3 años. Su tesis defiende que el juego no es simplemente un pasatiempo, sino la fuerza motriz del aprendizaje infantil, basándose en teorías de Piaget, Vygotsky y Bruner, así como en datos científicos para demostrar la manera en que los niños dan significado simbólico a su medio ambiente. El juego es un medio que posibilita que los niños se apropien de su lengua materna, lo cual es esencial para su identidad cultural desde el momento en que nacen; esta es una idea fundamental en su labor. El escritor examina bibliografía y documentos desde un paradigma crítico-social con una perspectiva cualitativa para entender a fondo el problema. Es Evidente el resultado: cuando los niños juegan representando roles, su lenguaje se estimula de manera significativa. El juego no solamente mejora su habilidad para razonar con símbolos y escuchar atentamente, sino que también les proporciona la confianza necesaria para expresar sus emociones. Finalmente, logran comunicarse de forma más natural y conectada con su realidad social por medio de gestos y palabras.

Raín Huentemilla (2017), en su investigación que lleva por título “Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto mapuche en Chile”, realiza su investigación en comunidades rurales mapuche de la IX Región de Chile examinó el juego sociodramático desplegado por niños y niñas mapuche de entre 5 y 14 años, enfocándose en la esencia de los guiones dramatizados. Lo que los resultados mostraron fue que la mayoría de los niños centraba sus historias en el juego de “Las Visitas”, dejando clarísimo cuánto pesa el mundo

de los adultos en su imaginación. Al jugar, los pequeños no solo imitaban, sino que les daban un nuevo sentido a los roles, los objetos y hasta a la forma de hablar que ven en su día a día. Un punto muy interesante fue notar cómo metían en sus juegos los conflictos o discusiones de los grandes. Usaban el espacio del juego para explorar esos problemas y, lo más importante, para intentar resolverlos con una lógica que siempre encajaba con la historia que estaban contando. Para cerrar el análisis, se usaron entrevistas sencillas donde los mismos niños explicaron por qué hacían lo que hacían o por qué usaban ciertos objetos de esa manera. Esto sirvió para confirmar que sus juegos no eran azarosos, sino que tenían una coherencia total con su propia realidad y cultura.

1.1.2 *Nacionales*

Sampayo Chanchari (2024) se metió de lleno en el jardín N° 386 Bellavista Callarú, allá en Yavari. Su meta era confirmar algo que muchos sospechamos: que el juego simbólico es la pieza que falta para que los niños de inicial desarrollen sus habilidades sociales. Lo interesante es que no fue un experimento forzado; fue un estudio de campo, observando la rutina tal cual es, sin filtros, usando un enfoque correlacional para ver cómo se conectaban las piezas en ese momento. No se anduvo con vueltas y trabajó con los 61 niños y niñas del plantel. Básicamente, usó a toda la población para que no quedara duda de los resultados. ¿Cómo lo hizo? Pues a punta de observación directa y una guía técnica que ya había sido aprobada por expertos, lo que permitió capturar esa chispa que surge en el aula día tras día. Y miren, cuando tocó revisar las cifras, los datos fueron un martillazo. El estadístico t de Student salió en 9.6066 y el p-valor en un rotundo 0.000. ¿Qué significa esto en cristiano? Que el juego y la socialización están amarrados. La investigación deja clarísimo que jugar a "ser otro" es el motor que empuja a los niños a llevarse

mejor. Al final, es un recado directo para nosotros los maestros: el juego no es el "break" del aprendizaje, es la mejor herramienta que tenemos para que aprendan a convivir.

Ayala Kong y Hospina Calderón (2024) se centraron en un punto crítico: ¿cómo influye el juego simbólico en la autonomía de los niños de 5 años? Su investigación en el Play House School de Chorrillos partió de una base lógica: la autonomía no es un extra, es el motor para que un niño desarrolle un pensamiento complejo. El estudio fue de corte cuantitativo y básico, con un diseño correlacional que buscaba ver, sin rodeos, qué tanto se necesitaban estas dos variables entre sí. Para no dejar nada al azar, trabajaron con 25 niños y niñas y aplicaron listas de cotejo hechas a medida. Los datos que arrojó el campo son muy interesantes. Por un lado, el 72% de los chicos ya dominaba el juego simbólico, dejando a un 28% en la etapa inicial. Por otro, en autonomía, el 76% se ubicó en el nivel "logrado". Son cifras que, a simple vista, ya sugerían una conexión fuerte. Pero la prueba de fuego fue la estadística. Al aplicar Spearman, el coeficiente saltó a 0.901 con un p-valor de 0.000. En términos claros: la relación es positiva y sumamente potente. La conclusión de los autores es contundente: a más juego simbólico, más autonomía. Lo mejor de este trabajo es que no solo entrega teoría y números, sino que deja una herramienta (la lista de cotejo) que es totalmente confiable y que cualquier otro investigador podría adaptar a su propio entorno escolar.

1.1.3 Locales

En Chiclayo, **2022, Herrera Valeriano y More Zeña** pusieron en marcha una investigación con una meta bastante clara: lograr que los niños de cinco años asimilen el respeto a través del juego simbólico. Lo interesante de su propuesta es que no se quedó en la teoría; al ser

un estudio cuantitativo y propositivo, los autores primero desmenuzaron el problema real para luego plantear una solución que fuera directa al grano. Para esto, observaron de cerca a 22 niños, registrando cómo se comportaban en el día a día escolar. Lo que encontraron fue un panorama que exigía intervención. Detectaron faltas constantes a las normas de la maestra, casi nada de palabras de cortesía (como el "gracias" o el "por favor") y una marcada dificultad para escuchar al compañero. Frente a esta falta de valores, los autores no se quedaron con los brazos cruzados y crearon la propuesta “Aprender quiero, jugar deseo y respetar debo”. Es un programa de 20 talleres que trabaja las ideas de Jean Piaget para que el respeto no se imponga sino que nazca del juego. La propuesta pasó por el tamiz de varios especialistas que coincidieron en que es una estrategia creativa, fresca y sobre todo aplicable a la realidad del aula. Al final, este recurso quedó a disposición de las docentes de inicial. La idea es simple pero potente: que el respeto se aprenda jugando, logrando que los niños se mantengan interesados y motivados mientras desarrollan una mejor convivencia.

El 2022, **Hinojosa Conde** aterrizó una investigación en el colegio Fe y Alegría N° 28, en Chiclayo, con un objetivo que no admite vueltas: ver cómo el **juego simbólico** puede ser el motor para que los niños de cinco años realmente entiendan lo que es el respeto. No se quedó solo en la teoría; fue un trabajo de corte cuantitativo y propositivo, lo que significa que la autora se metió al aula para diagnosticar qué fallaba y luego diseñar una salida real. En total, analizó de cerca el comportamiento de **22 pequeños**. Lo que saltó a la vista durante las observaciones fue un panorama complicado para la convivencia. Había conductas que "ruidaban" en el salón: desde ignorar por completo las reglas de la maestra hasta la ausencia total de palabras simples como un "gracias" o un "por favor". Además, a los niños les costaba horrores escuchar lo que el otro tenía

que decir. Ante este vacío de valores, nació la propuesta **“Aprender quiero, jugar deseo y respetar debo”**. Son 20 talleres que se apoyan en los conceptos de **Jean Piaget** para que el respeto no sea algo impuesto por el adulto, sino una regla que los mismos niños descubran mientras juegan.Varios especialistas revisaron la propuesta y coincidieron en que es una idea fresca, creativa y, sobre todo, fácil de aplicar en el día a día. El proyecto terminó en manos de las profesoras de inicial como una herramienta lista para usarse. La apuesta es clara: si logramos que el respeto se aprenda jugando, los niños no solo estarán más motivados, sino que la convivencia en el aula cambiará de raíz a través del juego simbólico.

1.2 Bases Teóricas

1.2.1 Teoría del desarrollo cognitivo según Piaget

El juego simbólico no es solo una actividad de la infancia; es, en realidad, un pilar del desarrollo que ha sido analizado desde muchísimas teorías. Si buscamos un referente, Jean Piaget es la figura central. Él planteó que este tipo de juego es una pieza maestra de la etapa preoperacional (entre los 2 y 7 años), un momento donde el niño empieza a dar saltos gigantes en su forma de entender el mundo (Piaget, 2000).

Para Piaget (2000), este fenómeno se resume en la capacidad de los pequeños para representar mentalmente cosas o situaciones que no están ahí, usando símbolos para lograrlo. Es fascinante ver cómo transforman la realidad: un simple trozo de madera puede ser una herramienta o un médico puede aparecer de la nada en medio del aula. Estas acciones demuestran que el niño ya puede manejar representaciones mentales, un proceso que es el motor de su desarrollo cognitivo y también del lenguaje.

Por su parte, Piaget e Inhelder (1997) sostienen que el juego simbólico es el punto más alto del juego en la niñez. Responde a una necesidad vital. El niño vive en un entorno diseñado por adultos, con reglas que aún no comprende del todo. Como no siempre puede adaptarse a esas exigencias sociales y físicas, sus necesidades emocionales a veces quedan en el aire.

Aquí es donde el juego entra como un refugio. El niño necesita un espacio donde la meta no sea "encajar" en el mundo real, sino moldear ese mundo según lo que siente y necesita. Es lo que llamamos asimilación pura. A diferencia de la inteligencia, que busca un balance con el

entorno, el juego permite que el niño procese sus experiencias sin miedos ni castigos, dándole rienda suelta a su mundo interno.

Aunque es el gran protagonista de los primeros años, este tipo de juego va perdiendo fuerza cuando el pensamiento se vuelve más estructurado. En ese punto, los juegos con reglas claras empiezan a ganar terreno, reflejando que el niño ya entiende mejor las normas sociales (Landeira, 1998).

Así es como evoluciona este proceso según Piaget:

1. Estadio Sensorio-Motor (0-2 años): Los preparativos

Aquí el niño conoce el mundo tocando y sintiendo. Aunque no hay juego simbólico "puro", se sientan las bases:

- Aparece la permanencia del objeto (saber que algo existe aunque no se vea).
- Empiezan las primeras imitaciones diferidas, que son el ensayo para poder representar cosas más tarde.

2. Estadio Preoperacional (2-7 años): El auge total

- Es la era dorada del símbolo. El niño usa su imaginación para darle vida a lo que no está presente de forma constante.

3. Estadio de las Operaciones Concretas (7-11 años): La transición

- Aquí la fantasía empieza a ceder ante la lógica.
- El interés se vuelca hacia juegos competitivos o de cooperación con reglas reales.
- El símbolo no desaparece, pero se vuelve más realista, enfocándose en la construcción y el respeto a normas compartidas.

4. Estadio de las Operaciones Formales (12 años en adelante): La transformación

Con el pensamiento abstracto, el juego simbólico madura.

- Ya no es jugar a "ser alguien", sino que se ve en el teatro, la creación literaria o la capacidad de proyectar roles en la vida real.
- Es la versión adulta de la imaginación: pensar en escenarios hipotéticos y complejos.

En conclusión, jugar a ser otro es un motor emocional y social inmenso. Permite explorar roles, soltar emociones y entender a los demás. En la educación, es una herramienta que no tiene reemplazo para generar aprendizajes que de verdad signifiquen algo. Como decía Piaget, es el puente que permite a los niños pasar de lo que tocan a lo que piensan, explorando su mundo con total libertad.

1.2.2 Teoría sociocultural de Lev Vygotsky

La teoría sociocultural de Lev Vygotsky se sustenta en una premisa que se aleja del individualismo: el desarrollo de un niño no puede comprenderse sin analizar su entorno social y cultural. Para Vygotsky (2000), el aprendizaje no es para nada un proceso individual; más bien, es una construcción mediada por el contacto con otros y el uso de herramientas culturales, destacando el lenguaje como la principal de ellas. En este contexto emerge la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), ese espacio dinámico donde el niño supera lo que ya puede realizar por sí mismo y alcanza nuevas metas con el apoyo de un adulto o un compañero más experto. Desde esta perspectiva, el juego simbólico no es una simple anécdota, sino el escenario perfecto para que el pequeño opere dentro de su propia ZDP.

Nos referimos al juego de “hacer como si”, un espacio donde la imaginación se apodera y permite a los niños recrear situaciones que van más allá de su realidad inmediata. Vygotsky (2000) sostuvo que esta actividad actúa como un motor del desarrollo, puesto que obliga al niño a actuar un paso por delante de sus capacidades habituales. El autor lo dejó muy claro: "en el juego, los niños siempre se comportan por encima de su edad promedio, por encima de su comportamiento diario" (Vygotsky, 2000, p. 102). En el fondo, jugar es mucho más que una distracción; es la vía para ensayar niveles de madurez que todavía no se manifiestan en la rutina diaria.

Cuando un niño decide ser médico, docente o padre, se sumerge en desafíos que le exigen una competencia superior a la que posee en ese instante. Es precisamente ahí donde el juego crea esa zona de desarrollo próximo que mencionaba Vygotsky (2000). Un punto fundamental aquí es el uso de objetos simbólicos: que un palo se transforme en caballo o una tela en una capa no es algo menor. Para el autor, este salto es el germen del pensamiento abstracto, porque el niño empieza a divorciar la función real del objeto de su significado imaginario, una habilidad intelectual que será decisiva en el futuro.

Sin embargo, el juego simbólico va más allá de la libertad creativa; es también una escuela de normas. Cuando se ponen a “jugar a la familia”, los niños asimilan las reglas y dinámicas de su cultura, ensayando la cooperación y la autorregulación. Es un territorio donde la lógica y la fantasía se funden para levantar estructuras cognitivas más robustas, permitiéndoles explorar mundos que la realidad física, con sus límites, les negaría.

En su famosa obra Pensamiento y lenguaje, Vygotsky (2021) hace un análisis profundo de cómo el desarrollo de la mente está ligado al lenguaje. Aunque el juego simbólico no sea el tema principal de ese libro, su análisis confirma que la interacción social es la base de las funciones superiores. El lenguaje funciona aquí como el gran mediador: gestos y palabras sirven para traer al presente lo que está ausente. Este proceso nace como una herramienta social (lenguaje externo) y termina internalizándose como pensamiento (lenguaje interno), algo que se nota cuando los niños discuten y negocian las reglas de su propia imaginación.

Finalmente, el juego simbólico es un ensayo para la vida real. Entender el rol de "médico" implica comprender relaciones sociales y códigos culturales. Como bien apunta el autor, el niño se mueve en una realidad imaginada que le permite "actuar por encima de su nivel de desarrollo" (Vygotsky, 2000, p. 102). Esta capacidad de usar símbolos no solo es la base de la creatividad, sino que permite transformar lo cotidiano en algo nuevo. En palabras del propio Vygotsky (2003): "en el juego, el niño siempre se comporta por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria" (p. 16). Es, en definitiva, el espacio donde la cultura y la biología se encuentran para dar paso al aprendizaje significativo.

1.2.3 Características del juego simbólico:

1. La representación de la realidad según Piaget

Para Jean Piaget (1945), el juego simbólico no se trata de un simple pasatiempo, sino del centro de la etapa preoperacional (entre los 2 y los 7 años). Durante este periodo, el niño emplea el juego como herramienta para asimilar el mundo que lo rodea, recurriendo a la imitación y la representación. No se trata únicamente de copiar lo que percibe, sino de

transformar la realidad y darle forma a través de su imaginación, recreando situaciones, personas y roles sociales que intenta comprender.

2. El uso de objetos sustitutos y el pensamiento abstracto

Lev Vygotsky (1933) puso el foco en cómo los objetos cambian de sentido en manos de un niño. Para él, el valor simbólico de un juguete o cualquier objeto no está en su función real, sino en el significado que el niño le otorga. Es este salto el que permite al pequeño empezar a operar en un plano de significados puros, lo que Vygotsky consideraba el primer gran paso hacia el pensamiento abstracto.

3. La asunción de roles y el aprendizaje social

Aparte de la fantasía, Vygotsky afirma que, al jugar, el niño se "apropia" de la sociedad. Al ponerse en los zapatos de una madre, de un médico o de un maestro, no solo imita conductas; está procesando normas, valores y reglas de convivencia. El juego se convierte así en un ensayo general para la vida en comunidad, permitiendo que el niño internalice las dinámicas de su entorno social de forma natural.

4. El lenguaje como herramienta de negociación

Bruner (1983) destacaba que el juego simbólico es el escenario perfecto para que el lenguaje florezca. Al ser una actividad que suele requerir interacción, los niños se ven obligados a usar la palabra para negociar roles, discutir hacia dónde va la historia y narrar lo que está pasando. Este ejercicio constante es lo que realmente enriquece su vocabulario y les ayuda a estructurar mejor sus pensamientos.

5. Creatividad y pensamiento divergente

La relación entre el juego y la capacidad de crear es innegable. Según Singer & Singer (1990), el juego simbólico está íntimamente ligado a la flexibilidad mental. Cuando un niño inventa mundos o historias inéditas, está poniendo en marcha su pensamiento divergente, aprendiendo a ver soluciones originales donde otros solo ven lo evidente. Es la libertad de ser original sin miedo al error.

6. El equilibrio emocional y la identidad

Finalmente, Erik Erikson (1963) nos recuerda que el juego tiene una función terapéutica y de control. Especialmente en la etapa de iniciativa frente a la culpa (3 a 6 años), jugar permite al niño fortalecer su identidad y procesar sus miedos o deseos. Como bien decía el autor, el juego es una forma de autoexploración en la que el pequeño aprende a lidiar con sus propias expectativas y las de la sociedad, logrando un equilibrio emocional necesario para su crecimiento.

1.2.4 Importancia del juego simbólico

El juego simbólico, lejos de ser una mera distracción, es la base del desarrollo infantil, un tema que ha cautivado a los grandes nombres de la psicología. Para Jean Piaget, este tipo de juego es la prueba reina de que el pensamiento simbólico ha despertado; ocurre en la etapa preoperacional y es lo que permite que el niño no solo vea la realidad, sino que la asimile y la transforme a su antojo mediante la imaginación, sentando así las bases de la creatividad.

Por otro lado, Lev Vygotsky le da un matiz mucho más social y estratégico. Para él el juego de roles es la herramienta que empuja al niño a dar saltos gigantes en su cognición. Jugando a "ser alguien más" el pequeño se obliga a seguir reglas invisibles, a actuar dentro de lo que Vygotsky llamó la zona de desarrollo próximo, logrando interiorizar valores y conductas que todavía no domina en su vida diaria.

Finalmente, Jerome Bruner pone el foco en la narrativa. Según su visión, el juego simbólico no solo dispara el lenguaje, sino que ayuda a los niños a poner en orden sus propias experiencias y a fabricar significados nuevos. En esencia, lo que estos autores confirman es que jugar a imaginar no es un mero entretenimiento; es la actividad central donde el niño construye su identidad y entiende el mundo de forma integra

1.3 Base Conceptual

1.3.1 Definición del Juego simbólico

Es la transformación de la realidad a través de la fantasía, es una actividad entretenida en la que los infantes dan rienda suelta a su imaginación para recrear situaciones, personajes u objetos que no están presentes en el momento, otorgándole un significado diverso al que tienen realmente, por ejemplo, pueden imaginar que una escoba es un caballo, que una caja es un automóvil, o actuar como si fueran policías, médicos o cualquier otro personaje.

1.3.2 Dimensiones del Juego simbólico

Entender el juego simbólico es reconocerlo como una obra maestra del desarrollo infantil; es la vía por la cual los niños no solo tocan su entorno, sino que lo toman apropiándose de él asumiendo roles que van mucho más allá de su propia realidad. Como

bien apunta Guerra (2010), lo que hace un niño al jugar no sucede en el vacío, está amarrado a una interacción constante con los demás, ya sean sus compañeros de juego o simples objetos con significados nuevos. Este vínculo resulta vital para que aparezca la descentración, componente esencial del pensamiento simbólico. En la práctica, esto se traduce en ese momento clave en que el niño logra romper su burbuja personal y se desprende de su propio punto de vista para "encarnar" a otros personajes o navegar situaciones ajenas. Es, en esencia, el primer gran paso para entender el mundo desde los ojos del otro.

a) La descentración

La descentración es básicamente ese paso definitivo en el que el niño logra salirse de su propio cerco para ponerse en el lugar de los demás, ya sea un médico, un profesor o cualquier otro personaje que se imagine. Cuando juega, el niño no se queda solo en la imitación; tiene que cumplir con las normas y gestos que ese rol le exige. Este salto no solo le añade profundidad al juego, sino que es el impulsor de habilidades básicas para la vida, como la empatía. Es justamente el momento en el que el niño descubre que los demás también sienten y piensan a su manera, rompiendo con el egocentrismo y dando paso a un pensamiento mucho más flexible y complejo.En la práctica, esto se muestra cuando el niño deja de ser el único centro de atención y empieza a incluir las emociones de los demás en su juego. Un ejemplo muy claro es cuando juega "a la familia": el niño ya no actúa como él mismo, sino que se mete en la piel de "mamá" o "papá", adaptando lo que dice y hace a lo que se espera de esos papeles. Esa capacidad de ajuste es lo que realmente hace que el juego crezca y dispare el desarrollo de competencias sociales que lo acompañarán siempre.

Al final, la descentración consigue que el juego deje de ser una actividad errática para volverse algo con estructura y significado profundo. Se convierte en una herramienta poderosa para entrenar la imaginación, aprender a controlarse a uno mismo (autorregulación) y, sobre todo, para empezar a resolver problemas en situaciones que cambian constantemente.

b) La sustitución

La capacidad de sustitución en el juego simbólico es, según lo plantea Guerra (2010), esa destreza que permite al niño darle a un objeto una función totalmente ajena a su naturaleza original. Este proceso no es un simple capricho lúdico; es una prueba clara de cómo la imaginación y la simbolización están madurando, permitiendo que elementos cotidianos se transformen en representaciones de algo más. Se observa con total claridad cuando un pequeño agarra un simple palo y, en su mente, lo blande como si fuera una espada, o cuando una caja de cartón deja de ser un envase para convertirse, por arte de magia, en un coche en pleno movimiento.

c) La integración

Basándonos en los aporte de Guerra Guerra (2009), es evidente que la integración del juego simbólico no es un mero arrebato de imaginación del niño, sino su habilidad para estructurar y darle sentido a las piezas de sus propias historias. Esto no es una actividad caótica, sino más bien un ejercicio en el que el infante se desempeña como un verdadero director de escena, adoptando diferentes identidades (como la de médico o profesor) y dándole vida a los objetos más allá de su forma física. Es una dinámica potente; no solo despierta la creatividad, sino que le sirve al niño para empezar a "procesar" y digerir la compleja red social en la que vive.

Sin embargo, reducir este proceso a la pura fantasía sería un error. El hecho de integrar elementos en el juego funciona, en la práctica, como un entrenamiento de alto impacto para las habilidades sociales. Cuando juegan con otros, los niños se ven empujados a negociar, a respetar el espacio ajeno y a controlar sus propios impulsos para evitar que la narrativa se quiebre. Esto, inevitablemente, deriva en una resolución de conflictos mucho más madura. Desde la óptica cognitiva, el esfuerzo es igual de grande: para que la historia se mantenga en pie, el niño debe planificar, conectar ideas y organizar secuencias, lo que termina por robustecer su capacidad para estructurar pensamientos de mayor complejidad.

A medida que el niño crece, esta capacidad de integración se vuelve más sólida y profunda. Ya no nos encontramos con gestos aislados o juegos cortados, sino con tramas narrativas donde varios personajes interactúan bajo un hilo conductor común. Es la transición definitiva: de un juego de piezas sueltas a una narrativa dinámica y coherente. Aquí, la colaboración entre los personajes no es casualidad; es el reflejo de una comprensión mucho más aguda sobre cómo funcionan los vínculos humanos y la realidad misma.

d) La planificación

Si nos detenemos en lo que plantea Guerra (2007), queda claro que la planificación dentro del juego simbólico no es otra cosa que esa habilidad del niño para proyectar y dar un orden mental a lo que está por hacer. No estamos ante un simple arrebato de improvisación o algo que surja de la nada; es, más bien, un proceso deliberado. Los pequeños montan su propia escenografía, se reparten tareas y eligen qué objetos servirán para que su relato tenga sentido. Al transformarse en médicos, docentes o padres, lo que realmente hacen es tejer una red lógica donde sus experiencias del día a día se funden con la libertad total de su imaginación.

Este afán por adelantarse y atar los cabos supone, a fin de cuentas, el andamiaje que sostiene toda la dinámica lúdica. Gracias a que existe esta estructura previa, los niños logran ponerse de acuerdo, fijar normas de convivencia y evitar que el juego se desmorone a la primera de cambio. Pero el trasfondo es todavía más potente: esta organización no solo consigue que jueguen por más tiempo, sino que actúa como un verdadero entrenamiento para el cerebro. Es justo ahí, en ese espacio imaginario, donde se empiezan a pulir las facultades cognitivas y sociales que les permitirán, más adelante, resolver problemas de la vida real y darle forma a un pensamiento mucho más maduro y articulado.

Operacionalización de variables:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Juego Simbólico	Descentración	•Interpreta roles de su entorno cercano. •Crea conversaciones entre dos o más juguetes. •Juega en equipo respetando el rol de los otros niños. •Imita el comportamiento o tono de voz de adultos en su juego. •Cuenta qué es lo que piensa o siente algún personaje del juego.	Ficha de Observación

	Integración	• Asume diversos roles durante su juego. • Ordena objetos para simular espacios reales. • Utiliza vocabulario relacionado de un rol imaginario o de la vida cotidiana. • Representa actividades cotidianas durante el juego. • Sigue las reglas y cumple con los roles asignados en el juego.	
	Sustitución	• Usa un objeto común para representar algo diferente. • Asigna roles a los juguetes durante su juego. • Imita la acción de conducir al sentarse en una caja y pretender manejar. • Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego de cocina. • Usa un peluche para representar un animal y actúa como si fuera el animal, imitando sus sonidos y movimientos.	
	Planificación	• Selecciona los materiales de juego antes de comenzar. • Decide el tipo de espacio en el que se va a realizar el juego. • Crea una secuencia de acciones para la historia que van a representar. • Establece roles específicos para cada participante.	

		• Hace una lista de lo que necesitan para el juego.	

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en lainvestigación

El actual trabajo de indagación corresponde a un diseño de tipo no experimental y descriptivo-trasversal

Kerlinger, F. N. (1975). reconocido por su trabajo en la investigación en ciencias del comportamiento, define la investigación descriptiva como una estrategia metodológica centrada en la Observación sistemática y objetiva de un fenómeno, sin que el investigador intervengue ni manipule variables. El objetivo principal de este tipo de estudio es describir de forma precisa y detallada la realidad tal como se presenta.

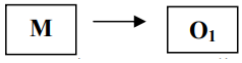
Para Kerlinger, este tipo de investigación es muy útil cuando se quiere entender cómo es una situación en un momento determinado, ya que permite obtener datos concretos que luego pueden servir para otros estudios más complejos, como los que buscan relaciones entre variables o explicaciones causales. Además, señala que la investigación descriptiva se puede hacer tanto con números (cuantitativa) como con descripciones y observaciones (cualitativa), dependiendo de lo que se quiera estudiar.

Según Sampieri (2003), en el diseño transversal se recopilan datos en un determinado tiempo, en un solo punto temporal, con el objetivo de explicar términos y su relación mutua en ese instante específico.

El diseño de investigación es transversal, puesto que recoge datos e información

empíricos de la muestra seleccionada en un solo tiempo y espacio. Por las características de la investigación, es de tipo descriptivo pues realiza un diagnóstico de una sola variable, es decir, caracterizar la creatividad. La ilustración del mencionado diseño es la siguiente:

Diseño de investigación descriptiva, según Alva (s.f)



LEYENDA:

Donde: M= muestra

O1= caracterización de la muestra

2.2 Población, muestra.

2.2.1Población:

Según Hernández, Fernández y Baptista (2022), Explican que la **población** es el grupo total de individuos, objetos o situaciones que comparten ciertas características específicas y que son de interés para el investigador, ya que sobre ellos se pretende recolectar información y aplicar los resultados del estudio.

Para la presente investigación de Juego simbólico, se consideró una población conformada por 78 niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°214 "Nuestra Señora de Guadalupe" del Distrito de Jayanca.

Institución Educativa	Edad	Aula 1	Aula 2	Aula 3	TOTAL
Institución Educativa Inicial N°214 "Nuestra Señora de Guadalupe" del Distrito de Jayanca	**5 años**	**26**	**26**	**26**	**78**

Nota: SIAGIE

2.2.2 Muestra:

Paul D. Allison (2000) explica que una muestra es una parte representativa del grupo de personas seleccionadas para formar parte de una investigación. A través de ella, los investigadores pueden obtener conclusiones sobre toda la población sin necesidad de estudiar a cada uno de sus integrantes. Para que los resultados obtenidos sean válidos y puedan aplicarse al conjunto total, la muestra debe representar fielmente las características de la población.

Se considera un tipo de muestra que es de tipo No Probabilística – Intencional. Para esta investigación se ha tenido en cuenta en aplicar a la totalidad de la población de 78 niños de 5 años, que pertenecen a la Institución Educativa Inicial N° 214 “Nuestra Señora de Guadalupe” del Distrito de Jayanca.

Institución Educativa Inicial	**Niños**	**Edad**
Institución Educativa Inicial N°214 “Nuestra Señora de Guadalupe” del Distrito de Jayanca	78	5
TOTAL	78	

Nota: SIAGIE

2.3 Materiales, Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos.

Materiales:

Babbie (2016) define los materiales para la recolección de datos como ese conjunto de recursos o herramientas esenciales para extraer la información que sustenta cualquier estudio. No se trata solo de un inventario técnico; son los medios que hacen viable el hallazgo de resultados. En el plano operativo, nos topamos con un espectro muy variado de herramientas. Por un lado, siguen funcionando los métodos más tradicionales, como

las entrevistas cara a cara o los cuestionarios físicos, que siguen siendo importantes. Pero, a su lado, está el crecimiento de las soluciones tecnológicas que marcan el ritmo hoy en día; hablo de los sistemas de vigilancia electrónica y de la ejecución de encuestas a través de plataformas digitales, que han cambiado la velocidad y el alcance de la captación de datos.

Técnicas:

Según John W. Creswell, (2014) nos menciona que las técnicas de investigación son procedimientos y métodos específicos que los investigadores utilizan para recopilar y analizar datos. Creswell clasifica las técnicas de investigación en función del enfoque que se elige: cualitativo, cuantitativo o mixto

Para recolectar los datos e información se empleó la técnica: de la observación, aplicándose una muestra de 78 en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 “Nuestra Señora de Guadalupe” del Distrito de Jayanca.

Instrumentos:

Si seguimos el planteamiento de **Arias (2012)**, debemos entender el instrumento de recolección de datos como cualquier recurso, soporte o formato —ya sea en papel o en entornos virtuales— que sirva para capturar y poner a buen resguardo la información de interés. Bajo esta premisa, para el presente estudio se optó por la **ficha de observación** como la herramienta clave de evaluación. Tanto las técnicas como los instrumentos que hemos seleccionado no son azarosos; responden directamente a la necesidad de cumplir con los objetivos de la investigación, tal como se puede apreciar en el desglose de la tabla que aparece a continuación.

Técnicas e instrumentos de recolección.

Técnica	Modalidad	Instrumento	Fuente de información	¿Para qué?
Observación	Directa	Ficha de Observación	Niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 “Nuestra Señora de Guadalupe” del Distrito de Jayanca	Para, identificar, resumir, sintetizar y sistematizar información teórica.
Fichaje	Fichas resumen, bibliográficas y mixtas.	Formato de fichas	Libros y bases de datos.	Para, identificar, reducir, consolidar y organizar información teórica.

Nota: se presenta la relación entre técnicas, modalidad, instrumentos, fuentes y propósito.

Para obtener los resultados de la guía de observación, se usó el siguiente cuadro,

Guía de Calificación de los indicadores del Juego simbólico.

Logrado	**A**
En proceso	**B**
Avance inicial	**C**

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1 Presentación de Resultados

En este apartado, se muestran productos alcanzados luego de aplicar la Ficha de Observación.

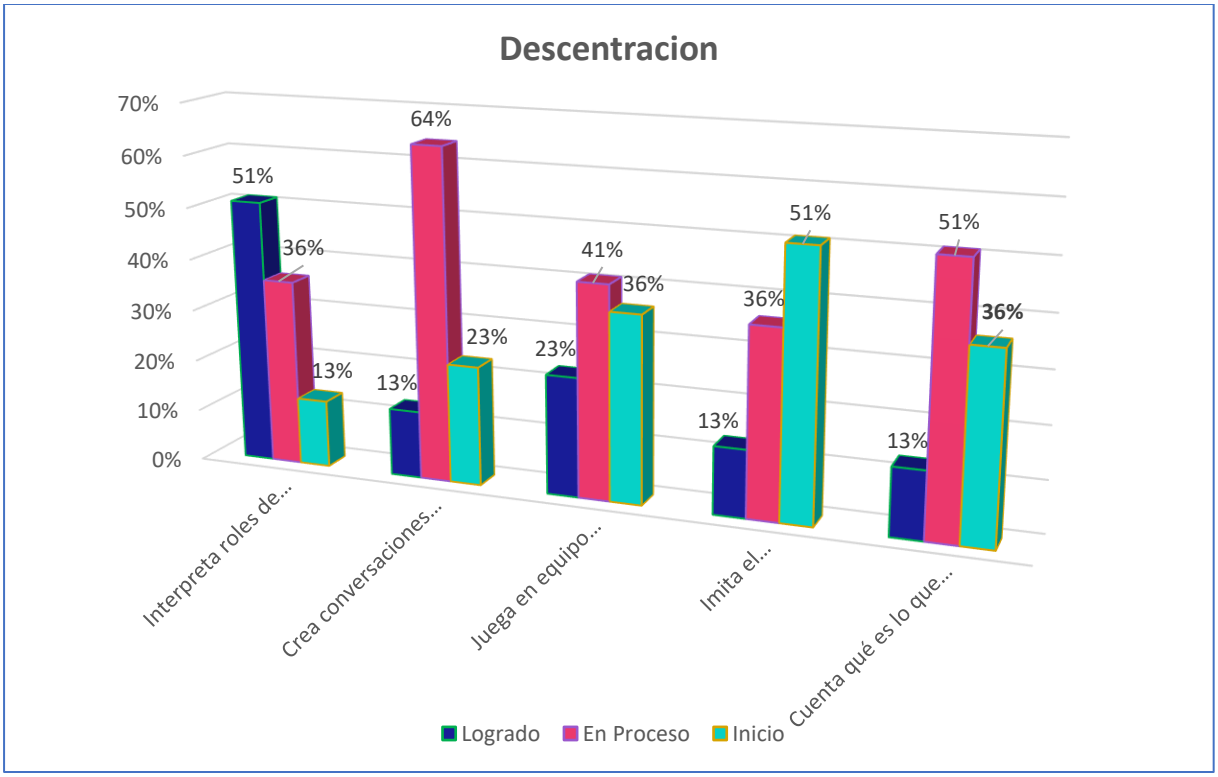
Tabla 1

Resultados de la Dimensión: Descentración.

N°	DIMENSIÓN: DESCENTRACIÓN	GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO					
INDICADORES:		A		B		C	
		F	%	F	%	F	%
01	Interpreta roles de su entorno cercano.	40	51%	28	36%	10	13%
02	Crea conversaciones entre dos o más juguetes	10	13%	50	64%	18	23%
03	Juega en equipo respetando el rol de los otros niños.	18	23%	32	41%	28	36%
04	Imita el comportamiento o tono de voz de adultos en su juego	10	13%	28	36%	40	51%
05	Cuenta qué es lo que piensa o siente algún personaje del juego	10	13%	40	51%	28	36%
TOTAL		23%		45%		32%	

Nota: Resultados de la ficha de observación (2024)

Figura 1



En la tabla 1 y figura 1 se analiza los indicadores respectivos a la dimensión Distención, siendo el primer indicador: Interpreta roles de su entorno cercano, en la que se posiciona en el nivel de **Logrado** con un valor del 51% que hacen 40 niños, en el segundo indicador: Crea conversaciones entre dos o más juguetes en la que se posiciona en el nivel de **Proceso** con un valor del 64% que hacen 50 niños, del mismo modo en el tercer indicador: Juega en equipo respetando el rol de los otros niños. también se posiciona en el nivel **Proceso** con un valor del 41% que hacen 32 niños, en el cuarto indicador: Imita el comportamiento o tono de voz de adultos en su juego, acá este indicador se posiciona en el nivel **Inicio** con un valor del 51% que hacen 40 niños y por último el quinto indicador: Cuenta qué es lo que piensa o siente algún personaje del juego, se posiciona en el nivel **proceso** con el valor del 51% que hacen 40 niños.

Podemos concluir que para esta primera dimensión tienen como resultado total que el 23% de alumnos se posicionan en el nivel de **logrado**, en nivel de **proceso** se obtuvo un mayor valor con el 45%, y en el nivel de **inicio** con el 32% de los niños de 5 años de la I.E.I N° 214 – "Nuestra Señora de Guadalupe del Distrito de Jayanca.

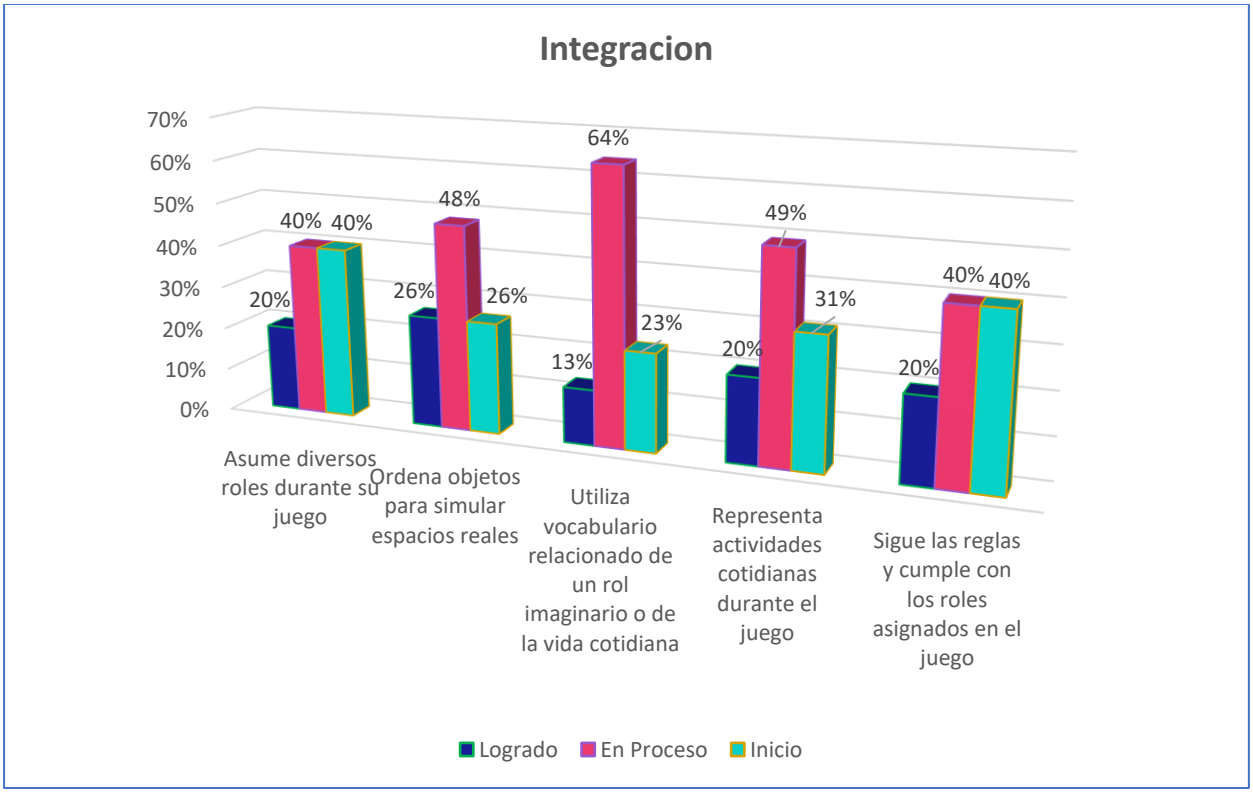
Tabla 2

Resultados de la Dimensión: Integración.

N°	**DIMENSIÓN: INTEGRACIÓN**	**GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO**					
INDICADORES		**A**		**B**		**C**	
		F	**%**	**F**	**%**	**F**	**%**
01	Asume diversos roles durante su juego.	16	20%	31	40%	31	40%
02	Ordena objetos para simular espacios reales	21	27%	36	46%	21	27%
03	Utiliza vocabulario relacionado de un rol imaginario o de la vida cotidiana.	10	13%	50	64%	18	23%
04	Representa actividades cotidianas durante el juego	16	20%	38	49%	24	31%
05	Sigue las reglas y cumple con los roles asignados en el juego.	16	20%	31	40%	31	40%
TOTAL		**20%**		**48%**		**32%**	

Nota: Resultados de la ficha de observación (2024)

Figura 2



En la tabla 2 y figura 2 se analiza los indicadores respectivos a la dimensión Integración, siendo el primer indicador: Asume diversos roles durante su juego, en la que se posiciona en el nivel de **Proceso e Inicio,** con igual valor del 40% que hacen 31 niños en cada nivel de logro, en el segundo indicador: Ordena objetos para simular espacios reales, en la que se posiciona en el nivel de **Proceso** con un valor del 48% que hacen 38 niños, del mismo modo en el tercer y cuarto indicador: Utiliza vocabulario relacionado de un rol imaginario o de la vida cotidiana y representa actividades cotidianas durante el juego, también se posiciona en el nivel **Proceso** con un valor del 64% que hacen 50 niños y 49% que hacen 38 niños respectivamente y por último el quinto indicador: Sigue las reglas y cumple con los roles asignados en el juego, se posiciona en el nivel **Proceso** e **Inicio** con igual valor del 40% que hacen 31 niños en cada nivel de logro. Podemos concluir que para esta Segunda dimensión tienen como resultado total que el 20% de alumnos se posicionan en el nivel de **logrado**, en nivel de **proceso** se obtuvo un mayor valor

con el 48%, y en el nivel de **inicio** con el 32% de los niños de 5 años de la I.E.I N° 214 – "Nuestra Señora de Guadalupe del Distrito de Jayanca**.**

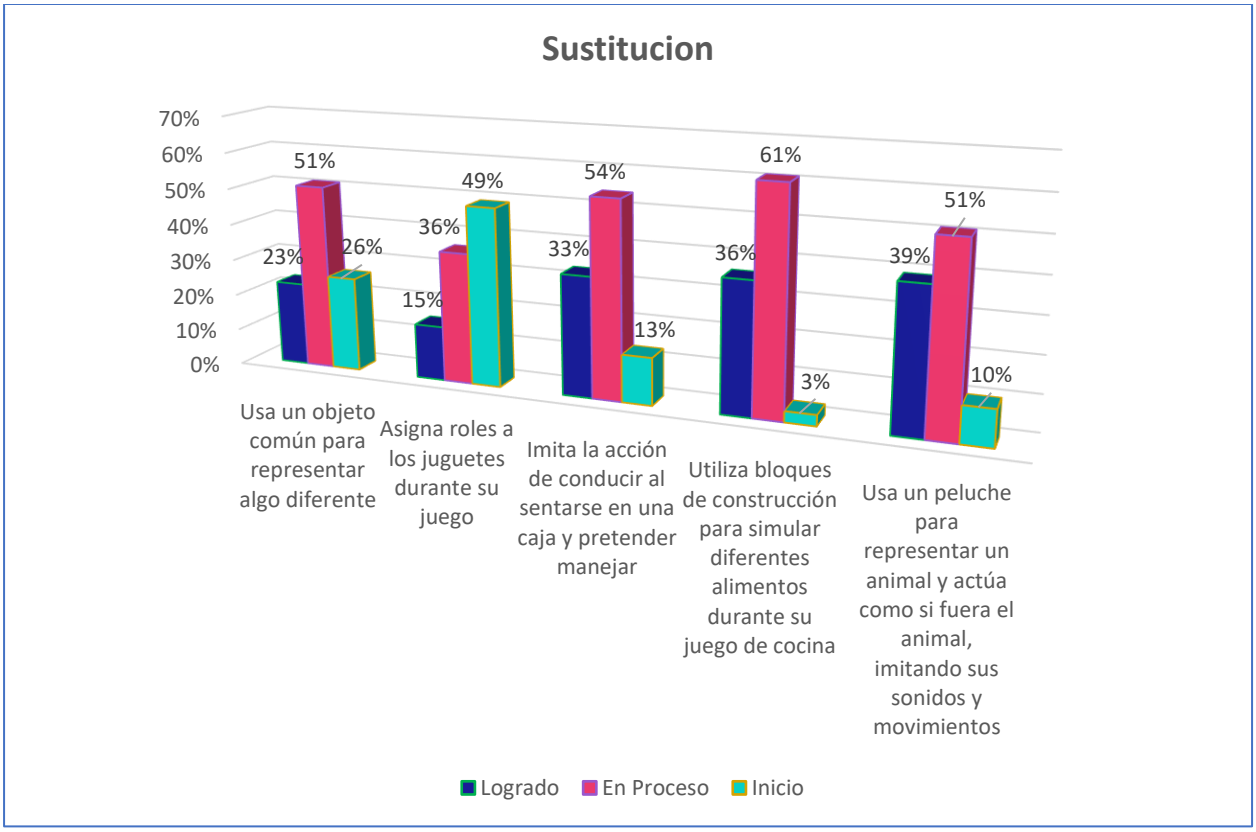
Tabla 3

Resultados de la Dimensión: Sustitución

N°	DIMENSIÓN: SUSTITUCIÓN	GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO					
INDICADORES		A		B		C	
		F	%	F	%	F	%
1	Usa un objeto común para representar algo diferente	18	23%	40	51%	20	26%
02	Asigna roles a los juguetes durante su juego.	12	15%	28	36%	38	49%
03	Imita la acción de conducir al sentarse en una caja y pretender manejar**.**	26	33%	42	54%	10	13%
04	Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego de cocina.	28	36%	48	61%	2	3%
05	Usa un peluche para representar un animal y actúa como si fuera el animal, imitando sus sonidos y movimientos.	30	39%	40	51%	8	10
TOTAL		29%		51%		20%	

Nota: Resultados de la ficha de observación (2024)

Figura 3



En la tabla 3 y figura 3 se analiza los indicadores respectivos a la dimensión Sustitución, siendo el primer indicador: Usa un objeto común para representar algo diferente, en la que se posiciona en el nivel de **Proceso,** con un valor del 51% que hacen 40 niños, en el segundo indicador: Asigna roles a los juguetes durante su juego, en la que se posiciona en el nivel de **Inicio** con un valor del 49% que hacen 38 niños, en el tercero, cuarto y quinto indicador: Imita la acción de conducir al sentarse en una caja y pretender manejar, Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego de cocina y Usa un peluche para representar un animal y actúa como si fuera el animal, imitando sus sonidos y movimientos, también todos ellos se posicionan en el nivel **Proceso** con un valor del 54% que hacen 42 niños, 61% que hacen 48 niños y por último 51% que hacen 40 niños.

Podemos concluir que para esta Tercera dimensión tienen como resultado total que el 29% de alumnos se posicionan en el nivel de **logrado**, en nivel de **proceso** se obtuvo un mayor valor con el 51%, y en el nivel de **inicio** con el 20% de los niños de 5 años de la I.E.I N° 214 – "Nuestra Señora de Guadalupe del Distrito de Jayanca**.**

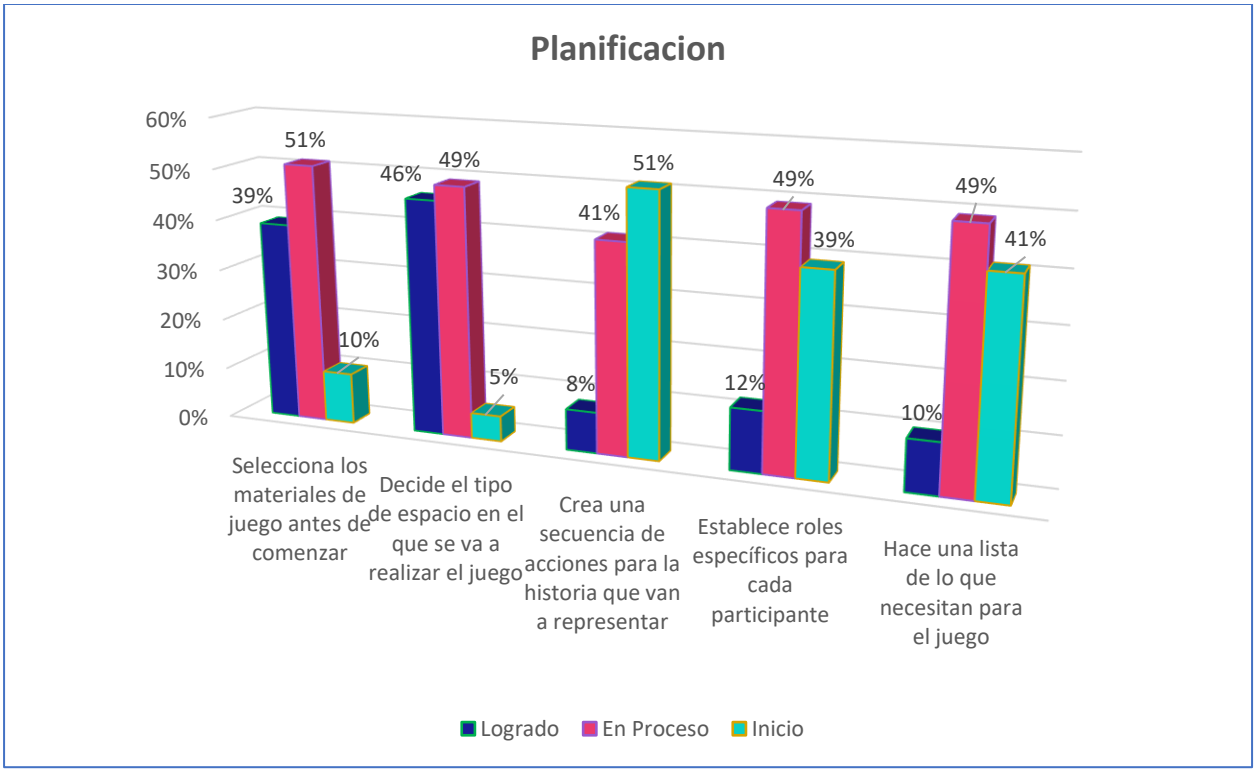
Tabla 4

Resultados de la Dimensión: Planificación

N°	DIMENSIÓN: PLANIFICACIÓN	GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO					
INDICADORES		A		B		C	
		F	%	F	%	F	%
01	Selecciona los materiales de juego antes de comenzar.	30	39%	40	51%	8	10%
02	Decide el tipo de espacio en el que se va a realizar el juego.	36	46%	38	49%	4	5%
03	Crea una secuencia de acciones para la historia que van a representar.	6	8%	32	41%	40	51%
04	Establece roles específicos para cada participante.	10	12%	38	49%	30	39%
05	Hace una lista de lo que necesitan para el juego.	8	10%	38	49%	32	41%
TOTAL		23%		48%		29%	

Nota: Resultados de la ficha de observación (2024)

Figura 4



En la tabla 4 y figura 4 se analiza los indicadores respectivos a la dimensión Sustitución, siendo el primer y segundo indicador: Selecciona los materiales de juego antes de comenzar y decide el tipo de espacio en el que se va a realizar el juego. en la que se posicionan en el nivel de **Proceso,** con un valor del 51% que hacen 40 niños y el 49% que hacen 38 niños respectivamente, en el tercer indicador: Crea una secuencia de acciones para la historia que van a representar, en la que se posiciona en el nivel de **Inicio** con un valor del 51% que hacen 40 niños, en el cuarto y quinto indicador: Establece roles específicos para cada participante y Hace una lista de lo que necesitan para el juego, estos se posicionan en el nivel **Proceso** con un valor del 49% que hacen 38 niños en cada uno de los indicadores.

Podemos concluir que para esta Cuarta dimensión tienen como resultado total que el 23% de alumnos se posicionan en el nivel de **logrado**, en nivel de **proceso** se obtuvo un mayor valor

con el 48%, y en el nivel de **inicio** con el 29% de los niños de 5 años de la I.E.I N° 214 – "Nuestra Señora de Guadalupe del Distrito de Jayanca**.**

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

a) Dimensión: La descentración

Al revisar los datos llama la atención que gran parte de los niños se encuentra todavía en una fase de "proceso" en la asunción de roles, como ser padre, madre o docentes en el juego. Esto es fundamental: nos indica que los estudiantes empiezan a salir de su burbuja egocéntrica para ponerse en el lugar del otro. Si bien ya reconocen que existen emociones y puntos de vista ajenos a los suyos, es claro que esto todavía está madurando y no ha llegado a una etapa de consolidación definitiva.

Esta tendencia tiene mucho sentido si la miramos bajo el lente de Piaget (1962), quien ya advertía que, durante el periodo preoperacional, el juego simbólico es la vía maestra para que el niño deje atrás el egocentrismo y acceda a un pensamiento más elaborado. En sintonía con esto, Vygotsky (2009) ponía el énfasis en que, al jugar a ser otro, el niño habita un espacio de mediación social donde ensaya cómo responder a las exigencias de cada rol. En última instancia, esa descentración que empezamos a ver en los alumnos no hace más que confirmar que el juego es el terreno donde se siembran la empatía, la autorregulación y las primeras herramientas para convivir con los demás.

b) Dimensión: La sustitución

Cuando se trata de la capacidad de sustitución, los datos muestran una tendencia muy clara: los niños logran desprenderse de la función real de los objetos para dar lugar a la ficción, convirtiendo palos en espadas o simples cajas de cartón en automóviles. Que esta conducta se haya situado mayoritariamente en un nivel de

Proceso es un indicador muy potente de que la imaginación y la simbolización están en plena ebullición, pero todavía no han alcanzado su madurez total.

En este punto los hallazgos dialogan directamente con lo que plantea Guerra (2010) quien entiende la sustitución como una prueba fehaciente del pensamiento representacional; ese momento en el que el niño con autonomía decide que un objeto significa algo distinto. Esta idea se ve reforzada por los planteamientos de Bruner (1983) para quien el juego no es solo distracción sino un espacio que dispara la flexibilidad cognitiva y permite construir significados compartidos. Si bien la frecuencia con la que los pequeños logran estas sustituciones es muy alentadora y marca un progreso evidente los resultados sugieren que no podemos bajar la guardia: todavía hace falta un empujón pedagógico más intencionado para que esta capacidad se consolide como una competencia creativa y cognitiva de alto nivel.

c) Dimensión: La integración

Tras analizar los datos, se observa que la mayor parte de los estudiantes se encuentran en un nivel de proceso respecto a cómo coordinan roles y acciones en su juego simbólico. Esto se hace evidente en el aula cuando los niños arman escenas conjuntas —ya sea recreando la vida en casa o la rutina escolar—, repartiendo personajes y dándole un uso simbólico a los objetos que tienen a mano. No es una acción mecánica; es un ensayo de organización colectiva.

Es precisamente esta capacidad de articular elementos y funciones la que Guerra (2009) denomina integración, un proceso que no sólo dispara la creatividad, sino que ayuda a los pequeños a digerir el funcionamiento de la sociedad. En esa misma línea, los hallazgos coinciden

con lo planteado por Vygotsky (2009), para quien el levantamiento de escenarios compartidos es la base del crecimiento emocional y social. El estar los alumnos en este nivel de "proceso" es una señal clara: se encuentran en pleno camino de maduración, puliendo herramientas vitales como la colaboración, la salida constructiva a los conflictos y la gestión de sus propias emociones dentro del espacio seguro que ofrece el juego.

d) Dimensión: La planificación

Al terminar el análisis, los datos son bastante claros: la planificación en el juego está situada mayoritariamente en una fase de proceso. Es interesante observar cómo los niños ya muestran esa iniciativa por "mapear" lo que van a hacer, decidiendo roles o eligiendo el rincón que servirá de escenario antes de lanzarse a jugar. No obstante, esa organización del principio suele ser frágil; tiende a desdibujarse o perder fuerza a medida que la intensidad del juego aumenta y la dinámica fluye.

Si retomamos los planteamientos de Guerra (2007), entendemos que planificar va mucho más allá de una simple elección de roles; es un reflejo de la capacidad interna para estructurar secuencias lógicas, lo que en un futuro pule la resolución de problemas. Aquí es donde las ideas de Piaget (1962) y Vygotsky (2009) cobran sentido, al coincidir en que este orden es un síntoma de madurez: el niño debe poner a jugar su imaginación y sus destrezas sociales en un mismo plano. Lo que este estudio revela, en última instancia, es que los pequeños todavía requieren de entornos que los inviten a estructurar sus juegos

con mayor intención, abriendo un camino necesario para intervenciones pedagógicas que vean en la planificación una competencia clave para el aprendizaje.

CONCLUSIONES

Se puede concluir en esta investigación en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 “Nuestra Señora de Guadalupe” del Distrito de Jayanca, según cada Dimensión lo siguiente:

1. En la primera dimensión de Descentración, que el nivel de mayor valor se ubica en el nivel de Proceso con el 45%, que representan 35 alumnos de 5 años.
2. En la segunda dimensión de Integración, el nivel de mayor valor se ubica en el nivel de Proceso con el 48% que representan 37 alumnos de 5 años.
3. En la tercera dimensión de Sustitución, el nivel de mayor valor se ubica en el nivel de Proceso con el 51% que representan 40 alumnos de 5 años.
4. En la cuarta dimensión de Planificación, el nivel de mayor valor se ubica en el nivel de Proceso con el 48% que representan 37 alumnos de 5 años.

RECOMENDACIONES

- Utilizar los resultados de esta investigación como un “termómetro” que nos permita medir el nivel real del juego simbólico en niños de 5 años. El profesor y el psicopedagogo dispondrán de referencias claras en los ámbitos de Descentración, Integración, Sustitución y Planificación para aplicar estrategias específicas, adaptadas a las necesidades del grupo, en lugar de medidas generales.

- Extender el estudio del juego simbólico a otros contextos socioculturales. Para lograr una visión más plural y menos sesgada del desarrollo infantil, no podemos quedarnos con una sola imagen de la realidad; es fundamental entender cómo ocurre este proceso en diferentes contextos. Esto tiene como objetivo no solo comparar datos, sino también aportar al modelo educativo una perspectiva verdaderamente inclusiva, que reconozca las particularidades de cada comunidad.

- Potenciar el juego simbólico como la base de la planificación en la educación inicial. No más considerarlo una actividad secundaria o un “momento aparte”. Debemos reconocerlo como el motor del desarrollo emocional y cognitivo. Se requiere una pedagogía que nada deje al azar y que estimule de forma intencional cada aspecto, garantizando que el juego sea la lengua principal del aprendizaje en el aula.

REFERENCIAS

Arias Odón, F. (2006). *El Proyecto de la invetsigación.* Episteme.

Ayala Kong, K., & Hospina Calderon, C. (2024). *Juego simbólico y la autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022.* Obtenido de UPLA-Institucional: https://hdl.handle.net/20.500.12848/7421

Bodrova, E., & Leong, D. (2004). *Herramientes de la mente: el aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky.* PEARSON.

Cardenas Irua, D. B. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 2 a 3 años de edad,Quito 2022.* Obtenido de https://www.dspace.uce.edu.ec/: https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/ae584ed6-da79-4fd4-bfe3-fbb199397d55/content

El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. 6ta. Edición. (2012). Episteme.

Guerra, M. (2010). *El juego simbólico.* Eduinnova.

Herrera Valeriano, A., & More Zeña, M. (2022). *Juego simbólico para la iniciación de la práctica del valor de respeto en niños del nivel inicial, Chiclayo – 2021.* Obtenido de UNPRG-Institucional: https://hdl.handle.net/20.500.12893/10654

Hinojosa Conde, R. Y. (2022). *Aportes del juego simbólico en el desarrollo de la psicomotricidad de las niñas y niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 28, Chiclayo.* Obtenido de UARM-Institucional: http://hdl.handle.net/20.500.12833/2402

Landeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en*

S. Freud. Obtenido de luzaro.net: https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf

PIAGET , J., & INHELDER, B. (1997). *Psicología del niño.* Ediciones Morata S.L.

Piaget, J. (2000). *El nacimiento de la inteligencia en el niño.* CRÍTICA Barcelona.

Raín Huentemilla, N. (2017). *Juego simbólico y de reglas entre iguales y la narrativa que lo sustenta en el contexto mapuche en Chile.* Obtenido de Biblos-e Archivo: https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680614/rain_huentemilla_nilsa_angelica.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sampayo Chanchari, L. M. (2024). *El juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 386 Bellavista Callaru, Yavari 2022.* Obtenido de UNAPIquitos-Institucional: https://hdl.handle.net/20.500.12737/9981

Stamm, J. (2019). *Neurociencia infantil El desarrollo de la mente y el poder del cerebro de 0 a 6 años.* Narcea.

Vygotsky , L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Crítica.

Vygotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia.* Ediciones Akal.

Vygotsky, L. (2021). *Pensamiento y lenguaje.* EDITORIAL PUEBLO Y EDUCAC.

ANEXOS

ANEXO N° 01

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nombre del niño(a)_____ Edad_____

N°	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
DIMENSIÓN: Descentración		**A**	**B**	**C**
01	Interpreta roles de su entorno cercano.			
02	Crea conversaciones entre dos o más juguetes			
03	Juega en equipo respetando el rol de los otros niños.			
04	Imita el comportamiento o tono de voz de adultos en su juego			
05	Cuenta qué es lo que piensa o siente algún personaje del juego			
DIMENSIÓN: Integración				
06	Asume diversos roles durante su juego.			
07	Ordena objetos para simular espacios reales			
08	Utiliza vocabulario relacionado de un rol imaginario o de la vida cotidiana.			
09	Representa actividades cotidianas durante el juego			
10	Sigue las reglas y cumple con los roles asignados en el juego.			
DIMENSIÓN: Sustitución				
11	Usa un objeto común para representar algo diferente			
12	Asigna roles a los juguetes durante su juego.			
13	Imita la acción de conducir al sentarse en una caja y pretender manejar**.**			
14	Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego de cocina.			
15	Usa un peluche para representar un animal y actúa como si fuera el animal, imitando sus sonidos y movimientos.			
DIMENSIÓN: Planificación				
16	Selecciona los materiales de juego antes de comenzar.			

17	Decide el tipo de espacio en el que se va a realizar el juego.			
18	Crea una secuencia de acciones para la historia que van a representar.			
19	Establece roles específicos para cada participante.			
20	Hace una lista de lo que necesitan para el juego.			

Fuente:

ESCALA DE VALORACIÓN	
A	Logrado
B	En proceso
C	En inicio

ANEXO N° 02

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº 214 "NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE"
DISTRITO DE JAYANCA – PROVINCIA LAMBAYEQUE – REGIÓN LAMBAYEQUE
Creada por Resolución Departamental Nº 576 del 06 de Mayo de 1 976

"AÑO DEL BICENTENARIO DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 214 "NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE", CON CÓDIGO MODULAR N° 0484899, DEL DISTRITO DE JAYANCA, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DE LAMBAYEQUE

HACE CONSTAR QUE:

QUESQUEN GRANADOS, IRIS LIZET
RAMOS CHICOMA, CLARA

Egresadas de la Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo" de la facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación, Carrera Profesional de Educación Inicial, han aplicado el instrumento de evaluación: Ficha de observación para su tesis: **El desarrollo del juego simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 "Nuestra Señora De Guadalupe"** del distrito de Jayanca, durante los días 16, 17, 18, 19, y 20 del mes de **Setiembre del 2024.**

Asimismo, las alumnas durante la aplicación de la ficha de observación, han demostrado eficiencia, responsabilidad, honestidad y dedicación en las tareas encomendadas.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime pertinente.

Jayanca, setiembre de 2024

Mg. Elizabeth I. Rodríguez Salazar
DIRECTORA

ANEXO N° 03

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

FICHA DE JUICIO DE EXPERTO PARA VALIDACIÓN DE FICHA DE OBSERVACIÓN

Estimado (a)

Solicito su apoyo en su experiencia profesional para que realice una validación por juicio de expertos de la Ficha de Observación del trabajo de investigación Titulado: **"El desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 214 Nuestra Señora de Guadalupe" Jayanca,** cuyas autoras son: **Quesquen Granados, Iris Lizet y Ramos Chicoma, Clara,** por tal motivo recurro a usted para solicitar dicha validación.

Datos del Experto:

Nombre: Adelith Jackeline Arteaga Cerna

DNI: 45700215 Tiempo de servicio: 10 años

Profesión: Docente Nivel Inicial Último Grado obtenido: Mg. Ciencias de la Educación

EVALUACIÓN EL EXPERTO

Se solicita que emita un juicio sobre la Ficha de observación del comportamiento de la variable de investigación, teniendo en cuenta los criterios según la tabla.

A= LOGRADO

B= PROCESO

C= INICIO

Ficha de observación sobre Juego Simbólico.

N°	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	DIMENSIÓN: Descentración	A	B	C
01	Interpreta roles de su entorno cercano.	X		
02	Crea conversaciones entre dos o más juguetes	X		
03	Juega en equipo respetando el rol de los otros niños.	X		
04	Imita el comportamiento o tono de voz de adultos en su juego	X		
05	Cuenta qué es lo que piensa o siente algún personaje del juego	X		
	DIMENSIÓN: Integración			
06	Asume diversos roles durante su juego.	X		
07	Ordena objetos para simular espacios reales	X		
08	Utiliza vocabulario relacionado de un rol imaginario o de la vida cotidiana.	X		

09	Representa actividades cotidianas durante el juego	X		
10	Sigue las reglas y cumple con los roles asignados en el juego.	X		
DIMENSIÓN: Sustitución				
11	Usa un objeto común para representar algo diferente	X		
12	Asigna roles a los juguetes durante su juego.	X		
13	Imita la acción de conducir al sentarse en una caja y pretender manejar.	X		
14	Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego de cocina.	X		
15	Usa un peluche para representar un animal y actúa como si fuera el animal, imitando sus sonidos y movimientos.	X		
DIMENSIÓN: Planificación				
16	Selecciona los materiales de juego antes de comenzar.	X		
17	Decide el tipo de espacio en el que se va a realizar el juego.	X		
18	Crea una secuencia de acciones para la historia que van a representar.	X		
19	Establece roles específicos para cada participante.	X		
20	Hace una lista de lo que necesitan para el juego.	X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento puede ser aplicado según lo evaluado

( ) El instrumento debe ser mejorado antes de la aplicación

VALIDADO POR:



FIRMA DEL EXPERTO

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

FICHA DE JUICIO DE EXPERTO PARA VALIDACIÓN DE FICHA DE OBSERVACIÓN

Estimado (a)

Solicito su apoyo en su experiencia profesional para que realice una validación por juicio de expertos de la Ficha de Observación del trabajo de investigación Titulado: **"El desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 214 Nuestra Señora de Guadalupe" Jayanca,** cuyas autoras son: **Quesquen Granados, Iris Lizet y Ramos Chicoma, Clara,** por tal motivo recurro a usted para solicitar dicha validación.

Datos del Experto:

Nombre: Giovanna MORENO ARENAS

DNI: 16521179 Tiempo de servicio: 17 años

Profesión: Docente Inicial Último Grado obtenido: Título Profesional

EVALUACIÓN EL EXPERTO

Se solicita que emita un juicio sobre la Ficha de observación del comportamiento de la variable de investigación, teniendo en cuenta los criterios según la tabla.

A= LOGRADO

B= PROCESO

C= INICIO

Ficha de observación sobre Juego Simbólico.

N°	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
DIMENSIÓN: Descentración		**A**	**B**	**C**
01	Interpreta roles de su entorno cercano.	X		
02	Crea conversaciones entre dos o más juguetes	X		
03	Juega en equipo respetando el rol de los otros niños.	X		
04	Imita el comportamiento o tono de voz de adultos en su juego	X		
05	Cuenta qué es lo que piensa o siente algún personaje del juego	X		
DIMENSIÓN: Integración				
06	Asume diversos roles durante su juego.	X		
07	Ordena objetos para simular espacios reales	X		
08	Utiliza vocabulario relacionado de un rol imaginario o de la vida cotidiana.	X		

09	Representa actividades cotidianas durante el juego	X		
10	Sigue las reglas y cumple con los roles asignados en el juego.	X		
DIMENSIÓN: Sustitución				
11	Usa un objeto común para representar algo diferente	X		
12	Asigna roles a los juguetes durante su juego.	X		
13	Imita la acción de conducir al sentarse en una caja y pretender manejar.	X		
14	Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego de cocina.	X		
15	Usa un peluche para representar un animal y actúa como si fuera el animal, imitando sus sonidos y movimientos.	X		
DIMENSIÓN: Planificación				
16	Selecciona los materiales de juego antes de comenzar.	X		
17	Decide el tipo de espacio en el que se va a realizar el juego.	X		
18	Crea una secuencia de acciones para la historia que van a representar.	X		
19	Establece roles específicos para cada participante.	X		
20	Hace una lista de lo que necesitan para el juego.	X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

(X) El instrumento puede ser aplicado según lo evaluado

( ) El instrumento debe ser mejorado antes de la aplicación

VALIDADO POR:



FIRMA DEL EXPERTO

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

FICHA DE JUICIO DE EXPERTO PARA VALIDACIÓN DE FICHA DE OBSERVACIÓN

Estimado (a)

Solicito su apoyo en su experiencia profesional para que realice una validación por juicio de expertos de la Ficha de Observación del trabajo de investigación Titulado: **"El desarrollo del juego simbólico en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 214 Nuestra Señora de Guadalupe" Jayanca,** cuyas autoras son: **Quesquen Granados, Iris Lizet y Ramos Chicoma, Gloria,** por tal motivo recurro a usted para solicitar dicha validación.

Datos del Experto:

Nombre: ROSA MARÍA DIAZ RÍOS

DNI: 16659161 Tiempo de servicio: 28

Profesión: LIC. EN EDUCACIÓN Último Grado obtenido: MAGISTER

EVALUACIÓN EL EXPERTO

Se solicita que emita un juicio sobre la Ficha de observación del comportamiento de la variable de investigación, teniendo en cuenta los criterios según la tabla.

A= LOGRADO

B= PROCESO

C= INICIO

Ficha de observación sobre Juego Simbólico.

N°	INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN		
	DIMENSIÓN: Descentración	**A**	**B**	**C**
01	Interpreta roles de su entorno cercano.	X		
02	Crea conversaciones entre dos o más juguetes	X		
03	Juega en equipo respetando el rol de los otros niños.	X		
04	Imita el comportamiento o tono de voz de adultos en su juego	X		
05	Cuenta qué es lo que piensa o siente algún personaje del juego	X		
	DIMENSIÓN: Integración			
06	Asume diversos roles durante su juego.	X		
07	Ordena objetos para simular espacios reales	X		
08	Utiliza vocabulario relacionado de un rol imaginario o de la vida cotidiana.	X		

09	Representa actividades cotidianas durante el juego	X		
10	Sigue las reglas y cumple con los roles asignados en el juego.	X		
	DIMENSIÓN: Sustitución			
11	Usa un objeto común para representar algo diferente	X		
12	Asigna roles a los juguetes durante su juego.	X		
13	Imita la acción de conducir al sentarse en una caja y pretender manejar.	X		
14	Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego de cocina.	X		
15	Usa un peluche para representar un animal y actúa como si fuera el animal, imitando sus sonidos y movimientos.	X		
	DIMENSIÓN: Planificación			
16	Selecciona los materiales de juego antes de comenzar.	X		
17	Decide el tipo de espacio en el que se va a realizar el juego.	X		
18	Crea una secuencia de acciones para la historia que van a representar.	X		
19	Establece roles específicos para cada participante.	X		
20	Hace una lista de lo que necesitan para el juego.	X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

( ) El instrumento puede ser aplicado según lo evaluado

( ) El instrumento debe ser mejorado antes de la aplicación

VALIDADO POR:

FIRMA

FIRMA DEL EXPERTO

GALERIA FOTOGRAFICA

Dimensión: DESCENTRACIÓN
Indicador: Interpreta roles de su entorno cercano





INDICADOR: Juega en equipo respetando el rol de otros niños.





DIMENSION: INTEGRACIÓN
INDICADOR: Ordena objetos para simular espacios reales





INDICADOR: Representa actividades cotidianas durante el juego.





DIMENSION: SUSTITUCIÓN
INDICADOR: Asigna roles a los juguetes durante su juego





INDICADOR: Utiliza bloques de construcción para simular diferentes alimentos durante su juego en la cocina.





DIMENSION: ELABORACIÓN
INDICADOR: Selecciona los materiales de juego antes de comenzar.



