

**UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE
MENDOZA**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN
EDUCACIÓN INICIAL Y ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

**TESIS PARA OBTENER
EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA
ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN EDUCACIÓN
INICIAL Y ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

**TITULO DE LA TESIS
DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN
PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 114
“SAN MIGUEL DE CHOSGÓN”, BONGARÁ, AMAZONAS
2022**

**Autoras: Lic. Corry Valdez Golac
Lic. Jhordany Gáloc Lápiz**

Asesor: Mg. Filida Lucinda Ramos Ynga

Registro:.....

**CHACHAPOYAS –PERÚ
2022**

Autorización de publicación de la Tesis en el Repositorio Institucional de la Untrm



ANEXO 3-H

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNTRM

1. Datos de autor 1

Apellidos y nombres (tener en cuenta las tildes): VALDEZ GOLAC CORRY
DNI N°: 70160371
Correo electrónico: COVAGO 21 @ gmail.com
Facultad: EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION
Escuela Profesional: _____

Datos de autor 2

Apellidos y nombres (tener en cuenta las tildes): GÁLDC LÁPIZ JHORDANY
DNI N°: 46981592
Correo electrónico: edujhordany @ gmail.com
Facultad: EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACION
Escuela Profesional: _____

2. Título de la tesis para obtener el Título Profesional

DESARROLLO DEL JUEGO SIMBOLICO EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 114 º SAN MIGUEL DE CHASGON, BONGARA, AMAZONAS 2022

3. Datos de asesor 1

Apellidos y nombres: RAMOS YNGA FILIDA LUCINDA
DNI, Pasaporte, C.E N°: 33430060
Open Research and Contributor-ORCID (<https://orcid.org/0000-0002-9670-0970>) <https://orcid.org/0000-0001-6788-0602>

Datos de asesor 2

Apellidos y nombres: _____
DNI, Pasaporte, C.E N°: _____
Open Research and Contributor-ORCID (<https://orcid.org/0000-0002-9670-0970>) _____

4. Campo del conocimiento según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos- OCDE (ejemplo: Ciencias médicas, Ciencias de la Salud-Medicina básica-Immunología)

https://catalogos.concytec.gob.pe/vocabulario/ocde_ford.html
CIENCIAS SOCIALES - CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - EDUCACIÓN GENERAL

5. Originalidad del Trabajo

Con la presentación de esta ficha, el(la) autor(a) o autores(as) señalan expresamente que la obra es original, ya que sus contenidos son producto de su directa contribución intelectual. Se reconoce también que todos los datos y las referencias a materiales ya publicados están debidamente identificados con su respectivo crédito e incluidos en las notas bibliográficas y en las citas que se destacan como tal.

6. Autorización de publicación

El(los) titular(es) de los derechos de autor otorga a la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas (UNTRM), la autorización para la publicación del documento indicado en el punto 2, bajo la Licencia creative commons de tipo BY-NC: Licencia que permite distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de su obra de forma no comercial por lo que la Universidad deberá publicar la obra poniéndola en acceso libre en el repositorio institucional de la UNTRM y a su vez en el Registro Nacional de Trabajos de Investigación-RENATI, dejando constancia que el archivo digital que se está entregando, contiene la versión final del documento sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador.

Chachapoyas, 29 / DICIEMBRE / 2022

[Firma]
Firma del autor 1
[Firma]
Firma del Asesor 1

[Firma]
Firma del autor 2
[Firma]
Firma del Asesor 2



Dedicatoria

A mis padres, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; mucho de mis logros los debo a ellos, incluyendo este reto hoy cumplido; me formaron con valores, reglas y libertad; al final de todo siempre me motivan a seguir adelante, a alcanzar mis metas y anhelos con esta palabra mágica “tú puedes”. A mi hija, por ser mi orgullo y mi motivación a diario, y que me impulsa seguir adelante; no es fácil, eso lo sé, pero tal vez si no la tuviera no estaría logrando grandes cosas. Gracias hija mía.

Jhordany

Dedico el presente trabajo a mis padres Eloy Valdez Castillo y Asunta A. Golac Calongos, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad; muchos de mis logros se los debo a ellos por su motivación constante, para alcanzar mis anhelos.

Corry

Agradecimiento

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento a aquellas personas que nos ayudaron en esta investigación:

En primer lugar, a nuestro Profesor José Farje Escobedo, por su lucha y apoyo para hacer realidad esta titulación, estaremos siempre agradecidas por su buena gestión y empatía a sus estudiantes.

A la profesora, Heidy Velayarce Quiroz, en su condición de directora de la Institución Educativa Inicial N° 114, por autorizarnos la intervención en su Institución Educativa para desarrollar el trabajo de campo de nuestra investigación.

A la profesora Marita Ysabel Castro Bazan, docente del aula de cuatro y cinco años, por brindarnos las facilidades para aplicar los instrumentos de evaluación con los preescolares. Por último, a las autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, y en particular a la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación por darnos la oportunidad de estudiar una segunda especialidad y acompañarnos hasta el final para cumplir nuestro anhelado sueño.

Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas

Ph.D. Jorge Luis Maicelo Quintana

Rector

Dr. Oscar Andrés Gamarra Torres

Vicerrector Académico

Dra. María Nelly Luján Espinoza

Vicerrectora de Investigación

Mg. Oscar Esteban García Grados

Decano (e) de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación

Visto Bueno del Asesor de la Tesis



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-L

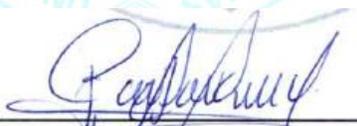
VISTO BUENO DEL ASESOR DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

El que suscribe el presente, docente de la UNTRM ()/Profesional externo (), hace constar que ha asesorado la realización de la Tesis titulada DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 114 "SAN MIGUEL DE CHOSGÓN", BONGARÁ, AMAZONAS 2022 ; del egresado CORRY VALDEZ GOLAC de la Facultad de EDUCACION Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Escuela Profesional de _____ de esta Casa Superior de Estudios.



El suscrito da el Visto Bueno a la Tesis mencionada, dándole pase para que sea sometida a la revisión por el Jurado Evaluador, comprometiéndose a supervisar el levantamiento de observaciones que formulen en Acta en conjunto, y estar presente en la sustentación.

Chachapoyas, 19 de DICIEMBRE de 2022


Firma y nombre completo del Asesor
Filida Lucinda Ramos Yriga



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-L

VISTO BUENO DEL ASESOR DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

El que suscribe el presente, docente de la UNTRM ()/Profesional externo (), hace constar que ha asesorado la realización de la Tesis titulada DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 114 "SAN MIGUEL DE CHOSGÓN", BONGARA', AMAZONAS 2022; del egresado JHORDANY GÁLDC LAPIZ de la Facultad de EDUCACIÓN Y CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Escuela Profesional de _____ de esta Casa Superior de Estudios.

El suscrito da el Visto Bueno a la Tesis mencionada, dándole pase para que sea sometida a la revisión por el Jurado Evaluador, comprometiéndose a supervisar el levantamiento de observaciones que formulen en Acta en conjunto, y estar presente en la sustentación.

Chachapoyas, 19 de DICIEMBRE de 2022

Firma y nombre completo del Asesor

Filida Lucinda Ramos Yriga

Jurado Evaluador de la tesis

(Resolución de Decanato N° 123-2022-UNTRM/FECICO)



Mg. Milagritos Edith López Palomares

PRESIDENTE



Mg. José Luis Farro Quesquén

SECRETARIO



Lic. María Pilar Ramoz Angulo

VOCAL

Constancia de Originalidad de la Tesis



ANEXO 3-Q

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Los suscritos, miembros del Jurado Evaluador de la Tesis titulada:

DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLARES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 114 "SAN MIGUEL DE CHOSGON", BONGARÁ, AMAZONAS 2022

presentada por el estudiante ()/egresado (X) JHORDANY GÁLDC LÁPIZ
de la Escuela Profesional de _____

con correo electrónico institucional edujherdany@gmail.com

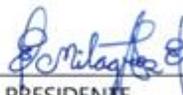
después de revisar con el software Turnitin el contenido de la citada Tesis, acordamos:

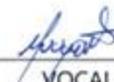
- a) La citada Tesis tiene 25 % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es menor () / igual (X) al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM.
- b) La citada Tesis tiene _____ % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es mayor al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM, por lo que el aspirante debe revisar su Tesis para corregir la redacción de acuerdo al Informe Turnitin que se adjunta a la presente. Debe presentar al Presidente del Jurado Evaluador su Tesis corregida para nueva revisión con el software Turnitin.



Chachapoyas, 29 de DICIEMBRE del 2022


SECRETARIO


PRESIDENTE


VOCAL

OBSERVACIONES:

.....
.....



UNTRM

REGLAMENTO GENERAL
PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER, MAESTRO O DOCTOR Y DEL TÍTULO PROFESIONAL

ANEXO 3-Q

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD DE LA TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

Los suscritos, miembros del Jurado Evaluador de la Tesis titulada:

DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLARES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 714 "SAN MIGUEL DE CHOSRON", BONGARÁ, AMAZONAS 2022

presentada por el estudiante ()/egresado (x) CORRY VALDEZ GOLAC
de la Escuela Profesional de _____

con correo electrónico institucional Covago 21@gmail.com

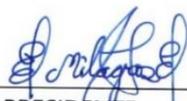
después de revisar con el software Turnitin el contenido de la citada Tesis, acordamos:

- a) La citada Tesis tiene 25 % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es menor () / igual (x) al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM.
- b) La citada Tesis tiene _____ % de similitud, según el reporte del software Turnitin que se adjunta a la presente, el que es mayor al 25% de similitud que es el máximo permitido en la UNTRM, por lo que el aspirante debe revisar su Tesis para corregir la redacción de acuerdo al Informe Turnitin que se adjunta a la presente. Debe presentar al Presidente del Jurado Evaluador su Tesis corregida para nueva revisión con el software Turnitin.



Chachapoyas, 29 de DICIEMBRE del 2022


SECRETARIO


PRESIDENTE


VOCAL

OBSERVACIONES:

.....
.....

Acta de Sustentación de la Tesis



ANEXO 3-5

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad de Chachapoyas, el día 29 de diciembre del año 2022, siendo las 9:00 horas, el aspirante: Jhordany Gálvez López, asesorado por Mg. Filida Lucinda Ramos Ynga defiende en sesión pública presencial (X) / a distancia () la Tesis titulada: Desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 714 "San Miguel de Chosgón", Bongará, Amazonas 2022. para obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial y Estimulación Temprana otorgado por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas; ante el Jurado Evaluador, constituido por:

Presidente: Mg. Milagritos Edith López Palomares
Secretario: Mg. José Luis Farro Quesquén
Vocal: Lic. María Pilar Ramos Angulo

Procedió el aspirante a hacer la exposición de la Introducción, Material y métodos, Resultados, Discusión y Conclusiones, haciendo especial mención de sus aportaciones originales. Terminada la defensa de la Tesis presentada, los miembros del Jurado Evaluador pasaron a exponer su opinión sobre la misma, formulando cuantas cuestiones y objeciones consideraron oportunas, las cuales fueron contestadas por el aspirante.

Tras la intervención de los miembros del Jurado Evaluador y las oportunas respuestas del aspirante, el Presidente abre un turno de intervenciones para los presentes en el acto de sustentación, para que formulen las cuestiones u objeciones que consideren pertinentes.

Seguidamente, a puerta cerrada, el Jurado Evaluador determinó la calificación global concedida a la sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional, en términos de:

Aprobado (X) por Unanimidad (X) / Mayoría () Desaprobado ()

Otorgada la calificación, el Secretario del Jurado Evaluador lee la presente Acta en esta misma sesión pública. A continuación se levanta la sesión.

Siendo las 11:26 horas del mismo día y fecha, el Jurado Evaluador concluye el acto de sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional.


SECRETARIO


VOCAL


PRESIDENTE

OBSERVACIONES:



ANEXO 3-S

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad de Chachapoyas, el día 29 de diciembre del año 2022, siendo las 9:00 horas, el aspirante: Corry Valdez Golac, asesorado por Mg. Filida Lucinda Ramos Ynga defiende en sesión pública presencial (x) / a distancia () la Tesis titulada: Desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114ª San Miguel de Chosgón, Bongará, Amazonas 2022, para obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad Profesional en Educación Inicial y Estimulación Temprana a ser otorgado por la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas; ante el Jurado Evaluador, constituido por:

- Presidente: Mg. Milagritos Edith López Palomares
Secretario: Mg. José Luis Farro Quesquén
Vocal: Lic. María Pilar Ramoz Angulo



Procedió el aspirante a hacer la exposición de la Introducción, Material y métodos, Resultados, Discusión y Conclusiones, haciendo especial mención de sus aportaciones originales. Terminada la defensa de la Tesis presentada, los miembros del Jurado Evaluador pasaron a exponer su opinión sobre la misma, formulando cuantas cuestiones y objeciones consideraron oportunas, las cuales fueron contestadas por el aspirante.

Tras la intervención de los miembros del Jurado Evaluador y las oportunas respuestas del aspirante, el Presidente abre un turno de intervenciones para los presentes en el acto de sustentación, para que formulen las cuestiones u objeciones que consideren pertinentes.

Seguidamente, a puerta cerrada, el Jurado Evaluador determinó la calificación global concedida a la sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional, en términos de:

Aprobado (x) por Unanimidad (x)/Mayoría () Desaprobado ()

Otorgada la calificación, el Secretario del Jurado Evaluador lee la presente Acta en esta misma sesión pública. A continuación se levanta la sesión.

Siendo las 11:26 horas del mismo día y fecha, el Jurado Evaluador concluye el acto de sustentación de la Tesis para obtener el Título Profesional.

SECRETARIO (with signature)

PRESIDENTE (with signature)

VOCAL (with signature)

OBSERVACIONES:

Índice

Autorización de publicación de la Tesis en el Repositorio Institucional de la Untrm	.ii
Dedicatoriaiii
Agradecimientoiv
Autoridades de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas v
Visto Bueno del Asesor de la Tesisvi
Jurado Evaluador de la tesisviii
Constancia de Originalidad de la Tesisix
Acta de Sustentación de la Tesisxi
Índice de tablasxiv
Índice de figurasxv
Resumenxvi
Abstractxvii
I. INTRODUCCIÓN 18
II. MATERIAL Y MÉTODOS26
III. RESULTADOS33
IV. DISCUSIÓN45
V. CONCLUSIONES48
VI. RECOMENDACIONES50
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS51
Anexos53

Índice de tablas

Tabla 1. Número de estudiantes de la Institución Educativa N°114.....	27
Tabla 2. Operacionalización de variables.....	28
Tabla 3. Desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022	33
Tabla 4. Distribución de la muestra según sexo de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022	35
Tabla 5. Desarrollo del juego simbólico, según la dimensión descentración. Institución Inicial Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022.....	36
Tabla 6. Desarrollo del juego simbólico en el nivel de integración en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022.....	38
Tabla 7. Desarrollo del juego simbólico en el nivel de sustitución en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022.....	40
Tabla 8. Desarrollo del juego simbólico en el nivel de planificación en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022.....	41
Tabla 9. Distribución de la muestra según la elección de los sectores de la I.E 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022.....	43

Índice de figuras

Figura 1. Desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022	34
Figura 2. Distribución de la muestra según sexo de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022.....	36
Figura 3. Desarrollo del juego simbólico en el nivel de descentración en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022	39
Figura 4. Desarrollo del juego simbólico en el nivel de integración en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022	39
Figura 5. Desarrollo del juego simbólico en el nivel de sustitución en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022.....	40
Figura 6. Desarrollo del juego simbólico en el nivel de planificación en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022	42
Figura 7. Distribución de la muestra según la elección de los sectores de la I.E 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022	43

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo por objetivo general describir el desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa N° 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas, 2022; el diseño fue descriptivo simple de tipo transaccional de una sola casilla. La población y muestra estuvo conformada por 25 preescolares seleccionados por conveniencia. Se utilizó como técnica a la observación y como instrumento la ficha de observación. En los resultados se evidencia que en la dimensión descentración se ubican en el nivel 3 (32%), lo cual significa que los niños son capaces de simular actividades que realizan otras personas, animales u objetos; en la dimensión de integración, se encuentran en los niveles 4 (24 %) y 5 (24 %) ello demuestra que los niños al jugar realizan dos acciones o más acciones con una secuencia lógica. En lo que respecta a la dimensión de sustitución, los niños en mayor proporción se encuentran en el nivel 4 (28 %), esto significa que al jugar imaginan acciones sin la presencia del objeto y lo expresa con gestos; finalmente se determinó que en la dimensión de planificación los niños en mayor proporción se encuentran en el nivel 3 (24 %), lo que significa que realizan acciones improvisadas en un sector de juego utilizando objetos y juguetes. Asimismo, se concluye que el juego simbólico en lo referente a las dimensiones de descentración, integración, sustitución y planificación, los niños no se encuentran en el nivel esperado.

Palabras clave: juego simbólico, descentración, integración, sustitución y planificación.

Abstract

The present research work had the general objective of describing the development of symbolic play in preschoolers of Educational Institution N°. 114 "San Miguel de Chosgón", Bongará, Amazonas, 2022; the design was simple descriptive of the transactional type with a single box. The population and sample consisted of 25 preschoolers selected for convenience. The observation sheet was used as an observation technique and as an instrument. The results show that in the decentering dimension they are located at level 3 (32%), which means that children are capable of simulating activities carried out by other people, animals or objects; in the dimension of integration, they are found at levels 4 (24%) and 5 (24%), this shows that when playing children perform two actions or more actions with a logical sequence. Regarding the substitution dimension, the children in a greater proportion are at level 4 (28%), this means that when playing they imagine actions without the presence of the object and express it with gestures; Finally, it was determined that in the planning dimension, the children in the highest proportion are at level 3 (24%), which means that they carry out improvised actions in a game sector using objects and toys. Likewise, it is concluded that the symbolic game in relation to the dimensions of decentration, integration, substitution and planning, the children are not at the expected level.

Keywords: symbolic game, decentering, integration, substitution and planning.

I. INTRODUCCIÓN

La educación inicial a nivel mundial, se ha convertido en una tendencia con la idea que todos los niños antes de iniciar la etapa escolar deben de participar en cualquier experiencia educativa. Desde la Filosofía y Psicología se mencionan la importancia de los primeros años, ya que es base de la formación de la inteligencia y el adecuado desarrollo cognitivo y psicomotor del niño, en el Perú el nivel inicial se reconoce desde los tres años hasta los cinco años y es reconocido como un derecho; debido a que cumplen con características particulares y necesidades e intereses de su propia maduración evolutiva, y es esta etapa donde el niño descubre muchas cosas mediante el juego, descubre, explora experimenta y, de esta manera, dinamizan el aprendizaje.

En lo relacionado a las teorías, se tuvo en cuenta a Spencer (1861) el juego ayuda quemar energía acumulada lo que permite tener una vida sana y saludable y un descanso placentero. Asimismo, de acuerdo a Freud (1898), el juego no es solo acción sino pre acción, ya que contribuye al progreso de la madurez, se logra al terminar de la niñez. De igual forma, Freud (1898, 1906, 1920), El juego es una expresión del ser niño. A través de ello, el infante halla encanto, ya que obtener salida a otros elementos inconscientes. El juego tiene un notorio valor curativo que ayuda a desenvolver habilidades y destrezas

Ezequiel (1898), menciona que la condición del juego es vivo e automática ya que dispone al chico para desplegar distintos movimientos en su fase adulta, por ejemplo, cuando juega con una muñeca de niño, esto lo manifestará cuando sea grande o adulto.

En lo referente a las teorías del al juego simbólico, Hall (1904), en su teoría menciona que, a través del juego simbólico, el infante constituye condiciones reales en un recreo ficticio. Este tipo de juego le consiente decir distintas emociones, prácticas, sensaciones y experiencia, sino además transformar la situación con su ilusión, fundando todo un mundo ficticio. Mediante el juego simbólico el infante estudia a aclarar diferentes roles, juega a copiar a las personas

mayores. El juego simbólico es primordial para entender y confrontar el contexto que le envuelve.

Piaget (1946) menciona que el juego es el reflejo de la propia inteligencia del niño porque muestra lo que va adquiriendo de su entorno diario según cada etapa evolutiva, la cual asocia las tres estructuras básicas del juego simbólico con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es un ejercicio simple; el juego simbólico es irreal o ficticio el juego con reglas impuestas es grupal.

Guerra (2010), el juego simbólico es una acción cómoda que se debe de trabajar, ya que permite medir el progreso del niño. Como una actividad proyectada por el formador asignar tareas que supongan la mediación en distintas áreas del progreso. Es así, el juego simbólico es un intermedio de aprendizaje céntrico puesto que su sistematicidad y su forma atractivo hace que tanto el abordaje como el asunto de instrucción sean potenciales más posibles, es decir, el infante se involucra más contenidos al mismo tiempo con el juego.

Guerra (2010), menciona la cuatro dimensiones : a) descentración, es la destreza que va logrando con su propia período que le consiente saltar del juego muy conocido por otras conductas que van relacionado con su propio cuerpo, acción simbólica donde empieza representar con objetos extraños esta dimensión se desarrolla hasta los 12 meses; b) iintegración, es la capacidad del niño que empieza a desarrollar mediante el juego va demostrando ya que antes era simbólico después pasara a un juego más concreto y así ira uniendo secuencias; c) sustitución, es cuando el niño cambia de lo simbólico a los concreto es la capacidad propia del sustituye un objeto por algo real y; d) planificación, indica la madurez del juego. Es la preparación previa que hace el niño del juego considerando materiales y escenarios a utilizar, comienza de los años.

Ministerio de Educación (2019),—Se menciona que el juego simbólico es libre, natural y agradable, no es condicionado por el adulto, sale del interés y necesidad de los niños y niñas. Esta actividad es importante ayuda al desarrollo del cerebro, lo que permite la conexión neuronal lo que produce distintas hormonas que son beneficiosas para el ser humano como la

serotonina, las encefalinas y endorfinas todas estas ayudan a reducir la ansiedad, regulan el estado de ánimo y reducen la tensión neuronal, brindan calma, bienestar y felicidad como la dopamina, facilita la creatividad, la imaginación, facilita la repetición eficiente de movimientos ligados al juego, acetilcolina, favorece estados de la atención, el aprendizaje y la memoria, que mejoran el aprendizaje de los niños, sus emociones y regulando su estado de ánimo, potenciando su concentración y atención.

Vygotsky (1924), menciona que el juego es una necesidad que se da mediante la interacción con los demás ya que los casos que se presentan son de índole social, a través del juego se muestran casos de la vida real y con la ayuda de otros niños, logran obtener acuerdos normas. Lev Vygotsky menciona principalmente en esta etapa del juego simbólico, el niño convierte los objetos en imaginación y otros que tienen para él un significado distinto que para los demás, por ejemplo, cuando va en palo de escoba para él es un caballo, a todo esto, va haciendo de manera simbólica.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2009), de la misma manera se fundamenta que el juego simbólico tiene características de acuerdo a grupos etarios; así, antes de los 18 meses plantea un juego pre simbólico y funcional, determinado únicamente por la exploración de los objetos o juguetes, es común en esta edad ver que los bebés cogen objetos o juguetes, lo miran, los llevan a la boca, los pasan de una mano a otra, los tiran al piso, en una acción básicamente exploratoria. Entre los 19 y 24 meses, prefieren jugar solos, sus juegos están relacionados con su existencia diaria, es sujeto de su correcta representación. Por ejemplo, simula tomar el biberón vacío y hace como si realmente se nutriera, más adelante juega con juguetes, simbolizando a individuos.

Auconuturier (2004), refiere que el juego es su noción de ser de cada niño representa lo que es, aquí y ahora. En este sentido, Lucerga et.al (1992), manifiesta que a través del juego y con la relación con las cosas (reales o imaginarios) que el adulto transmite al niño, este empieza a simbolizar cuando repite en su vida diaria y/o real de dichas acciones.

Elkonin (1980), que el progreso de los trabajos en el juego, son visibles a partir dos puntos de vista: En correlación con las cosas, en un primer instante el infante traslada un trabajo con el igual objeto (alisa un muñeco, al osito, etc.), lo que ayuda a la difusión del trabajo, posteriormente maneja un cuerpo similar, que a su vez coopera a apartar el objeto del diseño de la acción. Esta renovación al cuerpo generalmente se manifiesta a los treinta meses y amplía las posibilidades de acción de los niños. En este sentido se manifiesta que el objeto sustitutivo debe guardar un lejano parecido con el objeto real, más allá de ello debe permitir ejecutar la acción propia de lo real; dichos objetos se empiezan a utilizar como material complementario de los juguetes temáticos como muñecos, animalitos, etc. y suelen ser no estructurados como palitos, telas, cartones. A inicio el infante muestra resistencia a asignar un objeto un empleo diferente a la que le corresponde, consecutivamente lo hace sin ningún problema. En relación con su propia estructura, se evidencia que al inicio las acciones son un acto meramente figurado (peina, o barre, o da comer, etc.), más adelante realizará diversas ejercicios simbólicas que no siempre poseen una sucesión lógica en sí. Entre los 2 y los 3 años aproximadamente surgen los síntomas del “papel”, que se pone de manifiesto a través de poner un nombre a los objetos o juguetes, de mencionar estados imaginarios de los mismos (“esta malita”, “el café está caliente”) y finalmente el niño habla por los juguetes u objetos lo que ejecuta ejercicios. Al efectuar los tres años causa la transformación al juego de “roles” al proporcionar las sucesivas de premisas. Elkonin: Reemplazo de cosas. Dificultad de la distribución de trabajos. Síntesis de las labores y su disgregación de las cosas. Asimilación de las labores del infante con las de los mayores y entrega en el juego de nombres propios. Un talento notable es la evidencia del juego en la representación del rol es que el niño deja de jugar impulsado por los objetos para hacer bajo una imagen; es decir del papel que pretende simbolizar, en lo que se encuentran las acciones lúdicas. En un inicio del juego de roles los niños están suficiente adheridos a los materiales con los que efectúa las trabajos, a continuación va desprendiéndose a medida que recogen más categoría los rostros síquicos de los actores y sus relaciones con otras personas, sobre los ejercicios que ejecutan (desde los 5 años), y los escritos que en un inicio son efímeros, inseguros, borrosos y tienen una materia coherente a situaciones domésticas, de a poco se hacen más seguros y abarcan situaciones más separadas de lo diario y lo fantasioso.

Por otro lado, Lucerga et. al (1992), mencionan que el juego simbólico es algo hermoso, puro, sincero expresan el mundo conceptual y en grupo buscan la manera de solucionar conflictos.

Existe una coincidencia escrita por Lucerga et.al (1992), cuando manifiesta que el juego aparece y se desarrolla al finalizar la etapa sensorio motriz y da el surgimiento de la tendencia formal (diez a once años) durante dicho espacio se da la representación y simbolización que ha sido construido durante el periodo sensorio motor. La etapa preoperatorio se da de dos a siete años, es aquí la representatividad son rígidas, primarias y desconectadas unas de otras; al término de esta etapa estos niños ya son capaces de organizar aspectos más reales de manera imaginaria más coordinada y sobresale la inteligencia representativa, se hace visible a través de este talento de imitación de sucesos, acciones o personajes en ausencia de éstos, en la exteriorización de las imágenes mentales a través del dibujo, la construcción de nuevos conocimientos , entre otras formas de manipular los símbolos en el juego y en la capacidad para comunicarse con otros a través de signos.

Se puede concluir con el siguiente aporte como mencionan líneas arriba los distintos autores el juego libre o el juego simbólico es importante en el desarrollo del niño, este interés nace de la propia necesidad de ellos sin condicionamiento del adulto es una actividad que ayuda mucho en el desarrollo de aprendizaje mediante el juego crean descubren nuevos conocimientos y habilidades es importante dejar que niño sea libre.

En virtud a ello es que se formuló el problema de investigación expresado en la siguiente interrogante ¿Cuál es el nivel de desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas, ¿2022?

En tal sentido la presente tesis tuvo como objetivo general determinar el nivel de desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas, 2022. Y como objetivos específicos son: i) Identificar el desarrollo del juego simbólico en el nivel de la descentración en los preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas. ii) Identificar el desarrollo del juego simbólico en el nivel de la integración en los preescolares de la Institución

Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas. iii) Describir el desarrollo del juego simbólico en el nivel de la sustitución en los preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas. iv) Explicar el desarrollo del juego simbólico en el nivel de la planificación en los preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas.

Teniendo como base lo mencionado anteriormente, se desarrolló la presente investigación de tipo descriptiva con variable única de estudio: desarrollo del juego simbólico; se ha tratado de comprobar la hipótesis: Existe un nivel de desarrollo adecuado del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022

En consecuencia, los antecedentes que se encontraron en los ámbitos internacional, nacional, regional-local que sirvieron de soporte al presente estudio, se detallan a continuación:

Herrera y Tapia (2020), su objetivo fue: resolver la importancia que puede tener con la ejecución del juego simbólico para el progreso de la creatividad en el periodo infantil, su población de estudio fueron casos, determinado, restringido y posible, que construirá para la selección de la muestra, ya que cumplen con criterios determinados, la metodología empleada fue exploratoria y descriptiva, con un enfoque cualitativo mediante fichas literales, llegando a la terminación que el juego simbólico es indispensable con el proceso de la creatividad, ya que en el momento del recreo el niño pone en ejecución alguna de sus habilidades intelectuales como la intuición y la creatividad

Álvarez y Botero (2020), su objetivo es evaluar cómo se da la colaboración de los preescolares durante la ejecución del juego simbólico y de qué manera influye en las relaciones con los demás y en el reconocimiento de su identidad en esta etapa infantil. La muestra fue con los preescolares entre los 3 y los 13 años de edad. Donde trabajó con la metodología basada en el aprendizaje significativo. La técnica empleada fue Matriz de caracterización, Bitácoras, guía de observación, guion de entrevista según las clases propuestas. Llegando a la conclusión que el juego para todo niño es un derecho y es algo muy divertido ya que son felices y realizan

lo que más les gusta, mucho de estos juegos lo relaciona con el vivir día a día mediante representaciones simbólicas mediante el juego a mamá y papá.

Altamirano (2021), Al realizar su investigación, su objetivo fue demostrar que el planteamiento del juego simbólico para el proceso para la mejora de la creatividad en la elaboración de textos en comunicación, cuya población y muestra estuvo conformado por estudiantes de 5 años del nivel inicial. El esquema fue no experimental, descriptiva para la recolección de datos se empleó un instrumento como lista de cotejo la cual fue hecha para la investigación en base al reglamento del MINEDU, la cual fue validado por expertos y la confiabilidad fue demostrado por alfa de Cron Bach fue calculada en 0,75% lo cual se demostró que era confiable. Los resultados en la dimensión de la imaginación: planificación, textualiza, alcanzaron niveles medios. Se concluye que la creatividad alcanzó un nivel medio en la elaboración de textos, por lo que se trabajó y validó el aporte práctico que consistió en un plan de aprendizaje mediante el juego simbólico.

Valle y Beyky (2018). En su investigación realizada, su objetivo fue comprobar la influencia de un taller de juegos simbólicos en el progreso de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.10153- Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe - 2018. Se desarrolló con un total de 48 infantes la metodología fue variada, se mencionó a los métodos interactivos y/ o participativo, auténtico, de modelación, dialéctico, experimentación, inductivo, observación, deductivo, analítico, sintético y de medición. A la muestra se le empleó una lista de cotejo para evaluar la independencia del MINEDU. Se aplicó un taller de juegos simbólicos con los infantes del grupo experimental: posterior a ello se volvió a aplicar la lista de cotejo para ver la autonomía a ambos grupos. Después de tener el resultado se pasó a analizarlos mediante el Excel. Los resultados logrados muestran que el nivel de independencia, antes de aplicar el taller, era bajo de acuerdo con las medias logradas en el pre test por ambos grupos (experimental: $X= 6.29$ y control: $X = 6.54$). Estadísticamente no existían diferencias significativas entre ellos según la prueba de hipótesis t de Student. Luego se aplicó un taller de 20 actividades basadas en los juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños del grupo experimental. Posteriormente, los resultados del post test indicaron que el taller tuvo un dominio explicativo en el progreso de la independencia (experimental: $= 16.13$ y control: $= 7.27$). Posteriormente, más tarde al hacer

la discusión de resultados y la prueba de hipótesis, se puede llegar a la conclusión que el taller de juegos simbólicos influyó significativamente en el progreso de la independencia de los niños en estudio..

Pucuhuayla (2019), su investigación realizada, tuvo como objetivo establecer la relación del juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje de niños de la institución educativa J.S. A. Chanchamayo 2019”; se utilizó la investigación no experimental correlacional, ya que se estudió los casos de su estado natural posterior a ello analizarlos, su población estuvo conformado por 71 estudiantes Como conclusión se llegó a lo siguiente: los niños mejoraron significativamente sus aprendizajes a través del juego simbólico en un 23,23%”. Se concluye: Existe una estrecha relación en ambas variables entre el juego simbólico y el estudio receptivo en estudiantes de la IEI “J.S.A. Chanchamayo 2019.

A nivel local, no se han encontrado trabajos de investigación relacionados con el juego simbólico.

Teniendo como base lo mencionado anteriormente, se desarrolló la presente investigación de tipo descriptiva con variable única de estudio: desarrollo del juego simbólico; se ha tratado de comprobar la hipótesis: Existe un nivel de desarrollo adecuado del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022.

II. MATERIAL Y MÉTODOS

2.1. Enfoque de la investigación

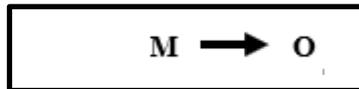
El enfoque de investigación fue cuantitativo porque los resultados fueron medidos con números que proporcionan la estadística.

2.2. Tipo de investigación

Corresponde a la investigación básica porque se fundamentó en teorías y conocimientos del desarrollo del juego simbólico. Según Nieto (2008), la investigación básica también llamada investigación pura se basa en la curiosidad y sirve de base a la investigación aplicada, además para el desarrollo de la ciencia, es decir aporta con nuevos conocimientos.

2.3. Diseño de la investigación

En la presente investigación se empleó el diseño descriptivo simple de tipo transaccional de una sola casilla, donde se indagarán la incidencia de modalidad, categoría o niveles de desarrollo de una variable en una población, Hernández. (2014), cuyo esquema es el siguiente:



Donde:

O: Observación de la muestra estimada

M: Muestra en estudio

2.4. Población, muestra

Población y muestra: Estuvo conformada por 25 niños preescolares matriculados en el año lectivo 2022, de la Institución Educativa N° 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas.

Tabla 1

Número de estudiantes de la Institución Educativa N°114

ESTUDIANTES	CANTIDAD
Niñas	14
Niños	11
TOTAL	25

2.5. Variables de estudio

Variable única: Juego simbólico

2.5.1. Operacionalización de las variables

Tabla 2: Operacionalización de variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala
El juego simbólico	Es un escenario principal y útil a través del cual el desarrollo social, intelectual del niño y niña se ven unidos con la parte cognitiva como la inteligencia, lenguaje,	La variable única, son cualitativas y abstractas, por tal motivo se descomponen en otras unidades más simples, como son indicadores e ítems con la finalidad de	Descentración	Imitación diferida (acción real dada en ausencia del modelo)	1, 2, 3	Ficha de observación Técnica de observación	Nivel 1: Supone la utilización realista de objetos reales.
			Integración	Complejidad de juego	4		Nivel 2: Implica la capacidad de auto simulación e indica la incipiente capacidad de simbolizar.
				Dibujo: Trata de imitar la realidad.	5		
				Dibujo: Trata de imitar la realidad.	6		Nivel 3 Cuando el niño es capaz de simular actividades ajenas, lo que supone ya un descentramiento del juego del propio yo.
			Lenguaje: Permite expresar verbalmente las	7, 8			

pensamiento, poder memoria, medirlos y percepción, contarlos. atención, entre otras. Sánchez et al (2020)	Sustitución	acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento Representación: 9, 10, Pone de 11, 12, manifiesto sus 13 vivencias haciendo uso de diversos recursos y medios	Nivel 4: Supone la capacidad del niño para utilizar un mismo esquema de actuación con varios participantes o para aplicar diferentes esquemas a un mismo objeto. Nivel 5: Considera tres aspectos: a) Utilización de objetos (juguetes) como sujetos activos. b) Premeditación por parte del niño del acto simbólico con anterioridad a su ejecución.
	Planificación	Preparación 14 previa del juego por parte del niño.	

2.6. Método, técnicas, instrumentos y procedimientos

Método

El método utilizado fue el método científico; sin embargo, como métodos auxiliares se utilizó:

Método descriptivo, uno de los métodos más trabajados en la investigación, es el método descriptivo sirve para aprender cualquier tipo de fenómeno desconocido, ver en su ambiente original y muestran cuatro funciones: 1. Identifica fenómenos. 2. Las variables pueden ser manipuladas a futuro. 3. Las variables pueden ser manipuladas de acuerdo a la necesidad o al tipo de investigación 4. se pueden utilizar herramienta de trabajo cuando no pueden ser utilizados los métodos correlacionales o experimenta (Underwood y Saughnessy, 1978).

Método analítico – sintético, porque se tuvo que realizar dos etapas intelectuales inversos. Primero el análisis como un procedimiento de descomposición lógica lo que permitió descomponer a la variable de estudio en parte con la finalidad de estudiar sus características, así como para hacer las mediciones, y luego el proceso inverso, la síntesis como operación mental para unir las partes posibilitándonos estudiar las características generales y las relaciones de los elementos componentes estableciendo las conclusiones (Rodríguez y Pérez, 2017).

2.6.1. Técnicas

Para la sistematización de la investigación se empleó la técnica de observación ya que la población es preescolar y aún no han desarrollado el sistema de lectoescritura.

2.6.2. Instrumentos

El instrumento que se empleó fue una ficha de observación basada en las investigaciones realizadas por Goicochea y Clemente (1991), citado en Paredes (2003), que recoge cuatro dimensiones en el desarrollo del juego simbólico del niño: Descentración, Sustitución, Integración y Planificación.

2.7. Validez y confiabilidad del instrumento

La ficha de observación basada en las investigaciones realizadas por Goicochea y Clemente (1991) citado en Paredes (2003), presenta una alta validez y confiabilidad para nuestro contexto. La confiabilidad a través de su consistencia interna, presenta un Alfa de Cronbach de 0.95 por lo que dicho coeficiente corresponde a un nivel confiable de fiabilidad para medir el nivel de desarrollo de juego simbólico en niños de cinco años de edad.

2.8. Procedimientos

Durante el desarrollo del presente trabajo de investigación, a fin de cumplir los objetivos propuestos, se ejecutaron los siguientes procedimientos:

- Se diseñó el plan de investigación en función al esquema oficial de la UNTRM.
- Se determinó a la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, como la población de estudio, la misma que fue solicitada mediante oficio a la directora del a IEI, contando con la autorización respectiva. Así mismo, por conveniencia de las investigadoras se determinó como muestra de estudio a todos los preescolares que contó con 25 niños matriculados en el periodo 2022.
- Se seleccionó los instrumentos de investigación para la recolección de información, consistente en cuaderno de campo y la ficha de observación. y la ficha de observación.

- Se realizaron las observaciones durante la hora del juego libre en los sectores, tres veces por semana, 26 de julio del 2022 hasta el 30 de octubre del 2022; dichas observaciones fueron registradas en el instrumento de observación, teniendo en cuenta las dimensiones de la variable de estudio.
- Se realizó el análisis de los registros, cuyas conclusiones se plasmaron en la ficha de observación, teniendo en cuenta las orientaciones de la ficha técnica.
- Con ayuda de la hoja de cálculo Microsoft Excel 2013 se procesó y tabuló la información obtenida.
- Se organizó y presentó la información mediante cuadros y gráficos estadísticos, los cuales fueron interpretados basados en la información contenida en el marco teórico y los registros de observación.
- Por último, se procesaron los datos y se realizó el análisis correspondiente.

2.9. Análisis de datos

Los datos se recopilaron según la ficha de observación del juego simbólico, utilizando como apoyo el cuaderno de campo.

Para realizar el análisis estadístico se utilizó la estadística descriptiva, teniendo en cuenta las siguientes características:

- Tablas estadísticas, permitieron identificar y describir cuantitativamente la variable de estudio según los niveles de valoración del juego simbólico en base a los objetivos de la investigación.
- Gráficos estadísticos, en el cual se utilizó barras verticales unidimensionales que permitieron describir gráficamente el comportamiento y distribución de las características de la variable de estudio “desarrollo del juego simbólico”.

III. RESULTADOS

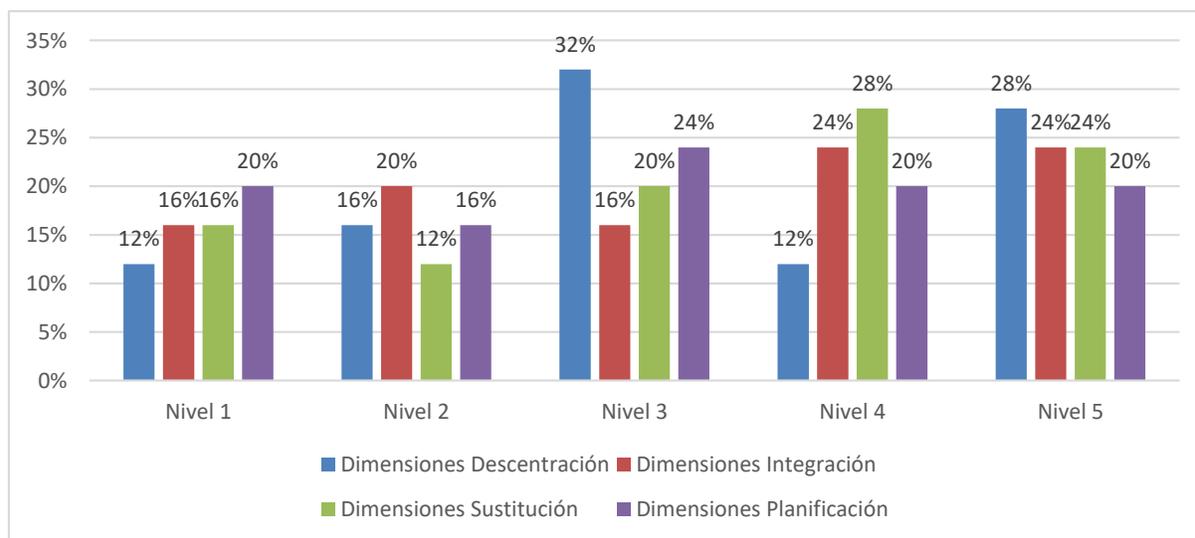
Tabla 3

Desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022

Niveles	Dimensiones/frecuencia			
	Descentración	Integración	Sustitución	Planificación
Nivel 1	3	4	4	5
% del total	12%	16%	16%	20%
Nivel 2	4	5	3	4
% del total	16%	20%	12%	16%
Nivel 3	8	4	5	6
% del total	32%	16%	20%	24%
Nivel 4	3	6	7	5
% del total	12%	24%	28%	20%
Nivel 5	7	6	6	5
% del total	28%	24%	24%	20%
Total			100%	

Figura 1

Desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022



En la tabla 3 y figura 1, se evidencia los 5 nivel mencionado de cada dimensión, En la dimensión de descentración, que significa que el niño va transitando del juego centrado en su propio cuerpo a acciones simbólicas en las que comienzan a tomar parte objetos extraños a él, animados e inanimados. Del total de 25 niños, el 12 % nivel 1, el 16 % nivel 2, el 32 % nivel 3, el 12 % nivel 4, el 28 % el nivel 5, Según la tabla y el gráfico, la mayor proporción de niños se ubican en el nivel 3, de lo cual se concluye que la mayoría de niños sólo realizan acciones simbólicas sobre un agente activo, así mismo contamos con niños que están en nivel 4 y 5 lo que significa que lograron acciones con diferentes agentes con una secuencia lógica es el nivel más alto para su desarrollo.

En la dimensión de integración, que hace alusión a la complejidad del juego formando secuencias lógicas de acciones, cuyos resultados arrojan que un 16 % nivel 1, el 20 % nivel 2, el 16 % nivel 3, el 24 % nivel 4, el 24 % nivel 5.

En esta dimensión del desarrollo del juego simbólico se evidencia que la mayor proporción de niños se encuentran en los niveles 4 y 5, lo que permite concluir que los niños al jugar realizan una secuencia lógica de dos, tres o más acciones como se puede observar están en el nivel logrado.

En la dimensión de sustitución, que hace alusión a la capacidad del niño de realizar la sustitución de objetos, es decir, cuando el niño hace que un objeto signifique algo diferente de sí mismo al grado de complejidad durante el juego libre que realiza; el 16 % nivel 1, el 12 % nivel 2 , el 20% nivel 3 el 28 % nivel 4, 24% nivel 5, la mayor proporción de niños se encuentran en el nivel 4, de ello se concluye que los niños durante el juego libre sustituyen un objeto realista por otra función distinta a lo que tiene el objeto.

En la dimensión de planificación que indica con claridad la madurez del juego concretado en la preparación previa del juego que hace el niño considerando objetos, juguetes, sector y escenarios a utilizar; según los resultados en esta dimensión, se tiene que el 20 % nivel 1, 16% nivel 2 el 24 % nivel 3, el 20 % nivel 4, el 20 % nivel 5. En esta dimensión de desarrollo del juego simbólico, la mayor proporción de niños se encuentran en el nivel 3, lo que permite concluir que los niños durante el juego libre todavía realizan acciones improvisadas con los objetos y/o juguetes en un determinado sector.

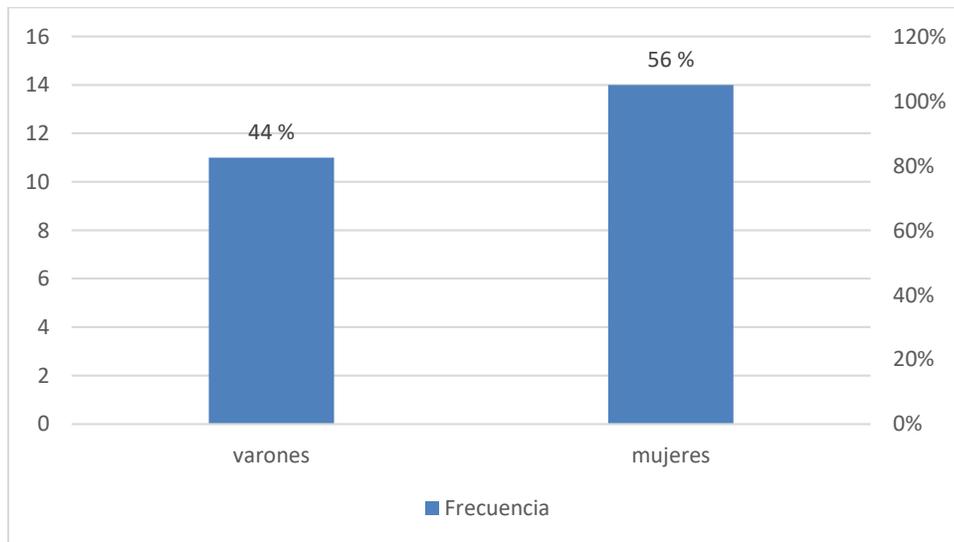
Tabla 4

Distribución de la muestra según sexo de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022

Sexo	Frecuencia	%
Varones	11	44%
Mujeres	14	56%
Total	25	100%

Figura 2

Distribución de la muestra según sexo de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022



Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

Según la tabla N° 04, se observa que en la investigación participaron 25 infantes, de los cuales, 44% son varones y el 56% son mujeres.

Tabla 5

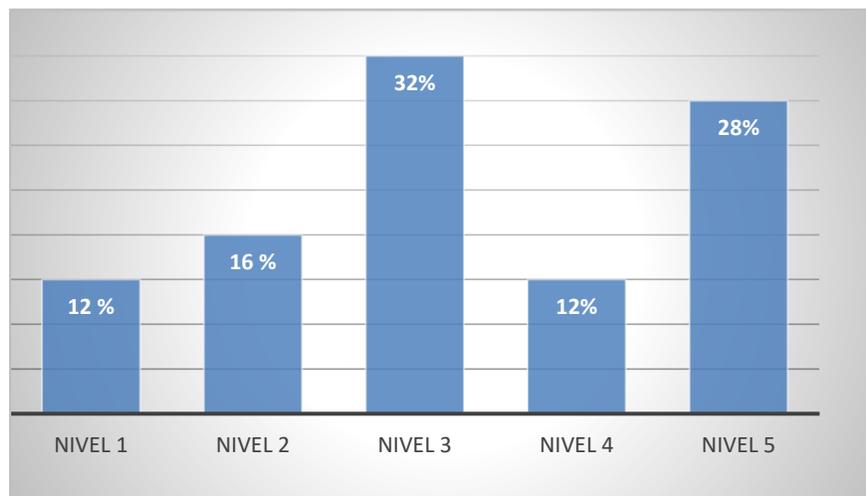
Desarrollo del juego simbólico, según la dimensión descentración. Institución Inicial Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022

Niveles	N° de niños	Porcentaje %
Nivel 1	3	12
Nivel 2	4	16
Nivel 3	8	32
Nivel 4	3	12
Nivel 5	7	28

Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

Figura 3

Desarrollo del juego simbólico, según la dimensión descentración. Institución Inicial Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022



Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

En el gráfico N° 03 se tiene la distribución del desarrollo del juego simbólico en los preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”. En la dimensión de descentración, que significa que el niño va transitando del juego centrado en su propio cuerpo a acciones simbólicas en las que comienzan a tomar parte objetos extraños a él, animados e inanimados. Del total de 25 niños, el 12 % de niños se encuentran en el nivel 1, que significa que los preescolares, utilizan de manera realista los objetos reales con que juegan; el 16 % de niños en el nivel 2, ello implica que los niños están iniciándose en la capacidad de auto simulación; del mismo modo, el 32 % de niños se ubican en el nivel 3, lo que demuestra que los niños ya son capaces de simular actividades que realizan otras personas, animales u objetos; asimismo el 12 % de niños se encuentran en el nivel 4, que significa que los niños ejecutan diversas acciones con un mismo objeto, además de involucrar a otros niños en las acciones del juego que realizan; además, el 28 % se encuentran en el nivel 5, lo que evidencia que este grupo de niños utilizan

los juguetes como sujetos activos y emplean los objetos con una finalidad distinta a la convencional.

Según la tabla y el gráfico, se evidencia que la mayor proporción de niños se ubican en el nivel 3. de lo cual se concluye que la mayoría de niños sólo realizan acciones simbólicas sobre un agente activo, así mismo contamos con niños que están en nivel 4 y 5 lo que significa que lograron acciones con diferentes agentes con una secuencia lógica es el nivel más alto para su desarrollo.

Tabla 6

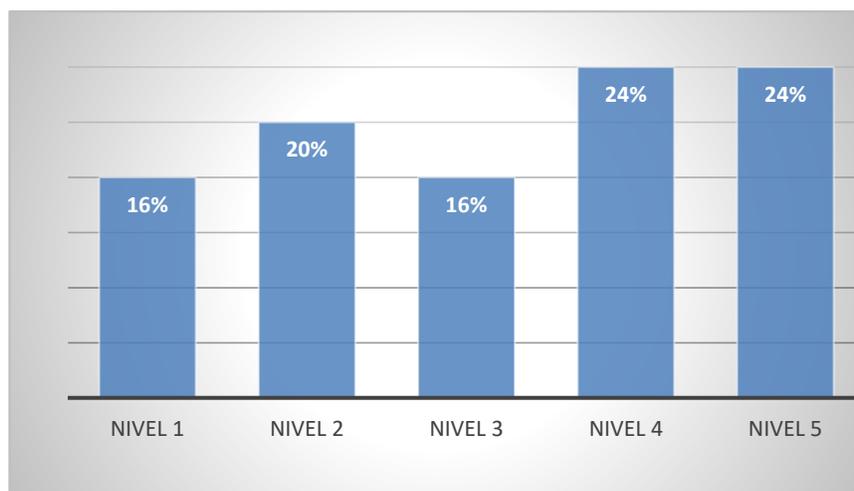
Desarrollo del juego simbólico en el nivel de integración en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022

Niveles	N° de niños	Porcentaje %
Nivel 1	4	16
Nivel 2	5	20
Nivel 3	4	16
Nivel 4	6	24
Nivel 5	6	24
Total	25	100

Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

Figura 4

Desarrollo del juego simbólico en el nivel de integración en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022



Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

En la tabla 5 y gráfico N° 04 se tiene la distribución del desarrollo del juego simbólico en los preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, en la dimensión de integración, que hace alusión a la complejidad del juego formando secuencias lógicas de acciones, cuyos resultados arrojan que un 16 % de niños se encuentran en el nivel 1, lo que refleja que este grupo de niños durante la hora del juego realiza acciones simbólicas aisladas, el 20 % de niños que se encuentran en el nivel 2 realizan un mismo juego o acción simbólica con diferentes objetos, juguetes o niños, el 16 % de niños se encuentran en el nivel 3 lo que indica que este grupo de niños juegan realizando tres o más acciones pero sin una secuencia lógica, así mismo el 24 % de niños se encuentran en el nivel 4, ello demuestra que los niños al jugar realizan dos acciones que tienen una secuencia lógica, además el 24 % de niños se encuentran en el nivel 5, lo que evidencia que al jugar, los niños realizan tres o más acciones con una secuencia lógica. En esta dimensión del desarrollo del juego simbólico se evidencia que la mayor proporción de niños se encuentran en los niveles 4 y 5. lo que permite concluir que los niños al jugar realizan una secuencia lógica de dos, tres o más acciones como se puede observar están en el nivel logrado.

Tabla 7

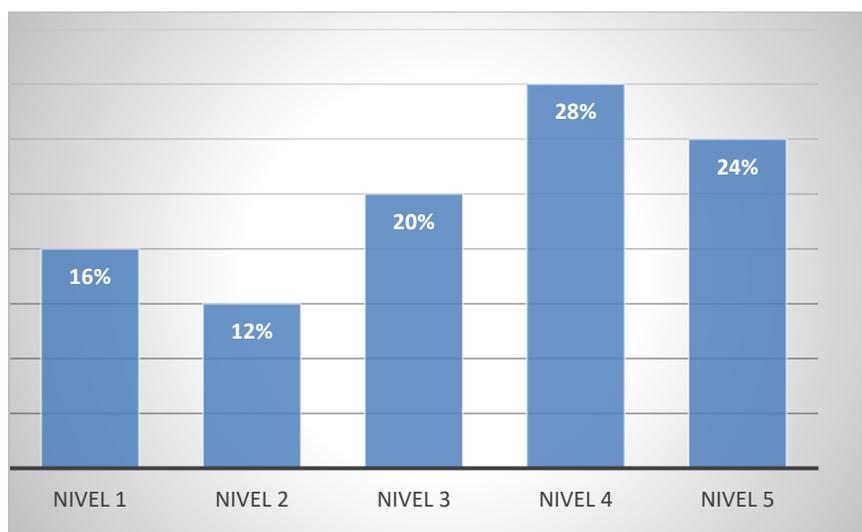
*Desarrollo del juego simbólico en el nivel de sustitución en los preescolares de la IE 114
“San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022*

Niveles	N° de niños	Porcentaje %
Nivel 1	4	16
Nivel 2	3	12
Nivel 3	5	20
Nivel 4	7	28
Nivel 5	6	24
Total	25	100

Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

Figura 5

*Desarrollo del juego simbólico en el nivel de sustitución en los preescolares de la IE 114
“San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022*



Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

En la tabla 7 y gráfico N° 05 se tiene la distribución del desarrollo del juego simbólico en los preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, en la dimensión de sustitución, que hace alusión a la capacidad del niño de realizar la sustitución de objetos, es decir, cuando el niño hace que un objeto signifique algo diferente de sí mismo al grado de complejidad durante el juego libre que realiza; los resultados arrojan que un 16 % de los niños se encuentran en el nivel 1, lo que significa que durante el juego utilizan los objetos o juguetes para lo cual fueron hechos, es decir de manera realista; un 12 % de niños se encuentran en el nivel 2, lo que refleja que los niños utilizan un juguete u objeto haciendo sustituciones pero de manera ambigua; el 20% se encuentran en el nivel 3 lo que evidencia que los niños durante la secuencia de un juego realizan sustituciones de diferentes objetos de forma ambigua; además, el 28 % se encuentran en el nivel 4, esto significa que al jugar imaginan acciones sin la presencia del objeto y lo hace presente con gestos; finalmente el 24% de niños se encuentran en el nivel 5, lo que evidencia que los niños juegan realizando acciones simbólicas sin la presencia del objeto o juguete, mostrando agrado, enfado, dolor, mediante gestos, gritos, llanto, sonrisas. En esta dimensión de desarrollo del juego simbólico, la mayor proporción de niños se encuentran en el nivel 4. De ello se concluye que los niños durante el juego libre sustituyen un objeto realista por otra función distinta a lo que tiene el objeto.

Tabla 8

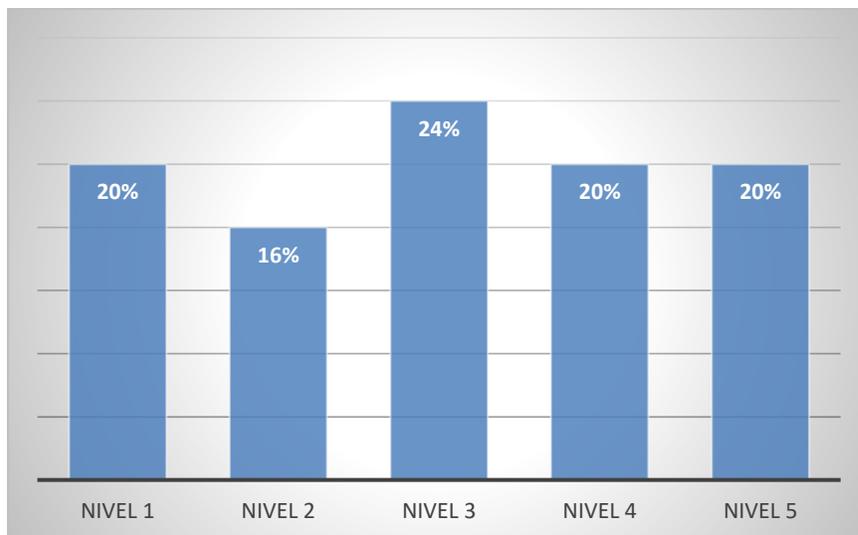
Desarrollo del juego simbólico en el nivel de planificación en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022

Niveles	N° de niños	Porcentaje %
Nivel 1	5	20
Nivel 2	4	16
Nivel 3	6	24
Nivel 4	5	20
Nivel 5	5	20
TOTAL	25	100

Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

Figura 6

Desarrollo del juego simbólico en el nivel de planificación en los preescolares de la IE 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022



Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

En la tabla 8 y figura N° 06 se tiene la distribución del desarrollo del juego simbólico en los preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, en la dimensión de planificación que indica con claridad la madurez del juego concretado en la preparación previa del juego que hace el niño considerando objetos, juguetes, sector y escenarios a utilizar; según los resultados en esta dimensión, se tiene que el 20 % de niños se encuentran en el nivel 1, lo que significa que los niños recorren los sectores de juego sin ningún fin, es decir sin determinar el juego que va a realizar; el 16% de niños que se encuentran en el nivel 2 realizan acciones improvisadas en todos los sectores de juego y utilizan los objetos que encuentran indistintamente; el 24 % de niños que se encuentran en el nivel 3, realizan acciones improvisadas en un sector de juego utilizando objetos y juguetes; el 20 % de niños que se encuentran en el nivel 4, realizan acciones premeditadas para determinar el sector en que va a jugar pero no determina el juego que va a realizar; además, el 20 % de niños que se encuentran en el nivel 5 planifican el juego que van a realizar antes de ejecutarlo, se organizan con su grupo y seleccionan los recursos que van a utilizar. En esta dimensión de desarrollo del juego simbólico, la mayor proporción de niños se encuentran en el nivel 3. Lo que permite concluir que los niños durante el juego libre todavía realizan acciones improvisadas con los objetos y/o juguetes en un determinado sector.

Tabla 9

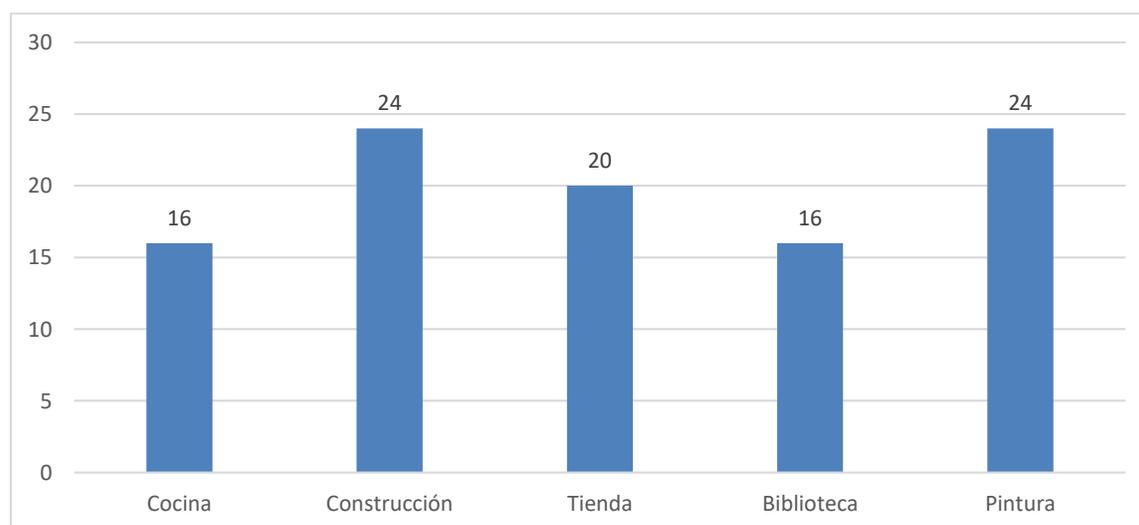
Distribución de la muestra según la elección de los sectores de la I.E 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022

Sectores	N° de niños	Porcentaje
Cocina	4	16
Construcción	6	24
Tienda	5	20
Biblioteca	4	16
Pintura	6	24
Total	25	100

Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

Figura 7

Distribución de la muestra según la elección de los sectores de la I.E 114 “San Miguel de Chosgón”, provincia de Bongará, Amazonas, 2022



Fuente: Ficha de observación del juego simbólico, 2022

En la tabla 9 y gráfico N° 7 se tiene la distribución de la muestra según la elección de sectores educativos en los preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, donde se observa que en la hora del juego los niños tienen preferencias diferenciadas, se tiene que el 16 % de niños se encuentran en el sector de la cocinita, lo que significa que los niños simulan mediante el juego el rol de sus padres en el hogar; el 24% de niños que se encuentran en el sector construcción, se puede interpretar que los niños simulan las actividades observadas que son hechos por sus padres; el 20 % de niños que se encuentran en el sector tienda donde realizan acciones improvisadas en el sector utilizando objetos y juguetes; el 16% de niños que se encuentran en el sector biblioteca, aquí podemos observar el poco interés que tienen los preescolares en la lectura de imágenes; además, el 24 % de niños que se encuentran en el sector pintura. En esta muestra de selección de los sectores educativos la mayor proporción de niños se encuentran en construcción, tienda y cocina lo que permite concluir que los niños durante el juego libre representan mediante el juego sus vivencias diarias.

Existe un nivel de desarrollo adecuado del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas 2022. Teniendo en cuenta que el nivel 5 de la valoración de las dimensiones es el nivel de desarrollo adecuado, se observa que de los 25 preescolares, sólo 6 se encuentran en el nivel de desarrollo adecuado. Y 19 preescolares se encuentran en nivel de proceso.

IV. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos al evaluar el nivel de desarrollo del juego simbólico en los preescolares aplicando la Ficha de Observación basada en las investigaciones realizadas en la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas, 2022. Donde se aprecia en la dimensión Descentración, se encontró que es inferior en menor proporción en el 1 y 2, (nivel 1= 12% que equivale a 3 estudiantes de un total de 25 preescolares y nivel 2 = 16% que equivale a 4 estudiantes de un total de 25 preescolares) y superior en mayor proporción el nivel 3 (nivel 3= 32%), que equivale a 8 estudiantes de un total de 25 preescolares lo que significa que los niños son capaces de simular actividades que realizan otras personas, animales u objetos, y una incipiente capacidad de simbolizar. Coincidiendo con la investigación realizada de, Valle y Beyky (2018), quien puso en práctica los juegos simbólicos, lo que le permitió a los niños adaptarse y acoplarse a los diferentes modelos de recreación, con el fin de poder desarrollar sus capacidades, valores y destrezas; igualmente descubrir el entorno en el que se desenvuelve; además difiere con lo mencionado en MINEDU (2019), el juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores cuando describe que, de los 5 años adelante, se evidencia un juego simbólico grupal con mayor cooperación y coordinado, desarrollan la capacidad de crear escenas imaginarias, juegan con roles, imaginan e integran realidades conocidas con aquellas que nunca han observado o en las que nunca han participado.

Esto nos permite afirmar que los niños evaluados se encuentran en su mayoría en el nivel 03. En lo que respecta a la dimensión de Integración, se encontró que es inferior en menor proporción en los niveles 1 y 2 nivel 1= 16 % que equivale a 4 estudiantes de un total de 25 preescolares, nivel 2 = 20% que equivale a 5 estudiantes de un total de 25 preescolares y nivel 3 = 16%, que equivale a 4 estudiantes de un total de 25 preescolares) y superior en mayor proporción el nivel 4 y 5 (nivel 4= 24% que equivale a 6 estudiantes de un total de 25 preescolares, nivel 5=24% que equivale a 6 estudiantes de un total de 25 preescolares), lo que significa que los niños al jugar realizan dos acciones que tienen una secuencia lógica y el nivel 5= 24%, significa que, al jugar, los niños realizan tres o más acciones secuenciales.

Estos resultados coinciden con los obtenidos por Lucerga et al. (1992), cuando sostiene que el juego es una forma más que tienen los niños de representar la adquisición de un nuevo orden, es decir el orden simbólico. En este sentido, la complicación estructural, evidencia su sentido profundo con el desarrollo; es así que el juego al liberarse cada vez más de lo que exige el contexto y complicarse en su estructura se hace más libre y más capaz de expresar y desarrollar los conceptos y los afectos del niño. Lo que demuestra que, según los resultados obtenidos, los niños evaluados en esta dimensión se encuentran, en mayor proporción, en el nivel acorde a su edad.

En lo que respecta a la dimensión de sustitución, se encontró que es inferior en menor proporción en los niveles 2 y 1 nivel 2 = 12 % que equivale a 3 estudiantes de un total de 25 preescolares y nivel 1 = 16% que equivale a 4 estudiantes de un total de 25 preescolares y superior en mayor proporción el nivel 4 , nivel 4 = 28% que equivale a 7 estudiantes de un total de 25 preescolares, lo que significa que los niños al jugar imaginan acciones sin la presencia del objeto y lo hace presente con gestos. Lo que refleja que los niños evaluados se encuentran por debajo del nivel esperado para su edad.

Estos resultados difieren en parte con lo expresado por Piaget (1946) cuando afirma que “el juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; la condición necesaria para la objetividad del pensamiento es que la asimilación de lo real al sistema de las nociones adaptadas se encuentre en equilibrio con la acomodación de estas mismas nociones a las cosas y al pensamiento de los otros sujetos”. “En resumen, puede reducirse el juego a una búsqueda de placer, pero con la condición de concebir esta búsqueda como subordinada en sí misma a la asimilación de lo real al yo”; también difiere a lo que expresa el MINEDU (2019) cuando sostiene que el juego simbólico, es una actividad de auténtica de representación con significantes diferenciados, y que surge casi al mismo tiempo que la imitación diferida, en la cual el gesto imitador se acompaña a menudo, de objetos que se convierten en simbólicos. Esto permite afirmar que los niños evaluados en esta dimensión de la sustitución se encuentran en mayor proporción en el nivel 4, es decir por debajo del nivel esperado para su edad.

Así mismo, al evaluar la dimensión de planificación, los niños evaluados se encuentran en menor proporción en el nivel 2 (16% que equivale a 4 estudiantes de un total de 25 preescolares) y en mayor proporción en el nivel 3 (24% que equivale a 6 estudiantes de un total de 25 preescolares), lo que significa que este grupo de niños planifican el juego que van a realizar antes de ejecutarlo, se organizan con su grupo y seleccionan los recursos que van a utilizar. Estos resultados difieren con lo afirmado por Pucuhuayla (2019), cuando afirma que es importante la planificación antes cualquier actividad o juego simbólico esto ayuda significativamente en el aprendizaje de los preescolares.

V. CONCLUSIONES

El nivel de desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa N° 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas, 2022, en el presente trabajo de investigación, se concluye que el estudiante se encuentra en un nivel esperado para sus edades ya que gran mayoría de ellos están en los niveles 4 y 5 que son niveles esperados para su edad. De acuerdo a las cuatro dimensiones: descentración, sustitución, integración y planificación y cada uno con sus respectivos niveles.

En relación a descentración, como dimensión del juego simbólico, se concluye que, en mayor proporción los preescolares de la I.E. N° 114 “San Miguel de Chosgón” de la provincia de Bongará, se encuentran en el nivel 3(32%), es decir que los niños son capaces de simular actividades que realizan otras personas, animales u objetos, lo que implica que se encuentra por debajo del nivel esperado para su edad.

En relación a la dimensión de integración del juego simbólico, se concluye que en mayor proporción los preescolares de la I.E. N° 114 “San Miguel de Chosgón” Bongará, encuentran en el nivel 4(24%) y 5(24%), lo que significa que los niños que se encuentran en el nivel 4 al jugar realizan dos acciones que tienen una secuencia lógica y los niños que se encuentran en el nivel 5, al jugar, realizan tres o más acciones con una secuencia lógica; lo que implica que el 24% de niños evaluados se encuentran en el nivel esperado.

En relación a la dimensión de sustitución del juego simbólico, se concluye que en mayor proporción los preescolares de la I.E. N.º 114 “San Miguel de Chosgón” Bongará encuentran en el nivel 4(28%), en este nivel al jugar los niños imaginan acciones sin la presencia del objeto y lo hace presente con gestos; lo que implica que el 28% de niños evaluados se encuentran en el nivel esperado para su edad.

En relación a la dimensión de planificación del juego simbólico, se concluye que en mayor proporción los preescolares de la I.E. N° 114 “San Miguel de Chosgón” de la provincia de Bongará se encuentran en el nivel 3(24 %), en este nivel al jugar los niños realizan acciones

improvisadas en un sector de juego utilizando objetos y juguetes; lo que implica que los niños evaluados se encuentran por debajo del nivel esperado.

VI. RECOMENDACIONES

Precisando que el juego simbólico contribuye significativamente en el desarrollo y aprendizaje infantil, debido que estimula el desarrollo del pensamiento simbólico y progresivamente permite que se apropien del mundo que les rodea. Por lo que, al finalizar esta investigación, nos permitimos plantear las siguientes recomendaciones:

A la Institución Educativa N° 114 “San Miguel de Chosgón” Bongará, se recomienda planificar e implementar talleres vivenciales dirigido a docentes y padres de familia, orientados al desarrollo del juego simbólico según la edad de los niños específicamente relacionado a la capacidad de utilizar los juguetes como sujetos activos y con una finalidad distinta a la convencional (descentración), la capacidad de realizar acciones simbólicas utilizando gestos, ademanes, emociones y estados anímicos (sustitución), planificación del juego antes de ejecutarlo, organización y selección de los recursos (planificación),el grado de complejidad estructural del juego que es capaz de resolver más adelante el niño será capaz de remover juegos más complejos.(Integración).A los docentes de aula de la Institución Educativa N.º 114 “San Miguel de Chosgón” Bongará, se recomienda considerar en su jornada pedagógica la hora del juego libre y propiciar su implementación, registrando al mismo tiempo las actuaciones de los niños en su cuaderno de campo durante este momento y contrastarlo con las dimensiones del juego simbólico.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altamirano, L. (2021). *Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos* [Tesis de Maestría, Universidad Señor de Sipán]. <https://hdl.handle.net/20.500.12802/8469>.
- Álvarez Ortiz, M., Restrepo, N., Botero, S., Diaz, K., Montoya., Uribe, G., y 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, 2020*. Medellín: Institución universitaria Tecnológico de Antioquia.
- Auconuturier, B. (2004). *Los fantasmas de la acción y la practica psicomotriz*. Barcelona. Educación, M. D. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Lima-Perú.
- Elkonin, D. B. (1980). *Psicología del juego*. pablo del Río-Madrid: Reeditado Psicología del juego. (Ed.) Madrid: Aprendizaje visor.
- Ezequiel, M. R. (1898). *El juego como escuela de vida: Karl Gross*.
- Freud, S. (1905_1910). *Obras completas* (Vol. Tomo IV). Editorial. Biblioteca Nueva .
- Freud, S. (1915-1920). *Obras Completas* (Vol. Tomo VIII). Editorial. Biblioteca Nueva.
- Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. *Revista digital Eudinnovae*, 11-12.
<https://studylib.es/doc/5457392/el-juego-simb%C3%B3lico>
- Hall, G. S. (1904). *Adolescentes* (Vol. Volumen I). Editorial: Appleton.
- Hernández, S. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial Interamericana.
- Herrera & Tapia. (2020). *Importancia del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil*. [Tesis de Licenciatura, Universidad central del Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22732>
- Lucerga, R., Sanz, M., Rodriguez, C., Escudero, M., (1992). *Juego Simbólico y Deficiencia Visual*. Madrid: Ferreira S.A.
- Ministerio de Educación. (s.f.). *¿Cómo preparar a los niños a leer y escribir?*. Lima - Perú.
- Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Lima-Perú.

- Nieto , N. T. (2008). Tipos de investigación. <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>.
- Paredes, J. (2003). *Juego, Luego Soy: Teoría de la Actividad Lúdica*. Editorial Sevilla:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=208279>.
- PIAGET, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. Editorial.Mexico:Buenos Aires.
- Pucuhuayla, M. (2019). *Juego simbólico como estrategia didáctica y aprendizaje en estudiantes de la Institución Educativa Integrada Juan Santos Atahualpa Chanchamayo*. Satipo - Perú. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9174/JUEGO_SIMBOLICO_COMO ESTRATEGIA_DIDACTICA_EL_APRENDIZAJE_PUCUHUAYLA_ESPINOZA_MIRKO_ACEV_ES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rodríguez y Pérez (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción de conocimiento. *Revista EAN*, 82. <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Spencer, H. (1861). *Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física)*. Editorial.Madrid, Akal.
- UNICEF. (2009). *Guía jugando juntos creando espacios y tiempos de juego*. Editorial Manuel Martínez.
- Underwood, B.J. y Shaugnessy, S.J. (1978). *Experimentación en psicología*. Editorial Barcelona. Omega
- Valle y Beyky. (2018). *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo].
<https://hdl.handle.net/20.500.12893/8086>
- Vygotsky, L. (1924). *Importancia del juego en el aprendizaje*. TECNOVA.
<https://tecnova.us.es/cursos/inducccion/acompanantes/modulo12/1.8.html>

Anexos

Anexo 01: Ficha técnica

Título	: Ficha de observación
Autor	: Goicochea y Clemente (1991)
Objetivo	: Medir el nivel del desarrollo del juego simbólico.
Ámbito de aplicación	: Preescolares
Aplicación	: Individual
Duración	: 45 minutos
Materiales	: Sectores educativos del aula.
Nivel estimado	: 1, 2, 3, 4 o 5

Calificación:

Se tuvo como referencia la Escala de Mc Cune Nicolich citado en (Lucerga, 1992) que establece cinco niveles por cada dimensión siguiendo las siguientes consideraciones:

a) Descentración, esta dimensión comprende las siguientes acciones:

- Nivel 1: Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo.
- Nivel 2: Acciones simbólicas sobre un agente pasivo, persona o muñeco.
- Nivel 3: Acciones simbólicas sobre un agente activo.
- Nivel 4: Acciones de diferentes agentes.
- Nivel 5: Acciones con secuencia lógica

b) Sustitución, esta dimensión comprende los siguientes niveles:

- Nivel 1: Utilización de juguetes realistas.
- Nivel 2: Sustitución de un objeto ambiguo.
- Nivel 3: Sustitución de diferentes objetos ambiguos en la secuencia de juego.

- Nivel 4: Sustitución de un objeto realista por otra función distinta a la suya propia.
 - Nivel 5: Realización de acciones simbólicas sin objeto.
- c) Integración, comprende cinco niveles:
- Nivel 1: Acciones simbólicas aisladas.
 - Nivel 2: La misma acción simbólica se repite con diferentes agentes y/o materiales.
 - Nivel 3: Secuencia ilógica de tres o más acciones.
 - Nivel 4: Secuencia lógica de dos acciones.
 - Nivel 5: Secuencia lógica de tres o más acciones.
- d) Planificación, comprende lo siguiente:
- Nivel 1: Acciones individuales del niño sin determinar el juego que va a realizar ni el sector de juego.
 - Nivel 2: Acciones improvisadas del niño que recorre todos los sectores utilizando indistintamente lo que encuentra.
 - Nivel 3: Acciones improvisadas con los objetos y/o juguetes en un determinado sector.
 - Nivel 4: Acciones de premeditación del niño del sector en que va a jugar más no el juego que va a realizar.
 - Nivel 5: Acciones de premeditación del niño del acto simbólico antes de ejecutarlo.

Antes de registrar en la ficha de observación, se utilizó el cuaderno de campo; en él se detalló las acciones y conductas realizadas por los niños, durante la hora del juego libre.

Anexo 2 : Ficha de observación del juego simbólico.

I. Datos informativos:

1.1 Aula:

1.2 Fecha:

1.3 Observadores:

1.4 Estudiante:

II. Niveles de valoración:

DIMENSIONES	NIVELES	DESCRIPCIÓN
Descentralización	1	Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo.
	2	Acciones simbólicas sobre un agente pasivo, persona o muñeco.
	3	Acciones simbólicas sobre un agente activo.
	4	Acciones de diferentes agentes.
	5	Acciones con secuencia lógica.
Integración	1	Acciones simbólicas aisladas.
	2	La misma acción simbólica se repite con diferentes agentes y/o materiales.
	3	Secuencia ilógica de tres o más acciones.
	4	Secuencia lógica de dos acciones.
	5	Secuencia lógica de tres o más acciones.
Sustitución	1	Utilización de juguetes realistas.
	2	Sustitución de un objeto ambiguo.
	3	Sustitución de diferentes objetos ambiguos en la secuencia del juego.
	4	Sustitución de un objeto realista por otra función distinta a la suya propia.
	5	Realización de acciones simbólicas sin objeto.
Planificación	1	Acciones improvisadas del niño que recorre todos los sectores utilizando indistintamente lo que encuentra.
	2	Acciones improvisadas del niño que recorre todos los sectores utilizados.
	3	Acciones improvisadas con los objetos y/o juguetes en un determinado sector.
	4	Acciones de premeditación del niño del sector en que va a jugar más no el juego que va a realizar.
	5	Acciones de premeditación del niño del acto simbólico antes de ejecutarlo.

III. Descriptores:

Dimensiones	Ítem	Nivel				
		1	2	3	4	5
Descentración	Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo.					
	Acciones simbólicas sobre un agente pasivo, persona o muñeco.					
	Acciones simbólicas sobre un agente activo.					
	Acciones de diferentes agentes.					
	Acciones con secuencia lógica					
Integración	Acciones simbólicas aisladas					
	La misma acción simbólica se repite con diferentes agentes y/o materiales.					
	Secuencia ilógica de tres o más acciones.					
	Secuencia lógica de dos acciones.					
	Secuencia lógica de tres o más acciones					
Sustitución	Utilización de juguetes realistas.					
	Sustitución de un objeto ambiguo					
	Sustitución de diferentes objetos ambiguos en la secuencia del juego.					
	Sustitución de un objeto realista por otra función distinta a la suya propia.					
	Realización de acciones simbólicas sin objeto.					
Planificación	Acciones improvisadas del niño que recorre todos los sectores utilizando indistintamente lo que encuentra.					
	Acciones improvisadas del niño que recorre todos los sectores utilizados.					
	Acciones improvisadas con los objetos y/o juguetes en un determinado sector.					
	Acciones de premeditación del niño del sector en que va a jugar más no el juego que va a realizar.					
	Acciones de premeditación del niño del acto simbólico antes de ejecutarlo.					

Firma del observador

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

I. Datos informativos:

- 1.1 Aula: CINCO AÑOS
 1.2 Fecha: 05-09-2022
 1.3 Observadores: CORBY VALDEZ SOLAC
 1.4 Estudiante: MILTON PEREZ ESPINOZA

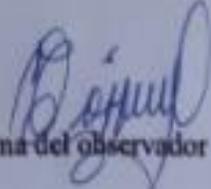
II. Niveles de valoración:

NIVELES	DESCRIPCIÓN
Nivel 1	Supone la utilización realista de objetos reales.
Nivel 2	Implica la capacidad de auto simulación e indica la incipiente capacidad de simbolizar.
Nivel 3	Cuando el niño es capaz de simular actividades ajenas, lo que supone ya un descentramiento del juego del propio yo.
Nivel 4	Supone la capacidad del niño para utilizar un mismo esquema de actuación con varios participantes o para aplicar diferentes esquemas a un mismo objeto.
Nivel 5	Considera tres aspectos: a) Utilización de objetos (juguetes) como sujetos activos. b) Premeditación por parte del niño del acto simbólico, con anterioridad a su ejecución. c) Sustitución del objeto: el niño emplea los objetos atribuyéndoles una funcionalidad distinta de la convencional.

III. Descriptores:

Dimensiones	Indicador	Ítem	Nivel				
			1	2	3	4	5
Descentración	Imitación diferida (acción real dada en ausencia del modelo)	Evoca sucesos y los representa en actividades lúdicas.				X	
		Evoca objetos, animales y personas y los representa en sus actividades lúdicas.					X
		Evoca acciones y los representa en actividades lúdicas.			X		
Integración	Complejidad del juego	Juega siguiendo una secuencia de acciones.					X

	Dibujo: trata de imitar la realidad	Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones conocidas.					x	
		Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones imaginarias.				y		
	Lenguaje: permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento	Expresa verbalmente lo que representa con los objetos.						x
		Expresa verbalmente sentimientos y emociones que le producen las diversas representaciones que realizan.			x			
Sustitución	Representación: pone de manifiesto sus vivencias haciendo uso de diversos recursos y medios	Utiliza los objetos dándoles el uso deseado.					x	
		Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.					x	
		Utiliza los objetos como lo que son.			x			
		Imagina con objeto ausente y lo hace presente con el gesto.					x	
		Muestra agrado, enfado, dolor, mediante gestos, gritos, llanto, sonrisas o sus combinaciones entre ellos; en los juegos que realiza.						x
Planificación	Preparación previa del juego por parte del niño.	Organiza el juego que van a realizar previendo los materiales y escenarios a utilizar.					x	


 Firma del observador

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL JUEGO SIMBOLICO

I. Datos informativos:

- 1.1 Aula: CINCO AÑOS
 1.2 Fecha: 06-09-2022
 1.3 Observadores: JACOBAMY GÁLDEZ LAPIZ
 1.4 Estudiante: Zury Rimachi Ventura

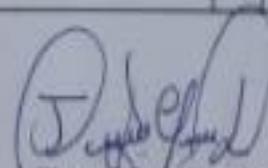
II. Niveles de valoración:

NIVELES	DESCRIPCIÓN
Nivel 1	Supone la utilización realista de objetos reales.
Nivel 2	Implica la capacidad de auto simulación e indica la incipiente capacidad de simbolizar.
Nivel 3	Cuando el niño es capaz de simular actividades ajenas, lo que supone ya un descentramiento del juego del propio yo.
Nivel 4	Supone la capacidad del niño para utilizar un mismo esquema de actuación con varios participantes o para aplicar diferentes esquemas a un mismo objeto.
Nivel 5	Considera tres aspectos: a) Utilización de objetos (juguetes) como sujetos activos. b) Premeditación por parte del niño del acto simbólico, con anterioridad a su ejecución. c) Sustitución del objeto: el niño emplea los objetos atribuyéndoles una funcionalidad distinta de la convencional.

III. Descriptores:

Dimensiones	Indicador	Ítem	Nivel				
			1	2	3	4	5
Descentración	Imitación diferida (acción real dada en ausencia del modelo)	Evoca sucesos y los representa en actividades lúdicas.			X		
		Evoca objetos, animales y personas y los representa en sus actividades lúdicas.				X	
		Evoca acciones y los representa en actividades lúdicas.					X
Integración	Complejidad del juego	Juega siguiendo una secuencia de acciones.			X		

	Dibujo: trata de imitar la realidad	Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones conocidas.					X
		Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones imaginarias.					X
	Lenguaje: permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento	Expresa verbalmente lo que representa con los objetos.			X		
		Expresa verbalmente sentimientos y emociones que le producen las diversas representaciones que realizan.				X	
Sustitución	Representación: pone de manifiesto sus vivencias haciendo uso de diversos recursos y medios	Utiliza los objetos dándoles el uso deseado.					X
		Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.					X
		Utiliza los objetos como lo que son.				X	
		Imagina con objeto ausente y lo hace presente con el gesto.				X	
		Muestra agrado, enfado, dolor, mediante gestos, gritos, llanto, sonrisas o sus combinaciones entre ellos; en los juegos que realiza.					X
Planificación	Preparación previa del juego por parte del niño.	Organiza el juego que van a realizar previendo los materiales y escenarios a utilizar.					X


 Firma del observador

Anexo 03: Registro del desarrollo del juego simbólico

CUADERNO DE CAMPO

Fecha: 26-06-2022

Estudiantes: Milton Pérez Espinoza

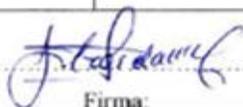
Lugar: Chosgón

Observación N°: 01

Observador: Jhordany Gáloc Lápiz

Momento: Hora de juego en los sectores

DESCRIPCIÓN	COMENTARIOS
<p>C. en la hora del juego libre que desarrolla en el sector construcción junto a 3 niños más, quita los juguetes a sus compañeros, luego quiere integrarse al grupo para jugar, sus compañeros le miran con indiferencia y lo excluyen de su juego, ante ésta situación C. se sienta a un lado y se pone a llorar</p>	<p>C. es un niño que no puede expresarse ante sus compañeros, por ello quita los juguetes; también se nota agresividad, pero al no ser incluido en el grupo tiende a mostrar timidez y frustración, poniendo de manifiesto a través del llanto.</p>



Firma:

CUADERNO DE CAMPO

Fecha: 26-06-2022

Estudiante: María Zuta Reyes

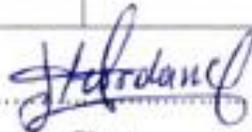
Lugar: Chosgón

Observación N°: 02

Observador: Corry Valdez Golac

Momento: Hora de juego en los sectores

DESCRIPCIÓN	COMENTARIOS
<p>M. al momento de jugar se va al sector de la cocinita, siempre que juega allí quiere hacer el rol de mamá, cuando su compañera le dice que esta vez otra será la mamá, M. se pone a llorar y en ocasiones se tira al piso o en su vez arroja todos los juguetes, los demás niños en las últimas semanas lo excluyen de los juegos y le dicen que si es llorona no van a jugar con ella.</p>	<p>En el momento del juego se puede observar que la niña M. participa al momento de hacer los acuerdos para la hora del juego libre; sin embargo al momento de jugar no los cumple. Por otro lado se evidencia su frustración al no encontrar la acogida del grupo, frente a sus deseos. Sin embargo su comportamiento en la clase es diferente ya que siempre participa en las propuestas de la docente dando sus opiniones.</p>



Firma:

Anexo 04: Validación del instrumento

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN REGISTRO DE ANALISIS DE CONTENIDOS PARA LA VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS ITEMS QUE MEDIRAN EL NIVEL DE XDESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLARES.

1. NOMBRE DEL JUEZ	ROSALIA VILCA VENTURA
2. PROFESIÓN	EDUCACIÓN
3. ESPECIALIDAD	INICIAL
4. GRADO ACADÉMICO	MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
5. EXPERIENCIA PROFESIONAL(AÑOS)	10 AÑOS
6. CARGO	DOCENTE DE AULA

INSTRUCCIONES: Distinguido profesor, lea usted atentamente cada ítem y estime el valor que le corresponde, de acuerdo con las cinco categorías de respuesta de la escala, en función a su opinión intelectual respecto a la validez y confiabilidad. Dicha data servirá, precisamente para determinar la validez de cada ítem, así como la confiabilidad del instrumento de investigación. A continuación, se le presenta las categorías para que evalúe marcado con un aspa(x) donde:
E = Excelente
B = Bueno
A = Aceptable
D = Deficiente
MD = Muy Deficiente

ITEMS PARA EVALUAR LA DESCENTRACIÓN					
	ESCALA DE MENSURACION				
	E	B	A	D	MD
1. Evoca sucesos y los representa en actividades lúdicas.	E	B	A	D	MD
2. Evoca objetos, animales y personas y los representa en sus actividades lúdicas.	E	B	A	D	MD
3. Evoca acciones y los representa en actividades lúdicas.	E	B	A	D	MD
ITEMS PARA EVALUAR LA INTEGRACIÓN					
4. Juega siguiendo una secuencia de acciones.	E	B	A	D	MD
5. Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones conocidas.	E	B	A	D	MD
6. Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones imaginarias	E	B	A	D	MD
7. Expresa verbalmente lo que representa con los objetos	E	B	A	D	MD
8. Permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento.	E	B	A	D	MD

ITEMS PARA EVALUAR LA SUSTITUCIÓN					
9. Utiliza los objetos dándoles el uso deseado.	☒	B	A	D	MD
10. Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.	☒	B	A	D	MD
11. Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.	☒	B	A	D	MD
12. Imagina con objeto ausente y lo hace presente con el gesto.	☒	B	A	D	MD
13. Muestra agrado, enfado, dolor, mediante gestos, gritos, llanto, sonrisas o sus combinaciones entre ellos; en los juegos que realiza.	☒	B	A	D	MD
ITEMS PARA EVALUAR LA PLANIFICACIÓN					
14. Organiza el juego que va a realizar previendo los materiales y escenarios a utilizar	☒	B	A	D	MD
OBSERVACIONES: El instrumento en mención es correcto ya que también es validado por otros autores.					



.....
FIRMA DEL JUEZ EXPERTO

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

REGISTRO DE ANÁLISIS DE CONTENIDOS PARA LA VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS ÍTEMS QUE MEDIRAN EL NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLARES.

1. NOMBRE DEL JUEZ	IBELIZ VALDEZ GOLAC
2. PROFESIÓN	PSICOLOGA
3. ESPECIALIDAD	PSICOLOGÍA EDUCACIONAL
4. GRADO ACADÉMICO	LICENCIADA EN EDUCACIÓN
5. EXPERIENCIA PROFESIONAL(AÑOS)	05 AÑOS
6. CARGO	PSICOLOGA LE.

INSTRUCCIONES: Distinguido profesor, lea usted atentamente cada ítem y estime el valor que le corresponde, de acuerdo con las cinco categorías de respuesta de la escala, en función a su opinión intelectual respecto a la validez y confiabilidad. Dicha data servirá, precisamente para determinar la validez de cada ítem, así como la confiabilidad del instrumento de investigación.

A continuación, se le presenta las categorías para que evalúe marcado con un aspa(x) donde:

E = Excelente

B = Bueno

A = Aceptable

D = Deficiente

MD = Muy Deficiente

ÍTEMS PARA EVALUAR LA DESCENTRACIÓN

1. Evoca sucesos y los representa en actividades lúdicas.	ESCALA DE MENSURACIÓN				
	✘	B	A	D	MD
2. Evoca objetos, animales y personas y los representa en sus actividades lúdicas.	E	✘	A	D	MD
3. Evoca acciones y los representa en actividades lúdicas.	✘	B	A	D	MD

ÍTEMS PARA EVALUAR LA INTEGRACIÓN

4. Juega siguiendo una secuencia de acciones.	✘	B	A	D	MD
5. Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones conocidas.	E	✘	A	D	MD
6. Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones imaginarias	E	✘	A	D	MD
7. Expresa verbalmente lo que representa con los objetos	✘	B	A	D	MD
8. Permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento.	E	✘	A	D	MD

ITEMS PARA EVALUAR LA SUSTITUCIÓN					
9. Utiliza los objetos dándoles el uso deseado.	☒	B	A	D	MD
10. Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.	☒	B	A	D	MD
11. Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.	☒	B	A	D	MD
12. Imagina con objeto ausente y lo hace presente con el gesto.	☒	B	A	D	MD
13. Muestra agrado, enfado, dolor, mediante gestos, gritos, llanto, sonrisas o sus combinaciones entre ellos; en los juegos que realiza.	☒	B	A	D	MD
ITEMS PARA EVALUAR LA PLANIFICACIÓN					
14. Organiza el juego que va a realizar previendo los materiales y escenarios a utilizar	☒	B	A	D	MD
OBSERVACIONES:					



.....
PSIC. IBELIZ VALDEZ GOLAC
FIRMA DEL JUEZ EXPERTO

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

REGISTRO DE ANALISIS DE CONTENIDOS PARA LA VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS ITEMS QUE MEDIRAN EL NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLARES.

1. NOMBRE DEL JUEZ	ELVIA ROSA CHUQUIZUTA MENOZA
2. PROFESIÓN	EDUCACIÓN
3. ESPECIALIDAD	PRIMARIA
4. GRADO ACADÉMICO	MAGISTER EN EDUCACIÓN
5. EXPERIENCIA PROFESIONAL(AÑOS)	15 AÑOS
6. CARGO	DOCENTE DE AULA

INSTRUCCIONES: Distinguido profesor, lea usted atentamente cada ítem y estime el valor que le corresponde, de acuerdo con las cinco categorías de respuesta de la escala, en función a su opinión intelectual respecto a la validez y confiabilidad. Dicha data servirá, precisamente para determinar la validez de cada ítem, así como la confiabilidad del instrumento de investigación.

A continuación, se le presenta las categorías para que evalúe marcado con un aspa(x) donde:

E = Excelente

B = Bueno

A = Aceptable

D = Deficiente

MD = Muy Deficiente

ÍTEMES PARA EVALUAR LA DESCENTRACIÓN

1. Evoca sucesos y los representa en actividades lúdicas.	ESCALA DE MENSURACIÓN				
	✘	B	A	D	MD
2. Evoca objetos, animales y personas y los representa en sus actividades lúdicas.	✘	B	A	D	MD
3. Evoca acciones y los representa en actividades lúdicas.	✘	B	A	D	MD

ÍTEMES PARA EVALUAR LA INTEGRACIÓN

4. Juega siguiendo una secuencia de acciones.	✘	B	A	D	MD
5. Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones conocidas.	✘	B	A	D	MD
6. Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones imaginarias	✘	B	A	D	MD
7. Expresa verbalmente lo que representa con los objetos	✘	B	A	D	MD
8. Permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento.	✘	B	A	D	MD

ITEMS PARA EVALUAR LA SUSTITUCIÓN					
9. Utiliza los objetos dándoles el uso deseado.	☒	B	A	D	MD
10. Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.	☒	B	A	D	MD
11. Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.	☒	B	A	D	MD
12. Imagina con objeto ausente y lo hace presente con el gesto.	☒	B	A	D	MD
13. Muestra agrado, enfado, dolor, mediante gestos, gritos, llanto, sonrisas o sus combinaciones entre ellos; en los juegos que realiza.	☒	B	A	D	MD
ITEMS PARA EVALUAR LA PLANIFICACIÓN					
14. Organiza el juego que va a realizar previendo los materiales y escenarios a utilizar	☒	B	A	D	MD
OBSERVACIONES:					

M^g ERIN ROSA OLIVERA MARTÍNEZ
 D.O.C. 40452774
 Docente de 12^o

.....
FIRMA DEL JUEZ EXPERTO

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

REGISTRO DE ANALISIS DE CONTENIDOS PARA LA VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS ITEMS QUE MEDIRAN EL NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLARES.

1. NOMBRE DEL JUEZ	TERI LUCI VILLAR MENDOZA
2. PROFESIÓN	EDUCACIÓN
3. ESPECIALIDAD	INICIAL
4. GRADO ACADEMICO	MAGISTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
5. EXPERIENCIA PROFESIONAL(AÑOS)	10 AÑOS
6. CARGO	DOCENTE DE AULA

INSTRUCCIONES: Distinguido profesor, lea usted atentamente cada ítem y estime el valor que le corresponde, de acuerdo con las cinco categorías de respuesta de la escala, en función a su opinión intelectual respecto a la validez y confiabilidad. Dicha data servirá, precisamente para determinar la validez de cada ítem, así como la confiabilidad del instrumento de investigación.

A continuación, se le presenta las categorías para que evalúe marcado con un aspa(x) donde:

E = Excelente

B = Bueno

A = Aceptable

D = Deficiente

MD = Muy Deficiente

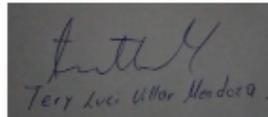
ÍTEMES PARA EVALUAR LA DESCENTRACIÓN

1. Evoca sucesos y los representa en actividades lúdicas.	ESCALA DE MENSURACIÓN				
	✘	B	A	D	MD
2. Evoca objetos, animales y personas y los representa en sus actividades lúdicas.	✘	B	A	D	MD
3. Evoca acciones y los representa en actividades lúdicas.	✘	B	A	D	MD

ÍTEMES PARA EVALUAR LA INTEGRACIÓN

4. Juega siguiendo una secuencia de acciones.	✘	B	A	D	MD
5. Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones conocidas.	E	✘	A	D	MD
6. Representa mediante el dibujo seres, objetos, sucesos y acciones imaginarias	✘	B	A	D	MD
7. Expresa verbalmente lo que representa con los objetos	✘	B	A	D	MD
8. Permite expresar verbalmente las acciones pasadas e interiorizadas en el pensamiento.	✘	B	A	D	MD

ITEMS PARA EVALUAR LA SUSTITUCIÓN					
9. Utiliza los objetos dándoles el uso deseado.	☒	B	A	D	MD
10. Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.	☒	B	A	D	MD
11. Utiliza su propio cuerpo para representar situaciones y acciones.	☒	B	A	D	MD
12. Imagina con objeto ausente y lo hace presente con el gesto.	☒	B	A	D	MD
13. Muestra agrado, enfado, dolor, mediante gestos, gritos, llanto, sonrisas o sus combinaciones entre ellos; en los juegos que realiza.	☒	B	A	D	MD
ITEMS PARA EVALUAR LA PLANIFICACIÓN					
14. Organiza el juego que va a realizar previendo los materiales y escenarios a utilizar	☒	B	A	D	MD
OBSERVACIONES:					



Terry Lucio Villar Mendez

.....

FIRMA DEL JUEZ EXPERTO

Anexo 5: CALCULO DE LA VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR EL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBOLICO EN LOS PREESCOLARES.

A. FORMULA EMPLEADA EN EL CALCULO DE LA VALIDEZ DE LOS ITEMS CON LOS QUE SE MEDIRA EL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO

FICHA DE OBSERVACIÓN																					
		ITEMS														CÁLCULOS					
EXPERTOS		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	X	X	Y	Y	XY	
	01	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	4900	5	25	350
	02	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	66	4356	5	25	350
	03	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	4900	5	25	350
	04	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69	4761	5	16	350
																	275	18917	50	91	1400

Calculando la validez mediante el producto momento de Pearson (Txy)	
Sí	$r_{xy} = \frac{n\sum X*Y - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2][n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$
Entonces	$\frac{4(1400) - 275(14)}{\sqrt{4(18917) - (275)^2}\sqrt{4(50) - (14)^2}}$
Por lo tanto	$r_{xy} = 0.99$

**B. FORMULAS EMPLEADAS EN EL CALCULO DE LA CONFIABILIDAD DE LOS 14 ITEMS CON LOS QUE SE MEDIRA EL
DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO**

FICHA DE OBSERVACIÓN																TOTAL
	ITEMS															SUMA TOTAL
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14		
EXPERTOS	01	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
	02	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	66
	03	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
	04	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	69
PROMEDIO		4.33	4.00	4.33	5.00	3.67	4.00	3.33	4.00	3.83	3.67	3.67	5.00	5.00	5.00	VARIANZA TOTAL
DESV. ESTANDAR		0.52	0.89	0.52	0.75	0.82	0.89	0.82	0.63	0.75	0.82	0.82	0.75	0.75	0.75	
VARIANZA		0.27	0.80	0.27	0.57	0.67	0.80	0.67	0.40	0.57	0.67	0.67	0.57	0.57	0.57	220
SUMA DE VARIANZA		8.07														

Calculando de la confiabilidad mediante el Coeficiente de Alfa de Cronbach(α)	
Sí	$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$
Entonces	$x = \frac{14}{14 - 1} \left[1 - \frac{8.07}{220} \right]$
Por lo tanto	$\alpha=1.00$

Anexo 06: Iconografía

Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 114, San Miguel de Chosgón, provincia de Bongará, Amazonas, 2022, desarrollando diferentes actividades del juego simbólico, durante el juego en los sectores.



Ilustración 1: Niños socializando los acuerdos para iniciar la hora del juego.



Ilustración 2: Niños en la hora del juego y aplicando la ficha de observación.



Ilustración 3: Niños jugando en el sector construcción durante la hora del juego libre 2022.



Ilustración 4: Niños jugando en el sector tienda durante la hora del juego libre 2022.



Ilustración 5: Niños jugando en el sector cocinita durante la hora del juego libre 2022.



Ilustración 6: Niños jugando en el sector arte durante la hora del juego libre 2022.