

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“LORETO”**

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE



**BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBOLICO EN NIÑOS DE 3
AÑOS DE LA IEI “SANTO TOMAS” SAN JUAN-2023**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

AUTORES:

Pérez Angulo De Meléndez, Judith

Vásquez Flores, Ketty Enith

ASESOR (A):

Lic. SHIRLEY KESSLENA SUAREZ REATEGUI. Mgr.

Iquitos, 2023

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Yo, KETTY ENITH VASQUEZ FLORES, identificada con DNI N° 43068683, egresada del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela Pública de Educación Superior Pedagógica Pública "Loreto".

Declaro bajo juramento que:

1. Soy autor del trabajo titulado: **BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBOLICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI "SANTO TOMAS" SAN JUAN – 2023. PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EL PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL.**
2. El texto de mi trabajo de investigación final respeta y no vulnera los derechos de terceros, incluidos los derechos de propiedad intelectual, el texto de trabajo final no ha sido plagiado total ni parcialmente para lo cual he respetado las normas y referencias de las fuentes consultadas.
3. La investigación, los resultados, datos, conclusiones y demás información presentada que atribuyo a mi autoría son veraces.
4. Declaro que mi trabajo de investigación final cumple con todas las normas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Loreto".

Se firma en señal de veracidad lo declarado.

Iquitos, 06 de mayo de 2025



MGR. SHIRLEY KESSELENA SUÁREZ REÁTEGUI
ASESOR



KETTY ENITH VASQUEZ FLORES
AUTOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por permitirme la oportunidad de terminar con éxito este proyecto de tesis, a mi abuelita que ahora goza del Señor, a mi familia por su comprensión incondicional, a mi esposo por su apoyo constante y a mis hijos Isabel Cristina, Walter Leonel y Marco Antonio que son la razón e inspiración para lograr mis objetivos.

Judith de Jesús Pérez Angulo

Dedico este trabajo a Dios por permitirme la vida, a mi familia por brindarme su tiempo constante y apoyo incondicional, a mi esposo Juan Carlos por todos los años de lucha constante en nuestras vidas, a mis queridos hijos Thiago Caleb y Enzo Jared que son mi motor y motivo para seguir logrando las metas trazadas en mi vida y a mis padres por haberme formado con buenos valores y principios.

Ketty Enith Vasquez Flores

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestro buen Dios que es el creador de todo lo que existe y que por Él estamos en esta tierra para cumplir una misión, a mis queridos maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Loreto” por impartir sus sabios conocimientos y enseñanzas en el tiempo que duro nuestra educación profesional.

A la directora y a todo el personal, padres de familia y estudiantes de la Institución Educativa N° 330 Santo Tomás por su apoyo brindado durante la observación de investigación en el desarrollo de la tesis.

Agradezco a mi asesora quién nos brindó sus conocimientos y enseñanzas, me guio como toda una profesional, por la paciencia y comprensión durante las clases, para poder desarrollar esta tesis, **Lic. Shirley Kesslena Suarez Reátegui, Mgr.**

INDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO.....	3
INDICE DE TABLA.....	6
INDICE DE GRAFICO.....	7
RESUMEN.....	8
ASBTRACT	9
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO I.....	12
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1 Definición y descripción del problema	12
1.1.1 Pregunta General	13
1.1.2 Pregunta Específica	13
1.2 Justificación.....	14
1.3 Objetivos de la investigación	14
1.3.1 Objetivos generales	14
1.3.2 Objetico Específicos	15
CAPÍTULO II.....	16
MARCO TEÓRICO	16
2.1. Antecedentes del estudio	16
2.1.1 Ámbito Regional/Local.....	16
2.1.2 Ámbito Nacional	16
2.1.3 Ámbito Internacional	17
2.2. Marco Teórico científico.....	18
2.3. Marco conceptual	20
CAPÍTULO III	25
METODOLOGÍA DEL ESTUDIO.....	25
3.1 Tipo y nivel de investigación	25
3.1.1 Tipo de Investigación.....	25
3.1.2 Nivel de Investigación	25
3.2 Diseño de la investigación.....	25
3.3 Población y Muestra.....	26

3.3.1.	Población.....	26
3.3.2.	Muestra.....	26
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	27
3.4.1.	Técnicas	27
3.4.2.	Instrumentos.....	27
3.5.	Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	27
3.5.1.	Procesamiento de datos.....	27
3.5.2.	Análisis de datos	28
3.6.	Aspectos éticos a considerarse en el presente estudio.....	28
3.7.	Cronograma de actividades	28
CAPITULO IV.....		29
ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS		29
4.1.	Resultados del análisis descriptivo	29
		32
		34
		35
		36
		37
		39
		42
4.1.1.	Resultado a nivel del objetivo general	43
4.1.2	Resultados a nivel de objetivos específicos.....	44
DISCUSIÓN.....		47
CONCLUSIONES.....		48
RECOMENDACIONES		49
BIBLIOGRAFÍA		50
ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA.....		53
ANEXO 2. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES		56
ANEXO 3. TABLA DE FRECUENCIAS Y PORCENTAJES		57
ANEXO 4. INSTRUMENTO DE EVALUACION		58
ANEXO 5. INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ.....		59
ANEXO 6. CARTA DE ACEPTACIÓN		63
ANEXO 7. BASE DE DATOS.....		64
ANEXO 8. FOTOGRAFÍAS DEL ESTUDIO.....		65

INDICE DE TABLA

Tabla 1. <i>Dimensión 1: Habla oraciones de cuatro a más palabras</i>	29
Tabla 2. <i>Dimensión1: Comenta sobre las actividades que realiza</i>	30
Tabla 3. <i>Dimensión1: Participa de conversaciones</i>	31
Tabla 4. <i>Dimensión1: Realiza preguntas con frecuencia</i>	32
Tabla 5. <i>Dimensión1: Describe características de objetos y personajes</i>	33
Tabla 6. <i>Dimensión2: Establece comunicación con uno o más niños</i>	34
Tabla 7. <i>Dimensión2: Se integra a grupos de juego</i>	35
Tabla 8. <i>Dimensión2: Comprende normas y acuerdos</i>	36
Tabla 9. <i>Dimensión2: Expresa sus emociones</i>	37
Tabla 10. <i>Dimensión2: Aprende a escuchar</i>	38
Tabla 11. <i>Dimensión 3: Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras</i>	39
Tabla 12. <i>Dimensión 3: Grafica con diversos materiales</i>	40
Tabla 13. <i>Dimensión 3: Representa situaciones y personajes</i>	41
Tabla 14. <i>Dimensión 3: Elabora personajes u objetos con recursos de su aula</i>	42
Tabla 15. <i>Juego simbólico de los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.</i>	43
Tabla 16. <i>Dimensión 1: Desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.</i>	44
Tabla 17. <i>Dimensión 2: Habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.</i>	45
Tabla 18. <i>Dimensión 3: Desarrollo de capacidad de la imaginación y creatividad en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.</i>	46

INDICE DE GRAFICO

Gráfico 1. <i>Dimensión 1: Habla oraciones de cuatro a más palabras</i>	29
Gráfico 2. <i>Dimensión1: Comenta sobre las actividades que realiza</i>	30
Gráfico 3. <i>Dimensión1: Participa de conversaciones</i>	31
Gráfico 4. <i>Dimensión1: Realiza preguntas con frecuencia</i>	32
Gráfico 5. <i>Dimensión1: Describe características de objetos y personajes</i>	33
Gráfico 6. <i>Dimensión2: Establece comunicación con uno o más niños</i>	34
Gráfico 7. <i>Dimensión2: Se integra a grupos de juego</i>	35
Gráfico 8. <i>Dimensión2: Comprende normas y acuerdos</i>	36
Gráfico 9. <i>Dimensión2: Expresa sus emociones</i>	37
Gráfico 10. <i>Dimensión2: Aprende a escuchar</i>	38
Gráfico 11. <i>Dimensión 3: Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras</i>	39
Gráfico 12. <i>Dimensión 3: Grafica con diversos materiales</i>	40
Gráfico 13. <i>Dimensión 3: Representa situaciones y personajes</i>	41
Gráfico 14. <i>Dimensión 3: Elabora personajes u objetos con recursos de su aula</i>	42
Gráfico 15. <i>Juego simbólico de los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.</i>	43
Gráfico 16. <i>Dimensión 1: Desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.</i>	44
Gráfico 17. <i>Dimensión 2: Habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.</i>	45
Gráfico 18. <i>Dimensión 3: Desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.</i>	46

RESUMEN

El estudio de investigación tiene como propósito determinar los beneficios del juego simbólico en los niños y niñas de la I.E.I N° 330 Santo Tomas del distrito de San Juan. el estudio tuvo un enfoque cualitativo orientado por una investigación básica descriptiva, cuyo diseño fue no experimental de tipo transversal. Incluyó una población muestra de 28 niños y niñas de tres años de edad. Se utilizó la técnica de la observación directa. El estudio concluyó que la mayoría de los niños y niñas se ubican en una escala, nunca 13% no lograron desarrollar el juego simbólico debido que aún necesitan el acompañamiento de un adulto para realizar las diferentes acciones, a veces 19% lograron realizar las acciones del juego simbólico y se encuentran aún en proceso; mientras que casi siempre 31% realiza las acciones del juego simbólico y siempre 37% lograron desarrollar sus habilidades sociales, su desarrollo de lenguaje y autonomía al momento de las actividades de juego sin ayuda del adulto, teniendo el porcentaje más alto.

ASBTRACT

The purpose of the research study is to determine the benefits of symbolic play in the boys and girls of I.E.I No. 330 Santo Tomas in the district of San Juan. The study had a qualitative approach guided by basic descriptive research, whose design was non-experimental and cross-sectional. It included a sample population of 28 three-year-old boys and girls. The direct observation technique was used. The study concluded that the majority of boys and girls are located on a scale, never 13% failed to develop symbolic play because they still need the accompaniment of an adult to carry out the different actions, sometimes 19% managed to carry out the actions of the symbolic game and are still in process; while almost always 31% carry out the actions of the symbolic game and always 37% managed to develop their social skills, their language development and autonomy at the time of the game activities without help from the adult, having the highest percentage.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio se refiere al tema de los beneficios del juego simbólico en el aprendizaje de los niños y niñas y como influye en el desarrollo de sus competencias del desarrollo del lenguaje, habilidades sociales y la capacidad de la imaginación y creatividad. Para observar los beneficios del juego actualmente a nivel mundial (Anderson-McNamee, 2006) señala que el juego es esencial para aprender habilidades para la vida durante el desarrollo infantil. Jugar es una de las principales ocupaciones de los niños, es importante para su desarrollo y se integra otros niños. Es también una oportunidad para que los padres se conecten con sus hijos y compartan momentos placenteros. Los padres son los primeros maestros de los niños y gran parte de esa enseñanza sucede a través del juego, ya que le permite al niño comprender las reglas de la familia y lo que se espera de él. En ese sentido el juego simbólico es una experiencia vital de la infancia. Es un juego libre que apenas necesita condiciones, aunque se favorece si se preparan los espacios, objetos y tiempos de dedicación.

Según Aravena (Aravena Martínez, 2009), el juego simbólico representa uno de los aspectos más fundamentales en la vida de los infantes, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, motricidad, socialización y expresión verbal del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. El juego simbólico es sumamente importante en el desarrollo del niño ya que le permite aprender acerca del mundo que le rodea, a través del juego simbólico el niño imita, representa y expresa libremente sus sentimientos positivos y negativos, experimentando distintas sensaciones y movimientos que lo ayudarán a conocerse a sí mismo y a su mundo.

Según Abbad (Guamán Narváez, 2008), que considera fundamental en el aspecto social de los infantes, y los resultados que se presentan a continuación, en familias adoptan estrategias autoritarias y permisivas que exhiben los niños. Están menos desarrollados en su capacidad para entablar relaciones con los demás, y las familias cuyas prácticas están mejor equilibradas a través del diálogo, el afecto y las costumbres experimentan un mejor desarrollo en el comportamiento y las actitudes de los niños para interactuar con su entorno social.

El trabajo de investigación comprende en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Contiene el planteamiento del problema, la definición y descripción del problema, justificación y objetivos.

Capítulo II: En ella desarrollamos el marco teórico, que contiene antecedentes del estudio, marco teórico científico y marco conceptual.

Capítulo III: Contiene la metodología del estudio, en la cual se presenta el tipo y nivel de investigación, diseño de la investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, técnicas para el procesamiento de recolección de datos, aspectos éticos a considerarse en el presente estudio. Así también se presenta el cronograma de ejecución y de actividades.

Capítulo IV: Se presenta el análisis e interpretación de los resultados, discusión, conclusión, recomendaciones y la bibliografía.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Definición y descripción del problema

Para observar los beneficios del juego actualmente a nivel mundial (Anderson-McNamee, 2006) señala que el juego es esencial para aprender habilidades para la vida durante el desarrollo infantil. Jugar es una de las principales ocupaciones de los niños, es importante para su desarrollo y se integra otros niños. Es también una oportunidad para que los padres se conecten con sus hijos y compartan momentos placenteros. Los padres son los primeros maestros de los niños y gran parte de esa enseñanza sucede a través del juego, ya que le permite al niño comprender las reglas de la familia y lo que se espera de él. En ese sentido el juego simbólico es una experiencia vital de la infancia. Es un juego libre que apenas necesita condiciones, aunque se favorece si se preparan los espacios, objetos y tiempos de dedicación.

Según Aravena (Aravena Martínez, 2009), el juego simbólico representa uno de los aspectos más fundamentales en la vida de los infantes, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, motricidad, socialización y expresión verbal del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño. El juego simbólico es sumamente importante en el desarrollo del niño ya que le permite aprender acerca del mundo que le rodea, a través del juego simbólico el niño imita, representa y expresa libremente sus sentimientos positivos y negativos, experimentando distintas sensaciones y movimientos que lo ayudarán a conocerse a sí mismo y a su mundo.

Según Abbad (Guamán Narváez, 2008), que considera fundamental en el aspecto social de los infantes, y los resultados que se presentan a continuación, en familias adoptan estrategias autoritarias y permisivas que exhiben los niños. Están menos desarrollados en su capacidad para entablar relaciones con los demás, y las familias cuyas prácticas están mejor equilibradas a través del diálogo, el afecto y las costumbres experimentan un mejor desarrollo en el comportamiento y las actitudes de los niños para interactuar con su entorno social.

Por otra parte, a nivel nacional Yépez y Gonzales (Quispe Cute, 2016) nos da a conocer que hoy en día la educación preescolar del nivel inicial se ha dedicado a cumplir objetivos académicos, dejando de lado aspectos tan importantes como el juego. En vez

de dar al juego simbólico la importancia y el valor que merece, se ha dejado de lado dicha actividad, dedicándose a que el infante en edad preescolar aprenda números, letras y conceptos abstractos que lo hará más adelante. En la infancia, el juego debe ser el eje central de su aprendizaje porque brinda un desarrollo integral.

En el departamento de Loreto se realizan pocas actividades de movimiento, hay poca interacción entre estudiantes, referente a las aulas en donde se realizó la investigación tenían sectores, pero todos los materiales en lugares donde no corresponden; por lo tanto, el aula siempre andaba desordenada los estudiantes guardaban los juguetes en cualquier lugar y otros lo dejaban tirados en el piso, la auxiliar si pasaba por ahí lo recogía y guardaba en una caja. (Rengifo Falcón, 2020), manifiestan la importancia de las actividades psicomotrices y de movimiento en los estudiantes desde los primeros años de vida debe desarrollar habilidades, capacidades y autonomía entre pares y en trabajos colaborativos de esta manera practican los valores morales.

A los estudiantes de 3 años de la I.E.I. N° 330 se plantea aplicar el juego simbólico como beneficio para mejorar el aprendizaje en diferentes aspectos sociales, emocionales y cognitivos.

Ante esta situación nos planteamos la siguiente interrogante: ¿Por qué es importante fomentar el juego simbólico en los estudiantes de 3 años?

1.1.1 Pregunta General

¿Cómo beneficia el juego simbólico en niños de 3 años de la I.E.I. N° 330 santo Tomas?

1.1.2 Pregunta Específica

¿Cómo identificar qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de capacidad de la imaginación y creatividad en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa. N°330 Santo Tomas - San Juan, año 2023?

¿Cómo describir los beneficios que existe entre integración en el juego simbólico y las habilidades sociales y de autonomía en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 ¿Santo Tomas – San Juan, año 2023?

¿Como evaluar el desarrollo del lenguaje que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 ¿Santo Tomas – San Juan, año 2023?

Según (ELKONIN, 1980)el juego puede proporcionarnos una perspectiva sobre las competencias y funciones psicológicas del niño que no puede obtenerse por ninguna otra vía. De él se sirve el niño para expresar sus conflictos en libertad, contrastar sus conceptos sobre los roles sociales, desarrollar esquemas asimilatorios sin tener que acomodarse a lo real y además desarrollar sus instrumentos simbólicos. Debemos, en este punto, aclarar que, a lo largo de esta exposición, utilizaremos el término «juego» para referirnos al juego simbólico y al imaginativo y de roles, dejando voluntariamente al margen otras formas de juego como los de reglas y las actividades sensoriomotoras presimbólicas.

1.2 Justificación

El siguiente trabajo de investigación tiene como objetivo dar a conocer la importancia del juego simbólico en los niños y niñas de la I.E.I N° 330 Santo Tomas, además de su formación integral representando la realidad a través de la misma, el cual le ayudará a construir habilidades sociales, de autoestima, de autonomía, y de comunicación.

Este trabajo no solo ayudará a complementar la imaginación, sino que también para que asimilen y comprendan el entorno que le rodea, para que se desarrollen emocionalmente y favorezca el desarrollo del lenguaje del niño. Mientras interpretan los personajes, hablan. Al compartir el juego utilizando el lenguaje como forma de comunicación también socializan.

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivos generales

Analizar de qué manera beneficia el juego simbólico en el aprendizaje de los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N°330 Santo Tomás - San Juan, provincia de Maynas, región Loreto, año 2023.

1.3.2 Objeto Específicos

- Identificar qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades imaginativas y de creatividad en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 Santo Tomás – San Juan, provincia de Maynas, región Loreto, año 2023.
- Describir los beneficios que existe entre integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 Santo Tomás – San Juan, provincia de Maynas, región Loreto, año 2023.
- Evaluar el desarrollo del lenguaje que existe entre el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 Santo Tomás – San Juan, provincia de Maynas, región Loreto, año 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes del estudio

2.1.1 Ámbito Regional/Local

(Vásquez Silva, 2019)El enfoque de investigación utilizado fue el cuantitativo con un diseño no experimental y transeccional de nivel descriptivo correlacional. Se empleo el método hipotético deductivo en una población conformada por 15 niños y niñas de cinco años dentro de las delimitaciones definidas por el estudio. La técnica utilizada para la recolección de datos fue la observación a través de dos fichas de observación, una para la evaluación del juego simbólico y otra para evaluar las habilidades sociales. Los datos proporcionados por los instrumentos fueron ordenados en matrices de Excel y procesados por el software SPSS. El análisis descriptivo nos muestra una predominancia del nivel bajo para ambas variables con un 50% para la variable juego simbólico y un 63% para las habilidades sociales. El resultado de la prueba de hipótesis general nos muestra un coeficiente de correlación Rho de Spearman con valor de 0,759 y una significancia estimada de $0,000 < 0,05$ lo cual confirma estadísticamente la existencia de una relación positiva entre las variables, por lo cual, se acepta la hipótesis general del estudio.

2.1.2 Ámbito Nacional

(Justo Cosi & Luz Adelia, 2018)El objetivo de estudio fue determinar la relación entre las variables. La muestra estuvo formada por 90 estudiantes. La conclusión de la investigación fue: Al concluir se determinó una relación significativa alta entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román – 2018, donde se demuestra con la prueba de Pearson = 0. 652; p-valor = 0.00 (Justo y Azaño, 2018, p. 53).

(Quispe & Corichahua, 2017)El objetivo de este estudio fue determinar la influencia del juego simbólico en las habilidades sociales. La muestra estuvo conformada por 30 niños.

Las principales conclusiones fueron:

- ✓ Los resultados confirman que el juego simbólico influye significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años en Institución Educativa Inicial N° 107 “los rojitos”- Huancavelica, con un nivel de confianza del 95 %.
- ✓ Antes de la aplicación de los juegos simbólicos, los resultados del pretest aplicado a los niños y niñas da por resultado que el 93.3% (28 niños y niñas) presentan una regular habilidad social en los niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017.
- ✓ Después de aplicar los juegos simbólicos se encontró que el 96.7% (29 niños y niñas) presentan una buena habilidad social en los niños y niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica – 2017 (Matamoros y Corichahua, 2017, p. 61).

2.1.3 Ámbito Internacional

Un estudio realizado en la Universidad de las Fuerzas Armadas, Ecuador, titulado “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y a de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejército #3 ubicado en la ciudad de Quito”, Salas (2014) nos dirá en sus conclusiones:

- Las docentes no se preocupan debidamente por las actividades que realizan sus niños y niñas en los diferentes rincones lúdicos ya que consideran que es una actividad recreativa.
- Las maestras no proporcionan intencionalidad pedagógica mientras los niños/as realizan representaciones de diferentes roles.
- Los niños/as observados no realizan constantemente juego simbólico por lo tanto tienen poca iniciativa para iniciar este juego, lo cual afecta en su proceso de socialización ya que no se siente seguro de expresar sus ideas y sentimientos.

(Rita Isabel Suárez Mendieta, 2010) Explica los lineamientos de la creatividad y que importante es la ejecución del juego simbólico durante esta etapa preescolar ya que ella tomó imágenes que fueron enfocadas en el aspecto cognitivo y que están establecidos en la estructura mental de un objeto que no está presente, de allí que se evoca la imagen que son netamente significativas para las situaciones existentes futuras. Decidió relacionar el pensamiento creativo con los juegos simbólicos para ella es una relación agradable entre ambas variables entre el saber pensar y crear poniendo en algunas ocasiones en conflictos a los estudiantes mediante las experiencias de aprendizaje placentera en donde los niños manifiestan su autonomía. El juego simbólico es una experiencia de aprendizaje que las docentes deben realizar para desarrollar creatividad en los estudiantes.

2.2. Marco Teórico científico

Como ha señalado (ELKONIN, 1980) el juego puede proporcionarnos una perspectiva sobre las competencias y funciones psicológicas del niño que no puede obtenerse por ninguna otra vía. De él se sirve el niño para expresar sus conflictos en libertad, contrastar sus conceptos sobre los roles sociales, desarrollar esquemas asimilatorios sin tener que acomodarse a lo real y además desarrollar sus instrumentos simbólicos. Debemos, en este punto, aclarar que, a lo largo de esta exposición, utilizaremos el término «juego» para referirnos al juego simbólico y al imaginativo y de roles, dejando voluntariamente al margen otras formas de juego como los de reglas y las actividades sensoriomotoras presimbólicas. Para situar evolutivamente el juego simbólico vamos a referirnos a la teoría de Piaget, ya que, para él, la psicología del juego es parte orgánica de su teoría del desarrollo del intelecto. El juego aparece y se desarrolla durante el período comprendido entre el final del sensoriomotor y el nacimiento del pensamiento formal (dos a once años). Este período se divide, a su vez, en dos subperíodos: el preoperatorio (dos a siete años) y el período de las operaciones concretas (siete a once años). A lo largo de este período los niños tienen que elaborar mediante representaciones y simbolizaciones las adquisiciones que a nivel no representativo habían construido durante el período sensoriomotor. Durante el período preoperatorio esas representaciones son primarias, rígidas y desconectadas unas de otras, mientras que, en el segundo subperíodo, los niños ya serían capaces de organizar lo real imaginándolo de

una forma coordinada y flexible, es decir, utilizando «operaciones» (acciones representadas con carácter reversible).

Entre los 2, 6 y los 3 años aparecen los indicios del «papel», expresado a través de poner un nombre a la muñeca, de mencionar estados imaginarios de la misma («está malita») y propiedades de las cosas («la sopa quema») y, finalmente, cuando el niño habla por la muñeca o le hace realizar acciones. Al cumplir los tres años se produce la transición al juego de «roles» al darse las siguientes premisas (Elkonin): — Sustitución de objetos. — Complicación de la organización de las acciones. — Síntesis de las acciones y su separación de los objetos. — Comparación de las acciones del niño con las del adulto y adjudicación en el juego de nombres propios. Algunos autores han intentado establecer algún tipo de medición del juego simbólico, siendo los de mayor interés los conseguidos por Lowe y Costello (1975) (42), Tizard y Cols. (1976) (77) y McCune Nicolich (1981) (51).

Como ya hemos señalado, alrededor de los tres años el niño ya repite varias acciones simbólicas y es el adulto el que va atribuyéndolas a un personaje determinado, facilitando al inicio del juego de roles el nexo entre acciones y papel; en breve tiempo el niño ya sabe que hacer de «mamá», por ejemplo, incluye toda una serie de acciones que él ejecuta, aunque no se enumeren y mencionen expresamente. Una de las premisas para que el niño adopte la representación del papel de un adulto es que entresaque los rasgos típicos de la actividad que el adulto desarrolla. Asimismo, los papeles, que al principio son breves, inestables, confusos y tienen como temática situaciones domésticas, poco a poco se hacen más estables y comprenden situaciones más alejadas de lo diario hasta introducir en ellos elementos de tipo fantástico. Elkonin defiende, a través de diferentes estudios, que los niños con dificultades no llegan a conocer el juego de roles si no se dedica una especial atención por parte del adulto a establecer las premisas imprescindibles y conseguir luego que esas acciones «aprendidas» se transformen en lúdicas. La experiencia y el mundo interno del niño serán las fuentes que alimenten los roles a representar. El juego simbólico y de roles contribuye al desarrollo del pensamiento, a la socialización (a través del aprendizaje de los diferentes «papeles» y de la posibilidad de ponerse en el lugar del otro) y a la expresión y elaboración de conflictos internos. Además del valor estructurante desde un punto de vista cognitivo, Piaget confiere al juego un importante valor afectivo. En este sentido observamos que

entre el concepto de juego simbólico piagetiano y el de la psicología dinámica existe una relación tenue pero real: de hecho, la aceptación del término «simbólico» es muy similar para ambas escuelas. Simbolismo, según el diccionario Psicoanalítico de Laplanche, «Es una forma de representación indirecta y figurada de una idea, un conflicto de un deseo inconsciente».. No obstante, Piaget abandona, después de sugerirlos, estos aspectos del juego para interesarse por sus aspectos cognitivos, siendo los autores dinámicos los que se ocuparon en profundizar en la lectura y comprensión del lenguaje preverbal del juego. Freud interpretó sueños y fantasías del juego infantil por primera vez en el análisis del «caso Juanito» («Análisis de una fobia en un niño de cinco años»), pero fue realmente a través de la observación de un niño de dieciocho meses cuando va a describir los mecanismos que impulsan al niño a jugar y cuál es el significado inconsciente del juego y su función («Más allá del principio del placer»). El pequeño observado por Freud hacía desaparecer y aparecer un carretel lanzándolo y tirando de la cuerda del cual pendía en un juego que nos recuerda a los juegos de permanencia de objeto piagetianos; interpreta el autor que a través de este juego el niño trata de dominar la angustia que le produce la ausencia de su madre, simbolizada por el carretel. De este modo puede simbólicamente y según su voluntad, echar a su madre y reunirse con ella. Sin poner en peligro la relación real, descarga fantasías amorosas y agresivas elaborándolas a través del juego. Para poder comprender lo que Freud vio en este juego debemos señalar que en esa época se interesaba por el fenómeno de la compulsión a la repetición, consistente en que el individuo prepara inconscientemente variaciones sobre un tema original que no ha aprendido a superar o a tolerar, trata de dominar una situación que en su forma original fue excesiva para su yo, enfrentándola por su propia voluntad, repetidas veces.

2.3. Marco conceptual

Juego simbólico. - El juego simbólico es el encargado de estimular y desarrollar la imaginación, creatividad y fantasía del niño, donde podrá asimilar los esquemas con mayor facilidad y agrado al poder representarlos, permitiéndole una mejor expresión emocional, social y desarrollo de su pensamiento en el contexto imaginario, pero sin desligarlo de la realidad en la que vive el niño.

Tipo de juego.- Donde el niño tiene la posibilidad de expresarse en toda su naturalidad, expresando todo su sentir, vivencia del día a día y al mismo tiempo su capacidad creadora y fantasiosa, pues así podrá distinguir ambos mundos.

El juego simbólico es una experiencia única en la vida de un niño, ya que le posibilita crear, transformar y fantasear, jugando a ser otros personajes, también aprende a sentir y pensar como otros y ponerse en el lugar de un amigo, familiar o algún personaje. Al jugar el niño descubre sus posibilidades, su ambiente y sus sentidos, es por eso que no se le debe privar del juego a un niño, ya que siempre tendrá un significado en su vida futura.

El juego simbólico es la representación que hace el niño de lo que observa del día a día en la sociedad o las personas que lo rodean, llevándolo a un juego inocente, organizado, pensado, imitando algún personaje que le gustó o le llamó más la atención, caracterizándose, empleando materiales concretos si en caso lo tuviera a la mano o imaginándose materiales. Expresando su sentir y mostrando lo que necesita en realidad, ya que el juego es su mundo personal y creativo, donde se aleja de la realidad.

Importancia del Juego simbólico

Es de gran importancia para el niño, porque a través de ella se podrán realizar actividades que le permitirán experimentar vivencias del juego simbólico que sean significativos, ya que realizará actividades que los adultos hacen, logrando diferenciar lo bueno y lo malo, buscando en el juego lo que le falta en la vida real.

El juego simbólico es importante, ya que mediante el juego simbólico los niños y niñas tienen oportunidades de mejorar su conducta, sus sentimientos, desarrollar sus capacidades y conocer en la cultura que viven.

El Juego simbólico es muy importante ya que permite al niño sociabilizar con sus compañeros, desarrollar su pensamiento, su imaginación, su lenguaje y sobre todo ayudar en la mejora de sus emociones del niño.

Etapas del juego simbólico. - Podemos dividir las etapas del juego simbólico en tres etapas.

Primera etapa: de 3 a 18 meses

Desde el momento mágico del nacimiento, tu hijo/a ha ido acumulando su conocimiento del mundo observando objetos y acciones. Un poco más tarde, aprenden más explorando su pequeño mundo.

Desde aproximadamente los 3 meses de vida, se han estado metiendo los dedos y los juguetes en la boca para descubrirlos.

Alrededor de los **8 meses**, exploran aún más su entorno. Entonces, cuando tu pequeño/a golpea su sonajero en el suelo, sonrío y ríe, porque este es el **comienzo del juego simbólico**. En un par de meses más, comenzarán, por **ejemplo**, a jugar con un camión de juguete y harán el ruido de “broom, broom” para que así tenga un ruido parecido a lo que hacen los camiones de verdad.

Segunda etapa: de los 18 meses a los 3 años

En esta etapa, tu hijo/a jugará solo o junto a otros niños y niñas de su edad. Puedes estar atento a los precursores del juego simbólico real: al principio, tu hijo/a seguirá las reglas y jugará con sus juguetes de manera convencional. Los verás apilando personas en su tren de pasajeros, cepillando el cabello de su caballo con el cepillo y bebiendo agua de su juego de té de plástico. Algunos expertos llaman a esto juego funcional.

Entonces las cosas comenzarán a ponerse más interesantes. Tu hijo/a comenzará a usar un objeto para representar un objeto diferente. Esto se debe a que ahora pueden **imaginar un objeto** y no necesitan tener el objeto concreto frente a ellos.

Por **ejemplo**, un bloque de madera o un rollo de papel vacío pueden convertirse en un teléfono. Es posible que tengas la suerte de verlos hablando solos o llamándote al trabajo. Tu hijo/a puede alimentar a su osito de peluche con sus platos de juego. Estos son los primeros pasos simples del juego simbólico. ¡Y es maravilloso poder observarlo!

Tercera etapa: de 3 a 5 años

A esta edad, los niños comienzan a jugar uno al lado del otro y se dan cuenta de lo que hacen otros niños y niñas. Los expertos lo llaman **juego asociativo**. Y su juego simbólico evoluciona a medida que trabajan con algún tipo de plan, asignan **roles** y representan pasos secuenciados.

Tu hijo/a puede planificar con sus amigos lo que jugarán. Observa como su obra se convierte en un mini drama: “Juguemos a mamá y papá. Ahora es el momento de poner

al bebé a dormir ". Puedes encontrar a tu hijo/a hablando solo y metiendo una cuchara en la boca de su caballo de juguete: “No tengas miedo. Solo di 'aah'“

Dimensiones: Beneficios

D1. Desarrolla su lenguaje

El dominio de Desarrollo del lenguaje describe la capacidad en desarrollo de los niños para comunicarse de manera efectiva (lenguaje expresivo) y comprender (lenguaje receptivo) el lenguaje oral en diferentes entornos y para una variedad de propósitos.

D2. Habilidades sociales

Son el conjunto de estrategias de conducta y las capacidades para aplicar dichas conductas que nos ayudan a resolver una situación social de manera efectiva, es decir, que es aceptable para el propio sujeto y para el contexto social en el que está.

D3. Desarrolla su capacidad de imaginación, creatividad

La imaginación es nuestra capacidad de producir imágenes mentales, ideas, pensamientos e incluso sentimientos que no existen en la realidad y que no están disponibles a nuestros sentidos. La creatividad es el proceso de transformar la imaginación en realidad.

Recursos de juego simbólico (objetos y juguetes)

Es durante el juego simbólico cuando el niño, en una actividad mental y de pensamiento más complejo, participará a nivel individual o grupal en actividades lúdicas a través de las cuales se observarán acciones que podremos ubicar dentro de las siguientes facetas: habilidades funcionales de imitación, conductas cognitivas simbólicas.

Habilidades funcionales de imitación consistente en la ejecución de juegos en las que el niño

Reproduce acciones, objetos, acontecimientos, roles, modelos, palabras, sonidos;

Aplica sus primeras reglas;

Presta atención visual y auditiva;

Realiza discriminaciones visuales, táctiles, auditivas, gustativas, olfativas;

Coordina ojo-mano, ojo-pie;

Se orienta y organiza en el tiempo y en el espacio.

Conductas cognitivas simbólicas, en las que durante el juego se observa en el niño:

Evocación simbólica;

Relaciones imágenes-palabras;

Expresión verbal;

Pensamiento representativo.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DEL ESTUDIO

3.1 Tipo y nivel de investigación

En el presente estudio se realizará una investigación básica, descriptiva debida que se busca incrementar y contextualizar conocimientos de la variable beneficios del juego simbólico.

Relacionados a las variables. (Hernández , Fernández, & Baptista, Metodología de la investigación, 2014)

3.1.1 Tipo de Investigación

En el presente estudio se utilizó una investigación básica, debido a que se buscó incrementar y contextualizar conocimientos de la variable del juego simbólico. Al respecto de la investigación básica es de carácter descriptivo y está dirigida a un conocimiento más completo a través de la comprensión y descripción de hechos o situaciones observables, aspectos fundamentales de los fenómenos o de las relaciones que se establecen antes. (Hernández, Fernández, & Baptista, Metodología de la Investigación, 2014)

3.1.2 Nivel de Investigación

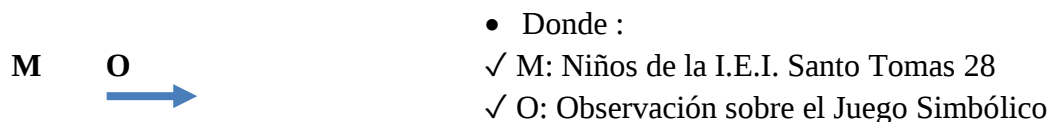
El presente estudio fue de nivel descriptivo simple. La investigación descriptiva simple se caracterizó porque buscó especificar propiedades, características y rasgos importantes de la variable en estudio. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

3.2 Diseño de la investigación

El diseño que se aplicará en el presente estudio será no experimental de tipo transeccional, debido a que la variable beneficios del juego simbólico no se manipulará y además se recogerá información mediante la ficha de observación en un solo momento y tiempo único. (Hernández R. , 2016)

El presente estudio será del nivel descriptivo simple. Las investigaciones descriptivas simples se caracterizan porque buscan especificar propiedades, características y rasgos importantes de la variable en estudio. (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

El esquema del diseño es el siguiente,



3.3 Población y Muestra.

3.3.1. Población

Para Hernández (2018) "Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones". Es el total de toda población que se va a estudiar, donde cada uno de los objetos de estudio poseen características individuales y algunas tienen algo en común, y lo último es lo que se va a estudiar y cada uno de ellos es el origen de la investigación. Estuvo conformada por niños de 3 años de la Institución educativas N° 330 Siendo un total de 28, distribuido de la siguiente manera:

I.E	AULAS	F	M	ALUMNOS
N° 330 Santo Tomas	1	14	14	28

3.3.2. Muestra

La muestra es un subconjunto representativo de la población. Para Carrasco (2005), cuando la población es pequeña y menor a 500, solo basta elegir a más de la mitad de la población para cualquier margen de error; en este caso, la muestra es igual al tamaño de la población por tratarse de una población pequeña o finita; por lo que la muestra es No Probabilística o Intencionada.

Para Sánchez y Reyes (2006). La muestra se representa en base a una opinión o alguna intención de quien la selecciona.

La muestra estuvo constituida por 28 estudiantes, que fueron observados en los sectores de aula.

La muestra se conformará por el 100 % de la población que hacen un total de 28 niños correspondiente a 3 años de edad de la I.E N° 330 Santo Tomas;

asimismo muestreo será no probabilístico, debido a que se seleccionó a criterio del investigador a los estudiantes que participarán de la investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnicas

La técnica que se usará es la observación como técnica investigacional, ajustándose a un proceso de recopilar cifras que sobrelleven a diferenciar los hechos que identifican al grupo muestral, para luego apuntarlo en las guías y saber de sus peculiaridades.

3.4.2. Instrumentos

El instrumento que se utilizará para recoger información de la variable beneficios del juego simbólico será una ficha de observación el cual consta de 14 preguntas, dimensiones la misma que está estructurada en 3 dimensiones (desarrollo del lenguaje, habilidades sociales, desarrollo de imaginación y creatividad). El instrumento antes de su aplicación será sometido a validez por juicio de experto.

3.5. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento se utilizará la hoja de cálculo Excel en la cual se registrará la base de datos. Asimismo, se utilizará la estadística descriptiva para analizar los datos que luego se presentarán dichos resultados.

Para el análisis de datos se utilizará la hoja de cálculo Excel. Asimismo, se utilizará la estadística descriptiva para analizar los datos que luego se presentarán los resultados en tablas o datos según los objetivos de la investigación relacionada a la variable beneficios del juego simbólico con su respectiva dimensional que son las siguientes: desarrollo del lenguaje, habilidades sociales, desarrollo de imaginación y creatividad.

3.5.1. Procesamiento de datos

- Para procesar los datos se organizó la información en una hoja de cálculo Excel.
- Se procesó los datos mediante el programa estadístico SPSS 26.
- Los resultados analizados se presentaron en tablas y gráficas.

3.5.2. Análisis de datos

- Para analizar los datos se aplicó la estadística descriptiva representándoles mediante tablas y gráficos de frecuencia univariados.
- También se sometió el instrumento a validez de juicio de expertos antes de aplicar el instrumento.

3.6. Aspectos éticos a considerarse en el presente estudio.

Se protegerá la integridad física, psicológica y moral de los niños y niñas que participarán del estudio. Esto porque se recogerán los datos en su estado natural y en un tiempo único, para ello se brindará un ambiente seguro y tranquilo.

Asimismo, la información que se obtenga de los participantes, solo serán utilizados para fines del estudio, luego serán eliminados y no se particularizará a ningún participante.

3.7. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	2023				
	A	S	O	N	D
Revisión de la Literatura					
Elaboración del proyecto de Tesis					
Presentación y aprobación del proyecto					
Validez y confiabilidad del instrumento					
Recolección de datos					
Análisis e interpretación de Datos.					
Elaboración del informe final					
Presentación y aprobación del informe final					
Sustentación					

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Resultados del análisis descriptivo

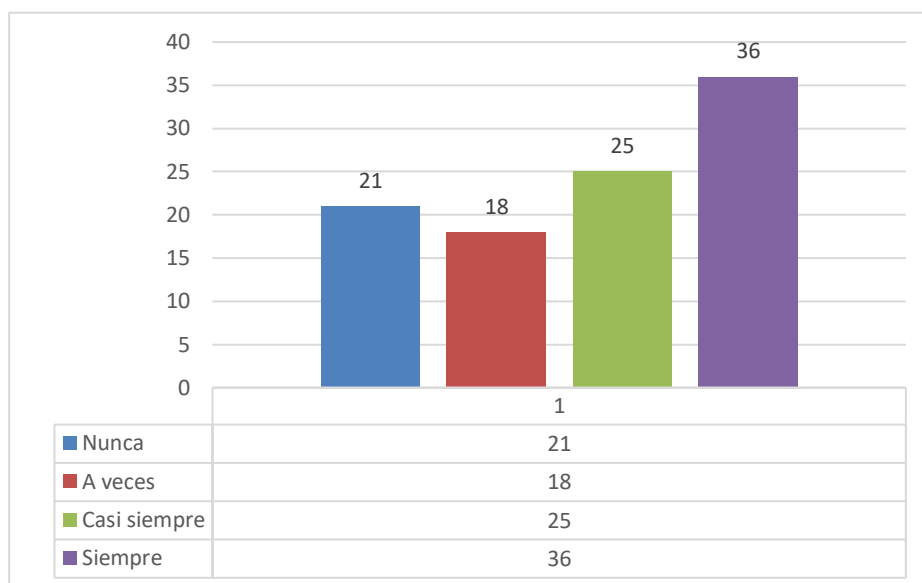
A continuación, se presenta los resultados obtenidos de la Investigación titulada: BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBOLICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I. E. I. SANTO TOMÁS SAN JUAN 2023, para observar el nivel de la variable juego simbólico se consideró a 28 niños y niñas de la Institución Educativa estudiada.

Tabla 1. *Dimensión 1: Habla oraciones de cuatro a más palabras*

Criterios	fi	%
Nunca	6	21
A veces	5	18
Casi siempre	7	25
Siempre	10	36
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 1. *Dimensión 1: Habla oraciones de cuatro a más palabras*



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.

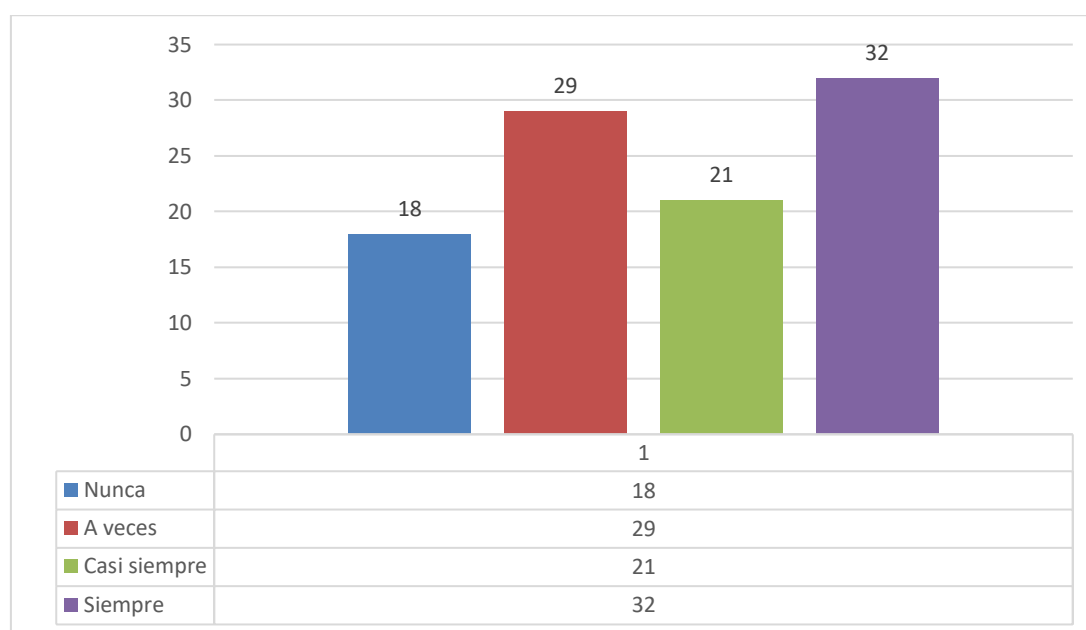
En la tabla 1 y gráfico 1, podemos describir que 6 (21%) de niños no hablan oraciones de cuatro a más palabras; 5 (18%) lo hacen a veces; 7 (25%) lo hacen casi siempre y el 10 (36%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 2. Dimensión1: Comenta sobre las actividades que realiza

Criterios	fi	%
Nunca	5	18
A veces	8	29
Casi siempre	6	21
Siempre	9	32
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 2. Dimensión1: Comenta sobre las actividades que realiza



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

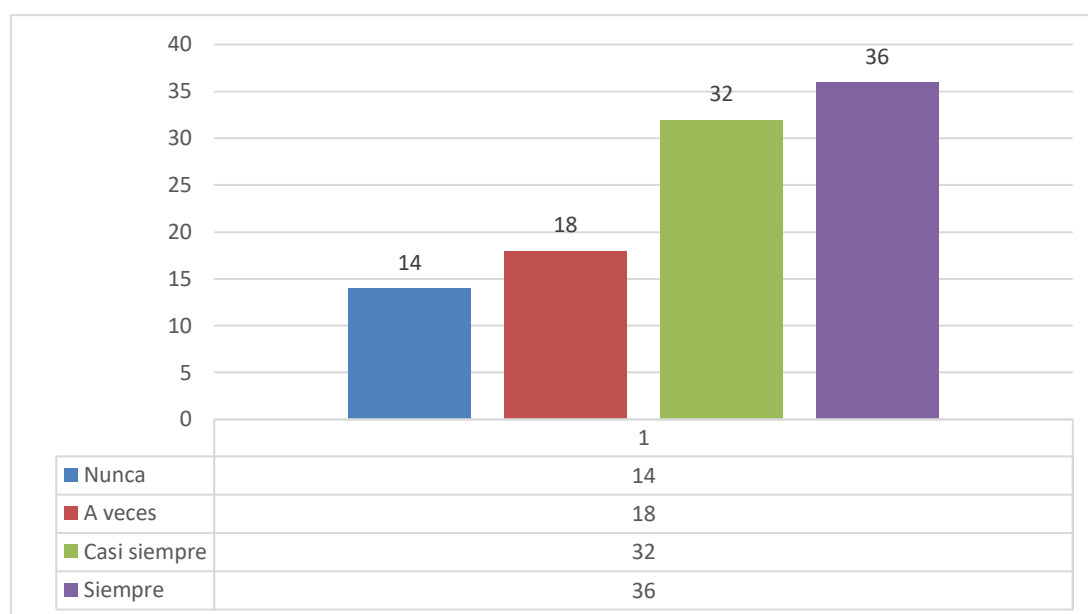
En la tabla 2 y gráfico 2, podemos describir que 5 (18%) de niños no comenta sobre las actividades que realiza; 8 (29%) lo hacen a veces; 6 (21%) lo hacen casi siempre y el 9 (32%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 3. Dimensión1: Participa de conversaciones

Criterios	fi	%
Nunca	4	14
A veces	5	18
Casi siempre	9	32
Siempre	10	36
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 3. Dimensión1: Participa de conversaciones



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

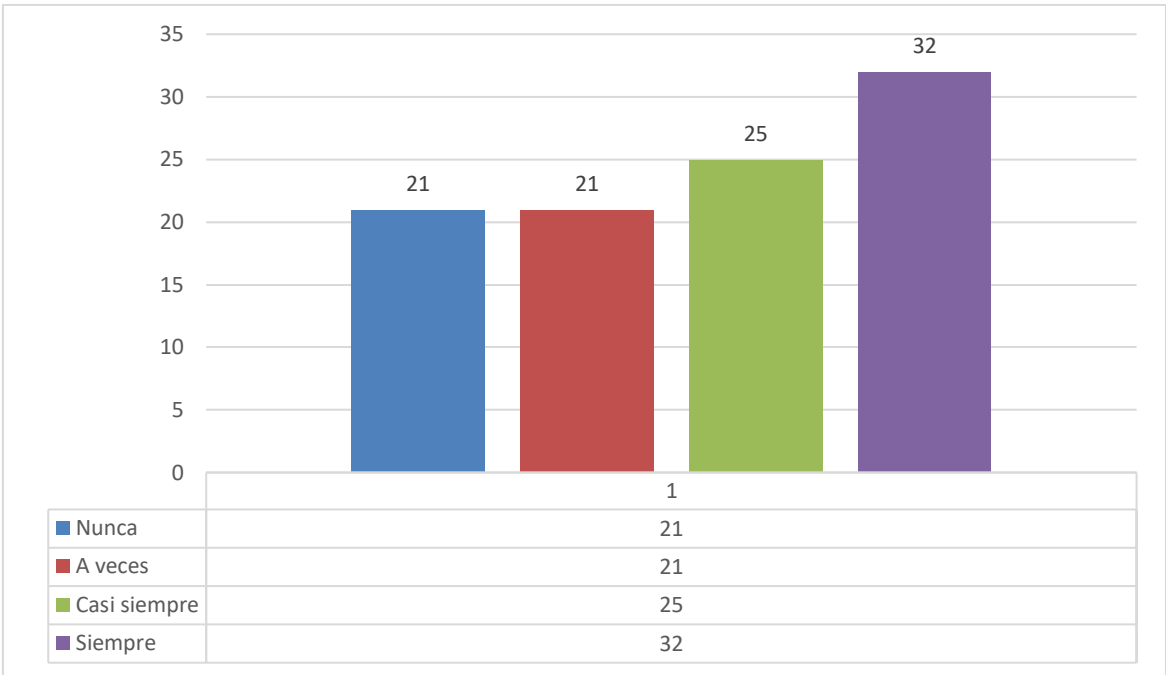
En la tabla 3 y gráfico 3, podemos describir que 4 (14%) de niños no participa de conversaciones; 5 (18%) lo hacen a veces; 9 (32%) lo hacen casi siempre y el 10 (36%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 4. Dimensión1: Realiza preguntas con frecuencia

Criterios	fi	%
Nunca	6	21
A veces	6	21
Casi siempre	7	25
Siempre	9	32
Total	28	99

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 4. Dimensión1: Realiza preguntas con frecuencia



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

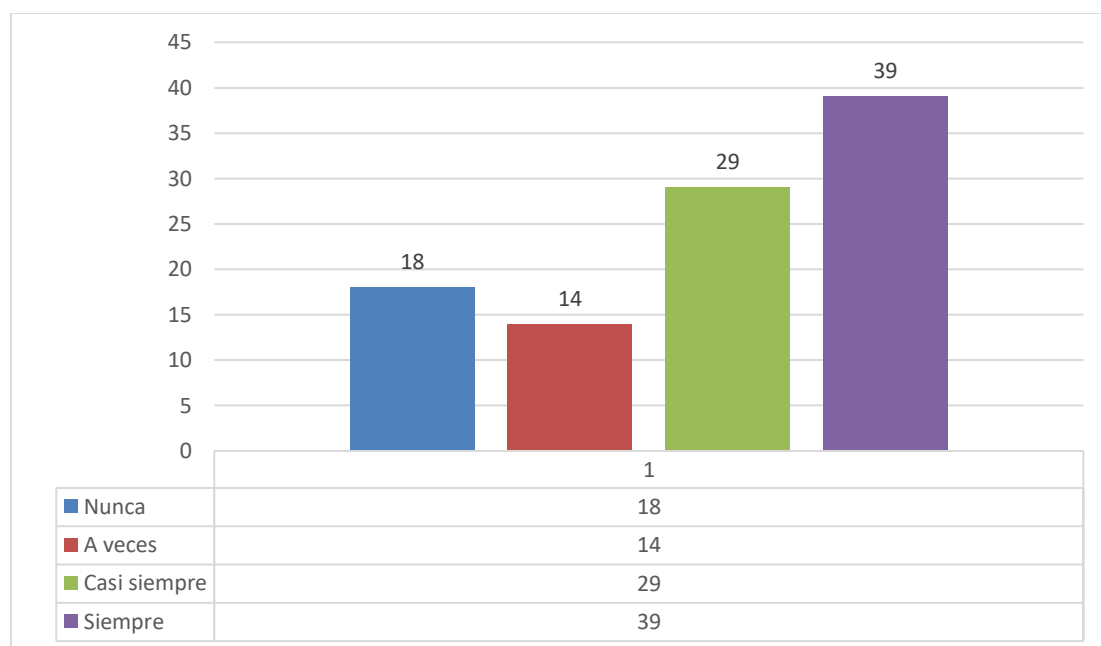
En la tabla 4 y gráfico 4, podemos describir que 6 (21%) de niños no realiza preguntas con frecuencia; 6 (21%) lo hacen a veces; 7 (25%) lo hacen casi siempre y el 9 (32%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 5. Dimensión1: Describe características de objetos y personajes

Criterios	fi	%
Nunca	5	18
A veces	4	14
Casi siempre	8	29
Siempre	11	39
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 5. Dimensión1: Describe características de objetos y personajes



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

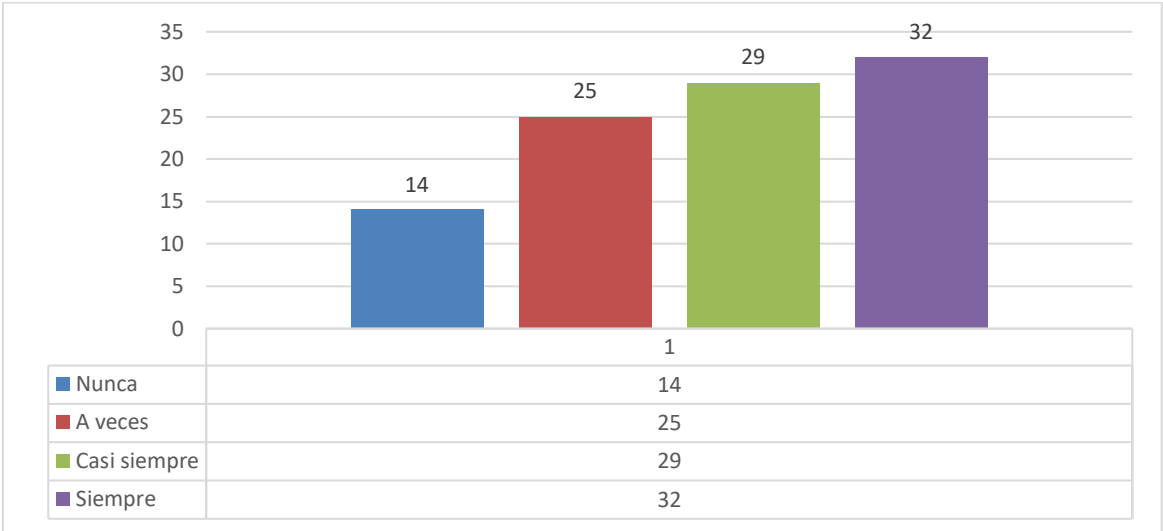
En la tabla 5 y gráfico 5, podemos describir que 5 (18%) de niños no describe características de objetos y personajes; 4 (14%) lo hacen a veces; 8 (29%) lo hacen casi siempre y el 11 (39%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 6. Dimensión2: Establece comunicación con uno o más niños

Criterios	fi	%
Nunca	4	14
A veces	7	25
Casi siempre	8	29
Siempre	9	32
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 6. Dimensión2: Establece comunicación con uno o más niños



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

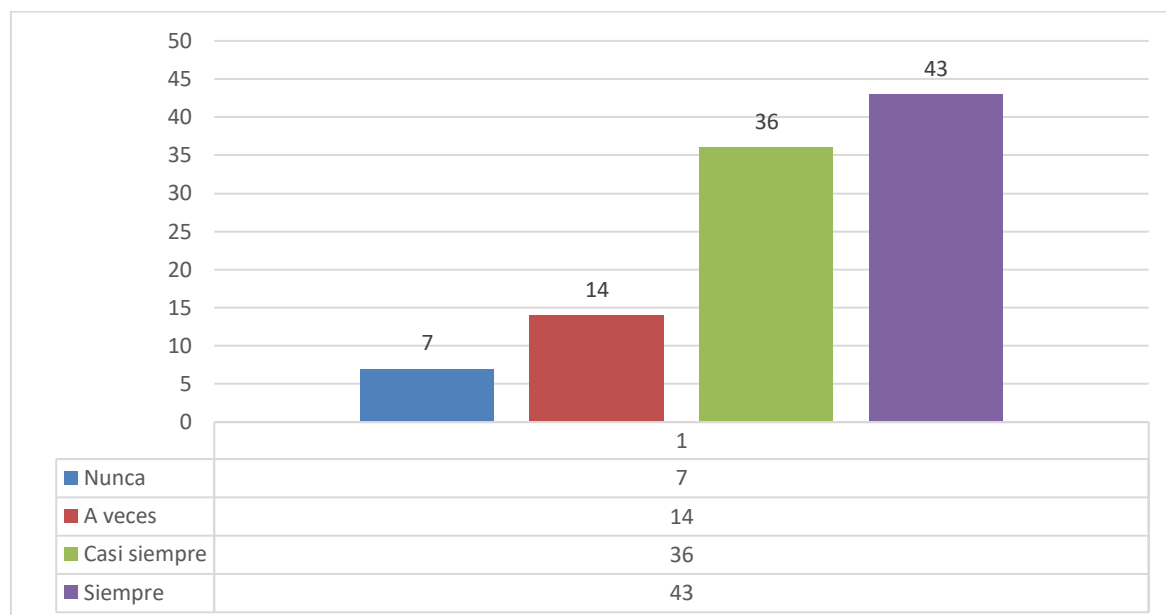
En la tabla 6 y gráfico 6, podemos describir que 4 (14%) de niños no establece comunicación con uno o más niños; 7 (25%) lo hacen a veces; 8 (29%) lo hacen casi siempre y el 9 (32%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 7. Dimensión2: Se integra a grupos de juego

Criterios	fi	%
Nunca	2	7
A veces	4	14
Casi siempre	10	36
Siempre	12	43
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 7. Dimensión2: Se integra a grupos de juego



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

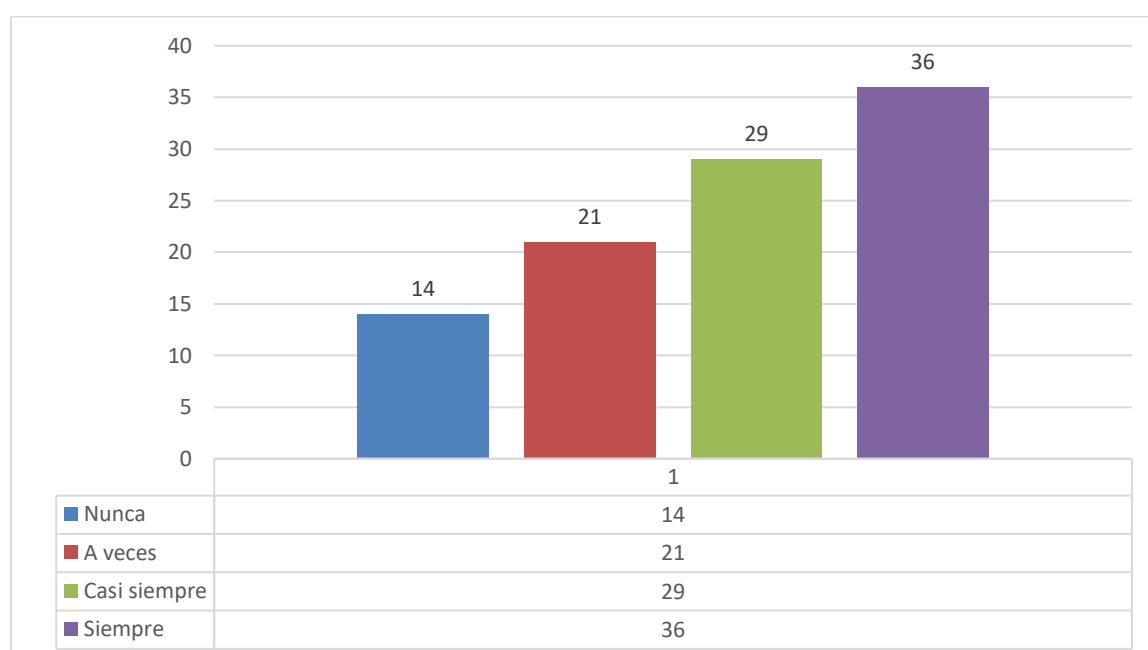
En la tabla 7 y gráfico 7, podemos describir que 2 (7%) de niños no se integra a grupos de juego; 4 (14%) lo hacen a veces; 10 (36%) lo hacen casi siempre y el 12 (43%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 8. Dimensión2: Comprende normas y acuerdos

Criterios	fi	%
Nunca	4	14
A veces	6	21
Casi siempre	8	29
Siempre	10	36
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 8. Dimensión2: Comprende normas y acuerdos



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

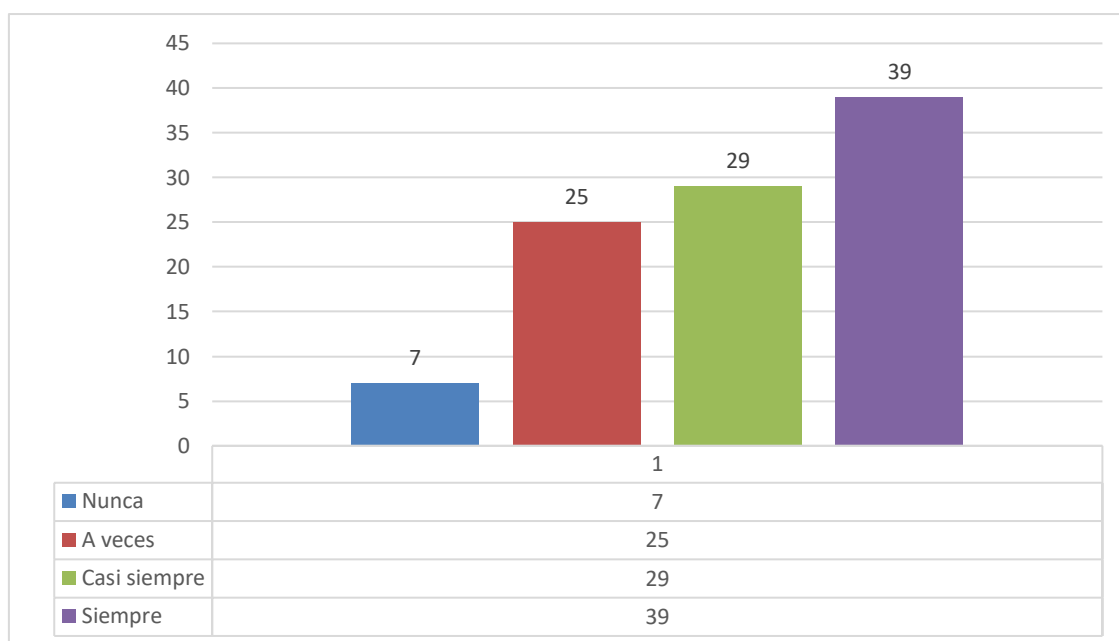
En la tabla 8 y gráfico 8, podemos describir que 4 (14%) de niños no comprende normas y acuerdo; 6 (21%) lo hacen a veces; 8 (29%) lo hacen casi siempre y el 10 (36%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 9. Dimensión2: Expresa sus emociones

Criterios	fi	%
Nunca	2	7
A veces	7	25
Casi siempre	8	29
Siempre	11	39
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 9. Dimensión2: Expresa sus emociones



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

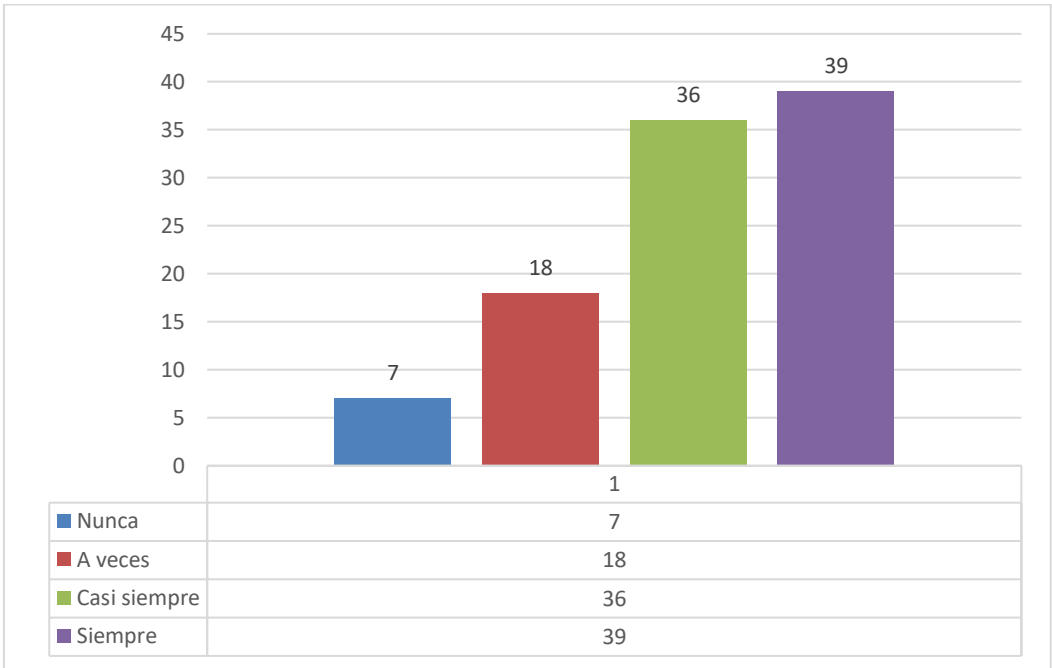
En la tabla 9 y gráfico 9, podemos describir que 2 (7%) de niños no expresa sus emociones; 7 (25%) lo hacen a veces; 8 (29%) lo hacen casi siempre y el 11 (39%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 10. Dimensión2: Aprende a escuchar

Criterios	fi	%
Nunca	2	7
A veces	5	18
Casi siempre	10	36
Siempre	11	39
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 10. Dimensión2: Aprende a escuchar



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

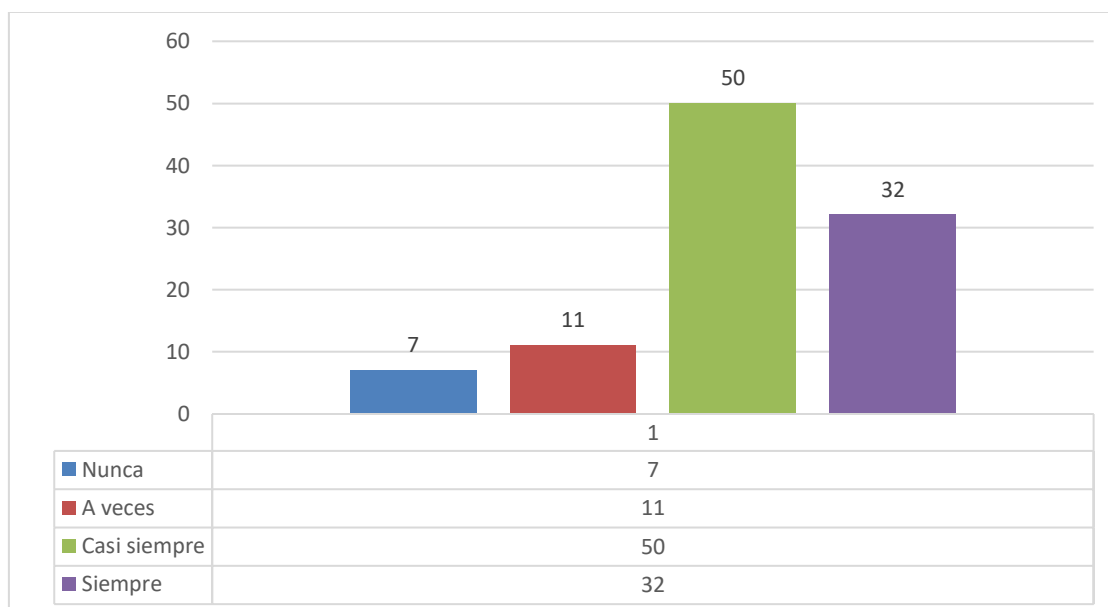
En la tabla 10 y gráfico 10, podemos describir que 2 (7%) de niños no aprende a escuchar; 5 (18%) lo hacen a veces; 10 (36%) lo hacen casi siempre y el 11 (39%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 11. Dimensión 3: Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras

Criterios	fi	%
Nunca	2	7
A veces	3	11
Casi siempre	14	50
Siempre	9	32
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 11. Dimensión 3: Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

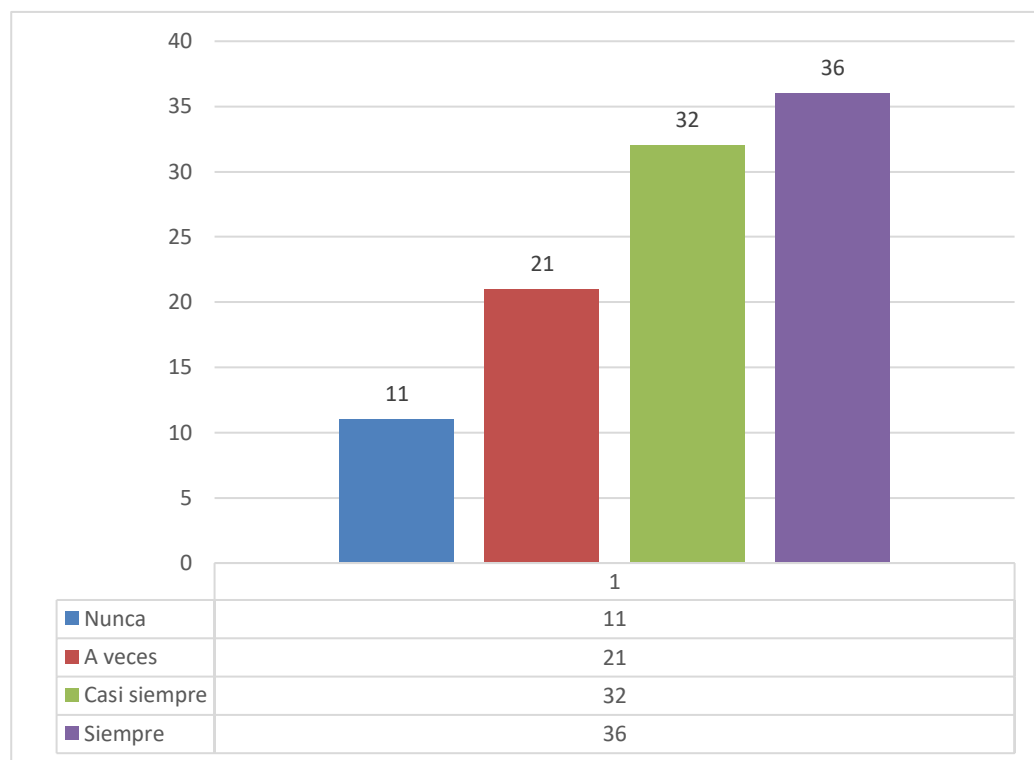
En la tabla 11 y gráfico 11, podemos describir que 2 (7%) de niños no crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras; 3 (11%) lo hacen a veces; 14 (50%) lo hacen casi siempre teniendo el porcentaje más alto y 9 (32%) lo hacen siempre.

Tabla 12. Dimensión 3: Grafica con diversos materiales

Criterios	fi	%
Nunca	3	11
A veces	6	21
Casi siempre	9	32
Siempre	10	36
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 12. Dimensión 3: Grafica con diversos materiales



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

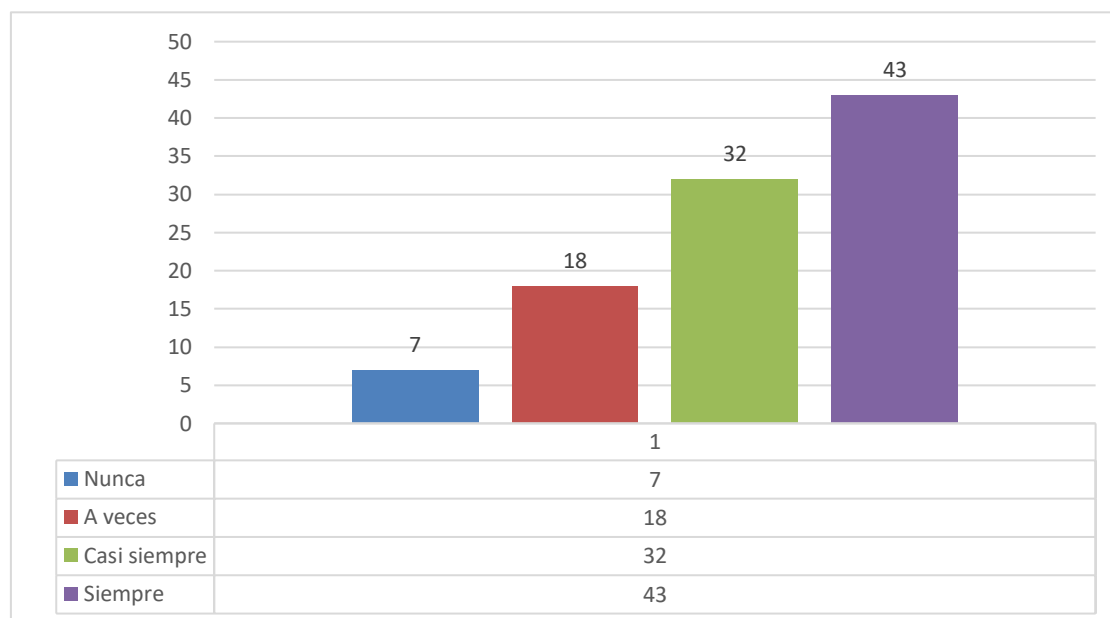
En la tabla 12 y gráfico 12, podemos describir que 3 (11%) de niños no grafica con diversos materiales; 6 (21%) lo hacen a veces; 9 (32%) lo hacen casi siempre y el 10 (36%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 13. Dimensión 3: Representa situaciones y personajes

Criterios	fi	%
Nunca	2	7
A veces	5	18
Casi siempre	9	32
Siempre	12	43
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 13. Dimensión 3: Representa situaciones y personajes



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

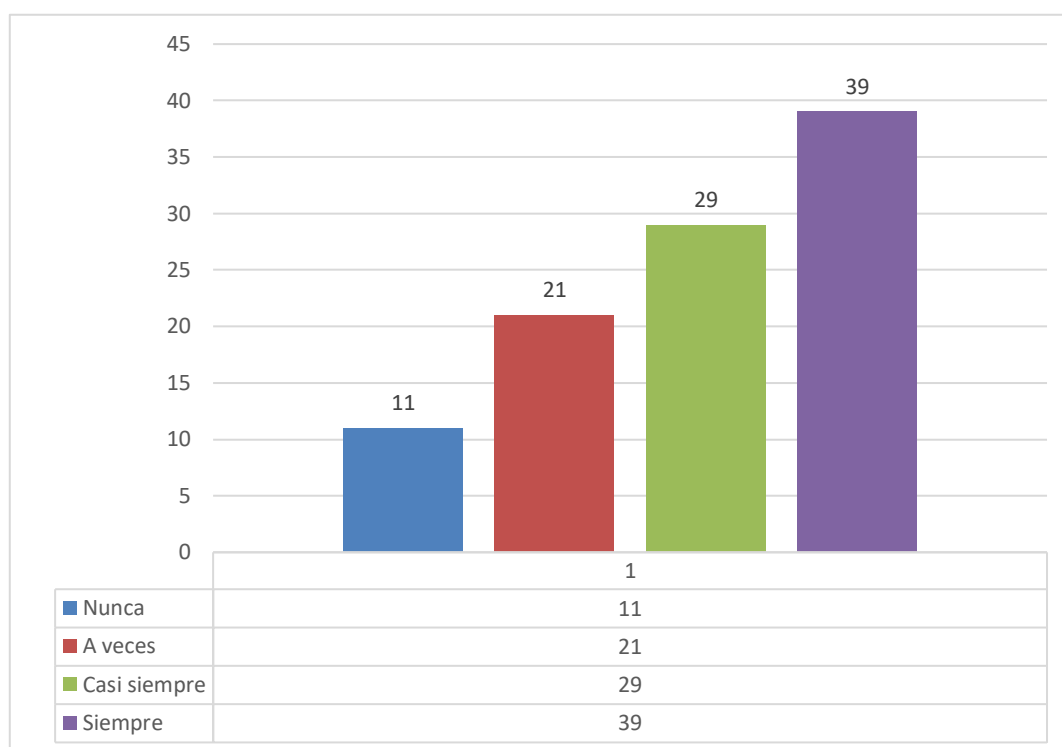
En la tabla 13 y gráfico 13, podemos describir que 2 (7%) de niños no representa situaciones y personajes; 5 (18%) lo hacen a veces; 9 (32%) lo hacen casi siempre y el 12 (43%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

Tabla 14. Dimensión 3: Elabora personajes u objetos con recursos de su aula

Criterios	fi	%
Nunca	3	11
A veces	6	21
Casi siempre	8	29
Siempre	11	39
Total	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

Gráfico 14. Dimensión 3: Elabora personajes u objetos con recursos de su aula



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

En la tabla 14 y gráfico 14, podemos describir que 3 (11%) de niños no elabora personajes u objetos con recursos de su aula; 6 (21%) lo hacen a veces; 8 (29%) lo hacen casi siempre y el 11 (39%) lo hacen siempre, teniendo el porcentaje más alto.

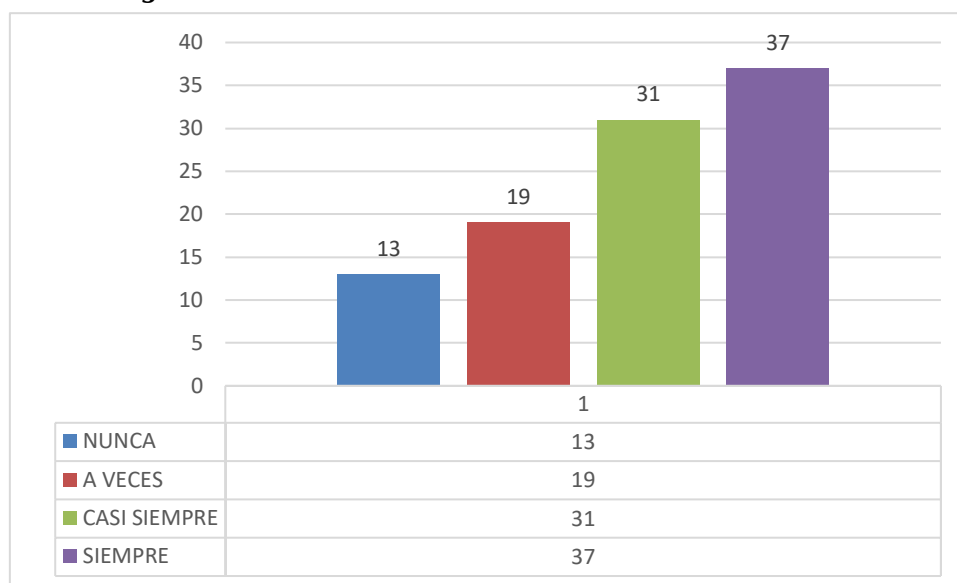
4.1.1. Resultado a nivel del objetivo general

Tabla 15. Juego simbólico de los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.

CRITERIOS	Fi	%
NUNCA	3.57	13
A VECES	5.5	19
CASI SIEMPRE	8.64	31
SIEMPRE	10	37
TOTAL	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.

Gráfico 15. Juego simbólico de los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.

En la tabla y gráfico 15, se observa que la mayoría de los niños (37%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de juego simbólico, el (31%) “Casi siempre”, el (19%) “A veces”, el (13%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría presenta un buen desarrollo de juego simbólico, Esto se evidencia en un buen desarrollo de lenguaje, de autonomía, de habilidades sociales y desarrollo de imaginación y creatividad.

4.1.2 Resultados a nivel de objetivos específicos

Respecto al objetivo específico 1:

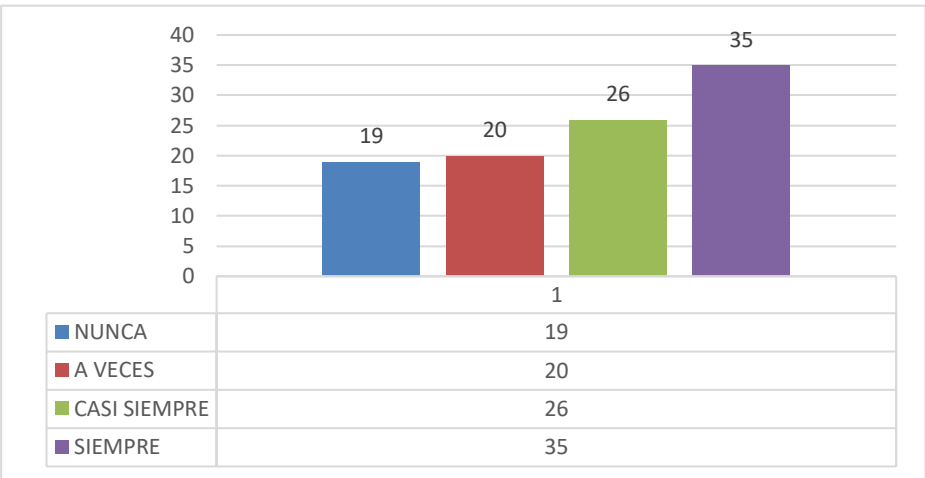
1.- Identificar el nivel de la dimensión desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

Tabla 16. Dimensión 1: Desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

CRITERIOS	Fi	%
NUNCA	5.2	19
A VECES	5.6	20
CASI SIEMPRE	7.4	26
SIEMPRE	10	35
TOTAL	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

Gráfico 16. Dimensión 1: Desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.

En la tabla y gráfico 16, se observa que la mayoría de los niños (35%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de lenguaje, el (26%) “Casi siempre”, el (20%) “A veces”, el (19%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría comenta de las actividades que realiza, realiza preguntas con frecuencia, participa de conversaciones, describe características de objetos y personajes y habla oraciones de cuatro a más palabras.

Respecto al objetivo específico 2:

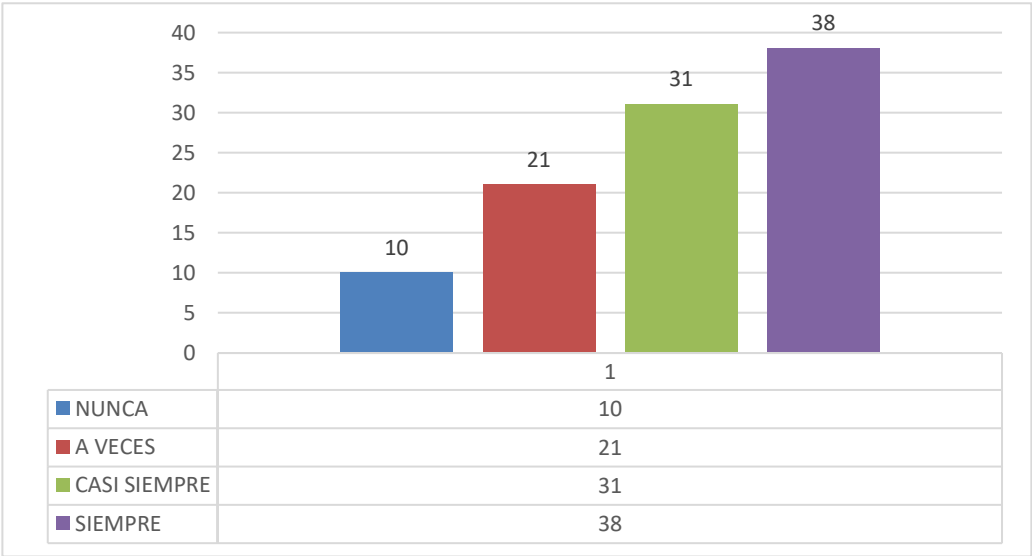
2.-Identificar el nivel de la dimensión habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

Tabla 17. Dimensión 2: Habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

CRITERIOS	Fi	%
NUNCA	2.8	10
A VECES	5.8	21
CASI SIEMPRE	8.8	31
SIEMPRE	11	38
TOTAL	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

Gráfico 17. Dimensión 2: Habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas.

En la tabla y gráfico 17, se observa que la mayoría de los niños (38%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de habilidades sociales, el (31%) “Casi siempre”, el (21%) “A veces”, el (10%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría establece comunicación con uno o dos niños, se integra a grupos de juego, comprende normas y acuerdos, expresa sus emociones y aprende a escuchar.

Respecto al objetivo específico 3:

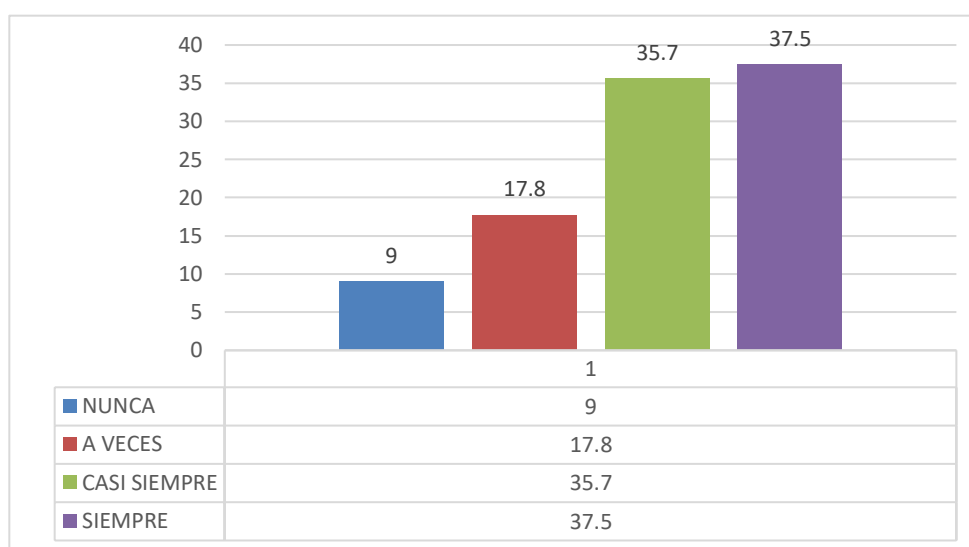
3.- Identificar el nivel de la Dimensión desarrollo de la autonomía en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

Tabla 18. Dimensión 3: Desarrollo de capacidad de la imaginación y creatividad en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

CRITERIOS	Fi	%
NUNCA	2.5	9
A VECES	5	17.8
CASI SIEMPRE	10	35.7
SIEMPRE	11	37.5
TOTAL	28	100

Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.

Gráfico 18. Dimensión 3: Desarrollo de capacidad de la imaginación y creatividad en niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas 2023.



Fuente: Ficha de Observación aplicada a los niños de 3 años de la I.E.I. 330 Santo Tomas

En la tabla y gráfico 18, se observa que la mayoría de los niños (37.5%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de la autonomía, el (35.7%) “Casi siempre”, el (17.8%) “A veces”, el (9%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría muestra iniciativa para jugar, propone reglas de juego, decide qué materiales o juguetes utilizar y elige con quién jugar.

DISCUSIÓN

Del análisis de los resultados se determinó que la mayoría de los niños (37%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de juego simbólico, el (31%) “Casi siempre”, el (19%) “A veces”, el (13%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría presenta un buen desarrollo de juego simbólico, Esto se evidencia en un buen desarrollo de lenguaje, de habilidades sociales y desarrollo de imaginación y creatividad.

Los resultados encontrados en el presente estudio tienen relación con lo indicado por Justo Cosi y Luz Adelia a través sus estudios determinó una relación significativa alta entre el juego simbólico y las habilidades sociales de los niños y niñas, el cual se relaciona mucho con los resultados obtenidos en esta investigación. Además, Quispe y Corichahua confirman que el juego simbólico influye significativa en el desarrollo de habilidades sociales alcanzando un 95% de nivel de confianza.

Por otro lado, los resultados reportados del estudio no tienen concordancia con Salas (2014) ya que en su estudio llegó a las siguientes conclusiones, los niños/as observados no realizan constantemente juego simbólico por lo tanto tienen poca iniciativa para iniciar este juego, lo cual afecta en su proceso de socialización ya que no se siente seguro de expresar sus ideas y sentimientos, esto indican un bajo resultado en la investigación.

CONCLUSIONES

1. A nivel general se observó que la mayoría de los niños (37%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de juego simbólico, el (31%) “Casi siempre”, el (19%) “A veces”, el (13%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría presenta un buen desarrollo de juego simbólico, Esto se evidencia en un buen desarrollo de lenguaje, de autonomía, de habilidades sociales y desarrollo de imaginación y creatividad.
2. Del objetivo específico uno se identificó que la mayoría de los niños (35%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de lenguaje, el (26%) “Casi siempre”, el (20%) “A veces”, el (19%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría comenta de las actividades que realiza, realiza preguntas con frecuencia, participa de conversaciones, describe características de objetos y personajes y habla oraciones de cuatro a más palabras.
3. Del objetivo dos se observó que la mayoría de los niños (38%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de habilidades sociales, el (31%) “Casi siempre”, el (21%) “A veces”, el (10%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría establece comunicación con uno o dos niños, se integra a grupos de juego, comprende normas y acuerdos, expresa sus emociones y aprende a escuchar.
4. Del objetivo tres se identificó que la mayoría de los niños (37.5%) presentan “Siempre” un buen desarrollo de la autonomía, el (35.7%) “Casi siempre”, el (17.8%) “A veces”, el (9%) “Nunca”; lo que se puede deducir que los niños y niñas de 3 años en su mayoría muestra iniciativa para jugar, propone reglas de juego, decide qué materiales o juguetes utilizar y elige con quién jugar.

RECOMENDACIONES

A la directora de la Institución Educativa inicial N°330 Santo Tomas, se sugiere que elabore programas de talleres de capacitación con los docentes, padres de familia y comunidad en general con temas relacionados a mejorar el buen desarrollo del juego simbólico de todos los estudiantes de la institución educativa estudiada.

A los docentes de la institución educativa estudiada se sugiere que incorporen dentro de su plan de trabajo de aula estrategias para potenciar actividades que desarrollen los beneficios del juego simbólico. Así mismo, es necesario que se implemente los sectores del aula con diversos recursos y materiales para que los estudiantes logren acciones como: comentar las actividades que realizó, se integre a grupos de juego, expresen sus emociones, desarrollen su creatividad, etc.

A los padres de familia se le sugiere crear en casa un espacio de juego con recursos de su comunidad donde el niño pueda desarrollar el juego simbólico. Así mismo, proporcionarle un espacio amplio y seguro, con materiales que le permitan realizar actividades que fomenten la imaginación y creatividad para el desarrollo de su aprendizaje.

A los futuros investigadores interesados en el tema beneficios del juego simbólico continuar proponiendo nuevas líneas de investigación en la que puedan proponer estrategias innovadoras, para desarrollar habilidades sociales, desarrollo de la capacidad de la imaginación y creatividad y desarrollo del lenguaje, de esta manera los niños aprenderán a desenvolverse con seguridad frente a la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Anderson-McNamee, J. K. (2006). La Importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. *Learning through play and fantasy*, 1-6.
- Aravena Martínez, A. C. (2009). *Rincones y juego simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio comparativo en las instituciones educativas: ángel Polibio Chaves y Ecuatoriano Suizo*. Ecuador: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/3068>.
- Calderon, A. &. (2018). *El juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar de la I.E.I de garatea - Nuevo Cimbote*, 2018.
- ELKONIN, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: http://libertario.artebiblioteca/sites/default/files/2017-12/DANIIL%20ELKONIN_.pdf.
- Espinoza, H. (2021). La importancia de la Socialización en la Educación. *Linkedin*, 10. doi:<https://es.linkedin.com/pulse/la-importancia-de-socializaci%C3%B3n-en-educaci%C3%B3n-henry-espinoza-arellano>
- Fe, T. A. (2023). *La expresión oral en preescolares de la Institucion Educativa inicial N° 210,Chiriaco, Imaza,2021*. Chachapoyas Perú: Universidad Toribio de Rodríguez de Mendoza de Amazonas .
- Guamán Narváez, K. N. (2008). *Juego simbólico en el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Particular Adventista Ciudad de Quito*. Quito: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/31183>.
- Hernández , R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Hernández, R. (2016). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación 5ta. Edición* . México: McGRAW-HILL.
- Justo Cosi, F., & Luz Adelia, A. A. (2018). *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román – 2018*. Lima: <http://hdl.handle.net/20.500.12840/641>.
- Lucia, C. G. (2017). *Titeres en el desarrollo de la expresion oral en los niños y niñas de 04 y 05 años del Centro Infantil Pinitos de la Parroquia Cumbaya, en la Ciudad de Quito, en el periodo 2016 2017*. Quito Ecuador : Universidad Central de Ecuador .
- Martina, R. M. (2020). *Nivel de expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°430 mi Pequeño Mundo de Callería Pucallpa,2020*. Pucallpa Perú: Universidad Católica los Angeles Chimbote.

- Matute Tuesta , M. D., & Matute Ramirez, G. K. (2021). *Evaluar el nivel de expresion oral en niños y niñas de 05 años en la I.E.I N 719 Heroes de Cenepa San Juan Bautista 2020*. Iquitos: Universida Cientifica del Perú.
- Quispe Cute, U. (2016). *Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institucion Educativa Adventista Americana*. Julica: https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/881/Urbana_Tesis_Ba-chiller_2017.pdf?sequence=3&isAllowed=y.
- Quispe, O. M., & Corichahua, K. K. (2017). *Juego Simbólico en las Habilidades Sociales en Niños y Niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107 - Huancavelica - 2017*. Huancavelica: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1435>.
- Rengifo Falcón, C. (2020). *EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°60360 PROVINCIA DE PUTUMAYO DEL DISTRITO DE YAGUAS- LORETO, 2020*. Loreto: <https://hdl.handle.net/20.500.12990/10802>.
- Rita Isabel Suárez Mendieta. (2010). *El juego simbólico en los niños de cinco años: influencia en el pensamiento creativo*. Ecuador: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2721>.
- Rosa, J. R. (2021). *El nivel de expresion oral en los niños y niñas de cuato años de la Institución Educativa N°271 de Huachina, Distrito San Juan ,Provincia de Sihuas,año 2020*. Chimbote Perú: Universidad Catolica los Ángeles de Chimbote .
- Simkin, H., & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. *HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES*, 24. doi:[https://www.google.com/search?q=Hugo%2C+S.+y+Gast%C3%B3n%2C+B.+\(2013\)+El+proceso+de+socializaci%C3%B3n.%3A+Apuntes+para+su+exploraci%C3%B3n+en+el+campo+psicosocial.+Humanidades+y+sociales%2C+volumen+\(24\)%2C+25.&oeq=Hugo%2C+S.+y+Gast%C3%B3n%2C+B.+\(2013\)+El+](https://www.google.com/search?q=Hugo%2C+S.+y+Gast%C3%B3n%2C+B.+(2013)+El+proceso+de+socializaci%C3%B3n.%3A+Apuntes+para+su+exploraci%C3%B3n+en+el+campo+psicosocial.+Humanidades+y+sociales%2C+volumen+(24)%2C+25.&oeq=Hugo%2C+S.+y+Gast%C3%B3n%2C+B.+(2013)+El+)
- Trujillo , G. (2020). *Nivel de expresión oral en niños de 5 años de la institucion educativa N°251 Corazón de jesús de aguaytia*. Aguaytia : Uladech católica.
- Vásquez Silva, M. E. (2019). *Juego simbólico y habilidades sociales en los niños de cinco años de nivel inicial de la Institución educativa G.N.E. San Marcos en el distrito de Iquitos, provincia de Maynas, región Loreto, año 2019*. Iquitos: <https://hdl.handle.net/20.500.12990/10701>.
- Zander, V., & Wilfrid, J. (1986). *Manual de Psicología*. Barcelona: Colección Reserva.

ANEXOS

ANEXO 1. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I. E I. N° 330 SANTO TOMÁS SAN JUAN 2023

AUTORA : Pérez Angulo de Meléndez Judith de Jesús
Vásquez Flores Ketty Enith

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES		METODOLOGIA		
Problema General ¿Cómo beneficia el juego simbólico en niños de 3 años de la I.E.I. N° 330 santo Tomas?	Objetivo General Analizar de qué manera beneficia el juego simbólico en el aprendizaje de los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N°330 Santo Tomás - San Juan, año 2023.	X: Independiente Beneficios del juego simbólico	Desarrolla del lenguaje	1	Habla oraciones de cuatro o más palabras.	Tipo de Investigación La investigación será de tipo Básica. Diseño de la Investigación La investigación será de diseño no experimental y transaccional, porque no se manipula la variable beneficios del juego simbólico		
Problema ¿Cómo identificar qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo de	Objetivos específicos Identificar qué relación			Habilidades sociales	2		Comenta sobre las actividades que realizo	Su diseño es: M → O M= Muestra de estudio de niños de 3 años de la I.E. N° 330 Santo Tomas
					3		Participa de conversaciones	
					4		Realiza preguntas con frecuencia	
					5		Describe características de objetos y personajes	
			6		Establece comunicación con uno o dos niños			
			Desarrollo de la capacidad de la imaginación y creatividad	7	Se integra a grupos de juego			
				8	Comprende normas y acuerdos			
				9	Expresa sus emociones			
			Desarrollo de la capacidad de la imaginación y creatividad	10	Aprende a escuchar			
11	Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras							
12	Grafica con diversos materiales							
			13	Representa situaciones y personajes				

capacidad de la imaginación y creatividad en los niños de tres años del nivel inicial de la I.E.I N°330 Santo Tomas - San Juan, año 2023?	existe entre el juego simbólico y el desarrollo de las capacidades imaginativas y de creatividad en los niños de tres años del nivel inicial de la I.E.I. N°330 Santo Tomas – San Juan, año 2023
¿Cómo describir los beneficios que existe entre integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 ¿Santo Tomas – San Juan, año 2023?	✓ Describir los beneficios que existe entre integración en el juego simbólico y las habilidades sociales en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 Santo Tomas – San Juan, año 2023.
¿Como evaluar el desarrollo del lenguaje que existe entre el juego simbólico	✓ Evaluar el desarrollo del lenguaje que existe entre el juego simbólico

	14	Elabora personajes u objetos con recursos del aula	O= Observación de la variable óculo manual.
			Población La población está conformada por 59 niños de la I.E. N° 330 Santo Tomas Muestra La muestra estará conformada por 100% de la población. Técnicas de Recolección de Datos Las técnicas que se emplearan será la observación. Para las variables independientes beneficios del juego simbólico Instrumentos de Recolección de Datos El instrumento que se utilizará será la ficha de observación que será sometido a la validez y confiabilidad antes de su aplicación.

y las habilidades sociales en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 ¿Santo Tomas – San Juan, año 2023?	y las habilidades sociales en los niños de tres años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 330 Santo Tomas – San Juan, año 2023.
--	---

--	--	--

ANEXO 2. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES		INDICES
Variable X Beneficios del juego simbólico	Desarrolla del lenguaje	01	Habla oraciones de cuatro o más palabras.	NUNCA (1)
		02	Comenta sobre las actividades que realizo	
		03	Participa de conversaciones	
		04	Realiza preguntas con frecuencia	
		05	Describe características de objetos y personajes	
	Habilidades sociales	06	Establece comunicación con uno o dos niños	AVECES (2)
		07	Se integra a grupos de juego	
		08	Comprende normas y acuerdos	CASI SIEMPRE (3)
		09	Expresa sus emociones	
		10	Aprende a escuchar	
	Desarrollo de la capacidad de la imaginación y creatividad	11	Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras	SIEMPRE (4)
		12	Grafica con diversos materiales	
		13	Representa situaciones y personajes	
		14	Elabora personajes u objetos con recursos del aula	

ANEXO 3. TABLA DE FRECUENCIAS Y PORCENTAJES

DIMENCIONES	PREGUNTA	NUNCA		AVECES		CASI SIEMPRE		SIEMPRE		TOTAL
		F	%	F	%	F	%	F	%	
DIMENSION 1 DESARROLLO DEL LENGUAJE	1. Habla oraciones de cuatro o más palabras.	6	21	5	18	7	25	10	36	100
	2. Comenta sobre las actividades que realiza	5	18	8	29	6	21	9	32	100
	3. Participa de conversaciones	4	14	5	18	9	32	10	36	100
	4. Realiza preguntas con frecuencia	6	21	6	21	7	25	9	32	99
	5. Describe características de objetos y personajes	5	18	4	14	8	29	11	39	100
DIMENSION 2 HABILIDADES SOCIALES	6. Establece comunicación con uno o dos niños	4	14	7	25	8	29	9	32	100
	7. Se integra a grupos de juego	2	7	4	14	10	36	12	43	100
	8. Comprende normas y acuerdos	4	14	6	21	8	29	10	36	100
	9. Expresa sus emociones	2	7	7	25	8	29	11	39	99
	10. Aprende a escuchar	2	7	5	18	10	36	11	39	100
DIMENSION 3 DESARROLLO DE CAPACIDAD DE LA IMAGINACION Y CREATIVIDAD	11. Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras	2	7	3	11	14	50	9	32	100
	12. Grafica con diversos materiales	3	11	6	21	9	32	10	36	100
	13. Representa situaciones y personajes	2	7	5	18	9	32	12	43	100
	14. Elabora personajes u objetos con recursos del aula	3	11	6	21	8	29	11	39	100

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

ANEXO 4. INSTRUMENTO DE EVALUACION

OBJETIVOS: Determinar los beneficios del juego simbólico en niños de 3 años de la I.E.I 330 Santo Tomas San Juan 2023					
DATOS DEL NIÑO(A):					
NOM BRE:		EDAD:		SEXO:	
FICHA DE OBSERVACION					
ITEM	Desarrollo del lenguaje	Nunca (1)	A veces (2)	Casi siempre (3)	Siempre (4)
1	Habla oraciones de cuatro o más palabras.				
2	Comenta sobre las actividades que realiza				
3	Participa de conversaciones				
4	Realiza preguntas con frecuencia				
5	Describe características de objetos y personajes				
Habilidades sociales					
6	Establece comunicación con uno o dos niños				
7	Se integra a grupos de juego				
8	Comprende normas y acuerdos				
9	Expresa sus emociones				
10	Aprende a escuchar				
Desarrollo de capacidad de la imaginación y creatividad					
11	Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras				
12	Grafica con diversos materiales				
13	Representa situaciones y personajes				
14	Elabora personajes u objetos con recursos del aula				

ANEXO 5. INFORME ESTADÍSTICO DE VALIDEZ

La validez de los instrumentos se determinó mediante el juicio de expertos en la variable de investigación. La validez de un estudio “Se refiere al grado en que un instrumento mide la variable que pretende medir” (Hernández, Fernández y Batista, 2014, p. 201). Los expertos fueron: Lic. Shirley Kesslena Suárez Reátegui; Mgr identificada con DNI: 05384961; Lic. Aida Teresa Trisoglio de Sifuentes; Mgr. identificada con DNI:05241199; Lic. Marco Aurelio Pumayali Quispe; Mgr identificado con DNI: 31038594. Los resultados de la revisión se muestran en la tabla de criterios para determinar la validez del instrumento de recolección de datos, el cual debe tener como mínimo 0.80% en el coeficiente de correlación calculado.

Tabla resumen de valoración de la validez de contenido del instrumento de recolección de datos.

Nº	Expertos	INSTRUMENTO		
		PRUEBA DE ENTRADA		
		Calificación lograda	Calificación total	Porcentaje
1	Shirley Kesslena Suárez Reátegui	48	50	96.00%
2	Aurelio Pumayali Quispe	48	50	96.00%
3	Aida Teresa Trisoglio de Sifuentes	45	50	90.00%
VALIDEZ DE LA PRUEBA DE ENTRADA = $282/3 = 94\%$				

El promedio obtenido de validación dada por los expertos al instrumento de recolección de datos es de 94%, el cual se encuentra dentro del parámetro del intervalo establecido considerado como validez alta, apto para su aplicación.

Parámetro:

Elevada: 90 a 100%

Alta: 80 a 89.99%



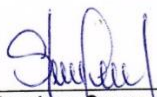
FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres del experto : Lic. Shirley Kesslena Suarez Reátegui Mg
- 1.2. Título Profesional : Licenciado/a () Ingeniero/a () Otro ()
- 1.3. Grado académico : Bachiller () Maestro () Doctor ()
- 1.4. Título de la Investigación : "BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBOLICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I. E. I. SANTO TOMÁS SAN JUAN 2023"
- 1.5. Nombre del instrumento : FICHA DE OBSERVACIÓN
- 1.6.

INDICADORES *	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	PUNTAJE				
		Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Muy Bueno 4	Excelente 5
21. CLARIDAD	Está escrito con un lenguaje apropiado para el grupo en el cual se aplica.					X
22. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
23. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
24. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todas sus partes.					X
25. SUFICIENCIA	Presenta ítems en cantidad y calidad adecuados.					X
26. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la problemática del estudio.				X	
27. CONSISTENCIA	Basado en teorías científicas sobre el tema de estudio.					X
28. COHERENCIA	Logicidad entre las variables, definición conceptual y operacional, dimensiones, indicadores y escala de medición.					X
29. METODOLOGIA	Tipo y diseño de investigación adecuada al propósito del estudio.					X
30. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					X
VALORACION CUANTITATIVA:						
VALORACION CUALITATIVA:		Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		()	()	()	(8)	(40)
OPINIÓN DE APLICABILIDAD:		ACEPTADO ()			RECHAZADO ()	

Lugar y fecha: Iquitos, 29 de octubre 2023


Lic. Shirley Kesslena Suarez Reátegui Mg
Especialidad del validador : Dra. En Educación
DNI: 05384961

$$\frac{48}{50} = 0.96$$



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

DATOS GENERALES

- 2.1. Apellidos y nombres del experto : Lic. Marco Aurelio Pumayali Quispe Mg
2.2. Título Profesional : Licenciado/a () Ingeniero/a () Otro ()
2.3. Grado académico : Bachiller () Maestro () Doctora ()
2.4. Título de la Investigación : "BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBOLICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I. E. I. SANTO TOMÁS SAN JUAN 2023"
2.5. Nombre del instrumento : FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	PUNTAJE				
		Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Muy Bueno 4	Excelente 5
11. CLARIDAD	Está escrito con un lenguaje apropiado para el grupo en el cual se aplica.				X	
12. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
13. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
14. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todas sus partes.					X
15. SUFICIENCIA	Presenta ítems en cantidad y calidad adecuados.					X
16. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la problemática del estudio.					X
17. CONSISTENCIA	Basado en teorías científicas sobre el tema de estudio.					X
18. COHERENCIA	Logicidad entre las variables, definición conceptual y operacional, dimensiones, indicadores y escala de medición.					X
19. METODOLOGIA	Tipo y diseño de investigación adecuada al propósito del estudio.					X
20. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					X
VALORACION CUANTITATIVA:						
VALORACION CUALITATIVA:		Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		()	()	()	(8)	(40)
OPINIÓN DE APLICABILIDAD:		ACEPTADO (X)			RECHAZADO ()	

Lugar y fecha: Iquitos, 29 de octubre 2023

Firma del experto
Lic. Marco Aurelio Pumayali Quispe Mg

DNI: 31038594

$$\frac{48}{50} = 0.96$$



FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto : Lic. Aida Trisoglio de Sifuentes; Mg.
1.2 Título Profesional : Licenciado/a () Ingeniero/a () Otro ()
1.3 Grado académico : Bachiller () Maestro () Doctor ()
1.4 Título de la Investigación : "BENEFICIOS DEL JUEGO SIMBOLICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I. E. I. SANTO TOMÁS SAN JUAN 2023"

1.5 Nombre del instrumento : FICHA DE OBSERVACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	PUNTAJE				
		Deficiente 1	Regular 2	Bueno 3	Muy Bueno 4	Excelente 5
1. CLARIDAD	Está escrito con un lenguaje apropiado para el grupo en el cual se aplica.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todas sus partes.					X
5. SUFICIENCIA	Presenta ítems en cantidad y calidad adecuados.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar la problemática del estudio.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en teorías científicas sobre el tema de estudio.				X	
8. COHERENCIA	Logicidad entre las variables, definición conceptual y operacional, dimensiones, indicadores y escala de medición.				X	
9. METODOLOGIA	Tipo y diseño de investigación adecuada al propósito del estudio.				X	
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.				X	
VALORACION CUANTITATIVA:						
VALORACION CUALITATIVA:		Deficiente	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
		()	()	()	(20)	(25)
OPINIÓN DE APLICABILIDAD:		ACEPTADO ()			RECHAZADO ()	

Lugar y fecha: Iquitos, 29 de octubre 2023

Firma del experto

Lic. Aida Trisoglio de Sifuentes; Mg.

DNI: 05241199

$$\frac{45}{50} = 0.90$$

ANEXO 6. CARTA DE ACEPTACIÓN

ANEXO 7. BASE DE DATOS

Dimensiones - Ítems		Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
DESARROLLO DEL LENGUAJE		Nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
01	Habla oraciones de cuatro o más palabras.	6	21	5	18	7	25	10	36
02	Comenta sobre las actividades que realiza	5	18	8	29	6	21	9	32
03	Participa de conversaciones	4	14	5	18	9	32	10	36
04	Realiza preguntas con frecuencia	6	21	6	21	7	25	9	32
05	Describe características de objetos y personajes	5	18	4	14	8	29	11	39
TOTAL		26	18	28	20	37	26	49	35
HABILIDADES SOCIALES									
06	Establece comunicación con uno o dos niños	4	14	7	25	8	29	9	32
07	Se integra a grupos de juego	2	7	4	14	10	36	12	43
08	Comprende normas y acuerdos	4	14	6	21	8	29	10	36
09	Expresa sus emociones	2	7	7	25	8	29	11	39
10	Aprende a escuchar	2	7	5	18	10	36	11	39
TOTAL		14	10	29	21	44	31	53	38
DESARROLLO DE CAPACIDAD DE LA IMAGINACION Y CREATIVIDAD									
11	Crea historias, cuentos y canciones con sus propias palabras	2	7	3	11	14	50	9	32
12	Grafica con diversos materiales	3	11	6	21	9	32	10	36
13	Representa situaciones y personajes	2	7	5	18	9	32	12	43
14	Elabora personajes u objetos con recursos del aula	3	11	6	21	8	29	11	39
TOTAL		10	7	20	14	40	29	42	30

ANEXO 8. FOTOGRAFÍAS DEL ESTUDIO







