

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**EL JUEGO SIMBÓLICO QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4  
AÑOS EN EL SECTOR HOGAR DE LAS I.E.E. DE GARATEA –  
NUEVO CHIMBOTE, 2018**

**Tesis para obtener Título Profesional de Licenciada en Educación;  
especialidad: Educación Inicial**

**AUTORAS:**

- CALDERON LOJA ANGIE MAILU
- PAZ ARTEAGA DIANA CAROLINA

**ASESORA:**

- Dra. MARY JUANA ALARCÓN NEIRA

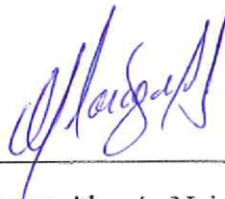
**Chimbote – Perú**

**2018**

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Quien suscribe en su calidad de asesora de las Srtas. CALDERON LOJA ANGIE MAILU y PAZ ARTEAGA DIANA CAROLINA, da la conformidad del caso al informe de tesis titulada:

**EL JUEGO SIMBÓLICO QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR DE LAS I.L.E.E. DE GARATEA – NUEVO CHIMBOTE, 2018**



---

Dra. Mary Juana Alarcón Neira

ASESORA

## HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

Terminando la Sustentación de la tesis titulada **EL JUEGO SIMBÓLICO QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR DE LAS I.I.EE. DE GARATEA – NUEVO CHIMBOTE, 2018**; se considera aprobada a las señoritas CALDERON LOJA ANGIE MAILU y PAZ ARTEAGA DIANA CAROLINA, dejando constancia el jurado evaluador integrado por:



---

**Mg. María Magdalena Huerta Flores**

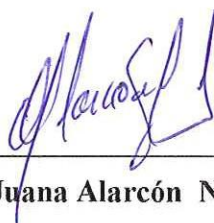
**PRESIDENTA**



---

**Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta**

**INTEGRANTE**



---

**Dra. Mary Juana Alarcón Neira**

**INTEGRANTE**

ACTA DE CALIFICACIÓN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

Siendo las 12:00m del día 20 de noviembre del 2019 se instaló en el Auditorio, de la Facultad de Educación y Humanidades, el Jurado Evaluador, designado mediante Resolución N° 240-2019-UNS-DFEH, integrado por los docentes:

- > Dra. Mary Juana Alarcón Neira (Presidente)
- > Mg. María Huerta Flores (Secretario)
- > Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta (Integrante); para dar inicio a la Sustentación y Evaluación de Tesis, titulada:"

El juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar de las IEE de Yaratea Nuevo Chimbote, 2018.

.....", elaborada por el(os) Bachilleres en Educación Inicial:

- > Ingie Mailw Calderón Doja
- > Diana Carolina Paz Arteaga

Asimismo, tienen como Asesor al docente: Dra. Mary Juana Alarcón Neira

Finalizada la sustentación, el(os) Tesistas respondió (eron) las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y el Público presente.

El Jurado después de deliberar sobre aspectos relacionados con el trabajo de investigación, contenido y sustentación del mismo, y con las sugerencias pertinentes **DECLARA** APROBADAS....., en concordancia con el Artículo 39° y 40° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional del Santa.

Siendo las 1:10 pm horas del mismo día, se dio por terminado dicha sustentación, firmando en señal de conformidad el presente jurado.

Nuevo Chimbote, 20 de noviembre del 2019.

.....  
Presidente

Dra. Mary Juana Alarcón Neira

.....  
Secretario

Dra. Annie Rosa Soto Zavaleta

.....  
Integrante

Mg. María Huerta Flores

## **DEDICATORIA**

Este trabajo está dedicado a mis padres: Carmen y Roberto, por brindarme la fuerza necesaria y a mi familia por ser mi aliento y soporte, quienes me han sabido inculcar valores y principios, para llegar a ser la persona que soy.

**Angie Mailú Calderón Loja**

Dedico el presente trabajo con todo mi amor a mi esposo Julio Cesar Juárez por el apoyo brindado durante todo este tiempo, por la paciencia y amor, a mis padres: Jamill Paz y Diana Arteaga quienes me han inculcado valores y principios para actuar siempre con dignidad, respeto, en especial a mis queridos hijos Jared y Santiago por ser mi fuerza y motivo en cada momento.

**Diana Carolina Paz Arteaga**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por brindarnos la fuerza necesaria para perseverar y luchar ante las adversidades para poder culminar mi informe de proyecto de tesis.

A nuestras familias por siempre brindarnos su apoyo moral para poder culminar con nuestros objetivos trazados.

A nuestra asesora: Mary Juana Alarcón Neira, por su paciencia, esfuerzo, dedicación, comprensión, tolerancia, quien con su amplio conocimiento nos ha sabido orientar en la elaboración y culminación de nuestro informe de tesis.

Las Autoras.

# INDICE

<b>HOJA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR...</b>	<b>ii</b>
<b>HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DEDICATORIA... ..</b>	<b>iv</b>
<b>AGRDECIMIENTO.....</b>	<b>v</b>
<b>INDICE.....</b>	<b>6</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>9</b>
<b>ABSTRAC... ..</b>	<b>10</b>
<b>I. INTRODUCCION... ..</b>	<b>11</b>
<b>1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA... ..</b>	<b>11</b>
<b>1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA... ..</b>	<b>12</b>
<b>1.3. ANTECEDENTES .....</b>	<b>13</b>
<b>1.4. OBJETIVOS .....</b>	<b>14</b>
<b>1.5. JUSTIFICACION.....</b>	<b>15</b>
<b>1.6. LIMITACIONES.....</b>	<b>16</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1. JUEGO SIMBÓLICO.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1.1. Definición.....</b>	<b>17</b>
<b>2.1.2. Importancia del juego simbólico... ..</b>	<b>18</b>
<b>2.1.3. Características .....</b>	<b>18</b>
<b>2.1.4. Beneficios.....</b>	<b>19</b>
<b>2.1.5 Sugerencias para fomentar el juego simbólico.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2. JUEGO EN SECTORES .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.1 Definicion.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.2. Importancia... ..</b>	<b>21</b>

2.2.3. Clases .....	21
a. Juego tradicional... ..	21
b. Juego de construcción .....	21
c. Juego simbólico... ..	22
d. Juego de reglas... ..	22
2.3. SECTOR HOGAR.....	22
2.3.1. Definición.....	22
2.3.2. Importancia... ..	23
2.3.3. ¿En qué consiste el sector hogar? .....	23
2.3.4. Rol de la maestra... ..	23
2.4. PERFIL DEL NIÑO EN EL AREA DE PERSONAL SOCIAL SEGÚN EL CURRÍCULO NACIONAL.....	24
2.4.1. Area de Personal social: Afirma su identidad.....	24
a. Definición.....	24
b. Capacidades... ..	25
c. Desempeños... ..	25
III. MARCO METODOLOGICO... ..	25
3.1. TIPO DE INVESTIGACION... ..	25
3.2. DISEÑO.....	26
3.3. VARIABLE .....	27
3.3.1. Operación de Variables... ..	27
3.4. POBLACION Y MUESTRA .....	28
3.4.1. POBLACIÓN... ..	28
3.4.2. MUESTRA .....	29
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS RELACIONADOS CON LA INVESTIGACIÓN... ..	30
3.5.1. TÉCNICA.....	30
3.5.2. INSTRUMENTO.....	30
3.6. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE PROCESAMIENTO ESTADISTICO	31



<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>33</b>
<b>4.1. RESULTADO .....</b>	<b>33</b>
<b>4.2. DISCUSION.....</b>	<b>40</b>
<b>V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>41</b>
<b>5.1. CONCLUSIONES .....</b>	<b>41</b>
<b>5.2. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>43</b>
<b>VI. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>47</b>

## RESUMEN

La presente investigación titulada EL JUEGO SIMBÓLICO QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR DE LAS I.I.EE. DE GARATEA – NUEVO CHIMBOTE, 2018; tuvo como objetivo principal describir el nivel de desarrollo del juego simbólico en que se encuentran que los niños de 4 años en el sector hogar en las Instituciones educativas de Garatea – Nuevo Chimbote, 2018.

El tipo de estudio fue experimental, donde se empleó un diseño simple. La población de estudio estuvo constituida por las aulas que albergan a los niños de 4 años de las Instituciones Educativas de Garatea: N° 1678 Rayitos de luz, Manitos creativas y el N°519 Barcia Boniffatti , siendo 159 la población y como muestra tuvimos 52 niños en total que fueron los que más interactuaron con el sector hogar.

El instrumento empleado para medir el nivel de desarrollo, fue la lista de cotejo elaborada a base de las 4 dimensiones: Social, Emocional, lenguaje y del pensamiento, el instrumento constó de 20 ítems totalmente evaluados por expertos que certifican y validan su veracidad, también el registro anecdótico, que nos permitió observar algunas actitudes de los niños y niñas durante el proceso.

Luego que se procesó los resultados se obtuvo que el nivel de desarrollo del JUEGO SIMBOLICO, fue excelente en un 75% y un 25% se encuentra en proceso de aceptación, dicho resultado permitirá a las docentes seguir propiciando espacios adecuados para el juego trabajo de forma libre y brindando espacios seguros y adecuados para los niños de educación inicial.

## ABSTRACT

This research entitled EL JUEGO SIMBÓLICO QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR DE LAS I.E.E. DE GARATEA – NUEVO CHIMBOTE, 2018; its main objective was to describe the level of development of the symbolic game in which 4-year-old children are found in the home sector in the educational institutions of Garatea - Nuevo Chimbote, 2018.

The type of study was experimental, where a simple design was used. The study population consisted of the classrooms that house 4-year-old children from Garatea Educational Institutions: N ° 1678 Rayitos de luz, Manitos creativas and the N° 519 Barcia Boniffatti, being 159 the population and as a sample we had 52 children in total who were the ones who most interacted with the household sector.

The instrument used to measure the level of development was the checklist prepared based on the 4 dimensions: Social, Emotional, language and thought, the instrument consists of 20 items fully evaluated by experts who certify and validate their truthfulness, also the anecdotal record, which allowed us to observe some attitudes of children.

Finally, after processing the results it was obtained that the level of development of the SYMBOLIC GAME, was excellent in 75% and 25% is in the process of acceptance, this result will allow teachers to continue providing adequate spaces for the work of Free form and providing safe and adequate spaces for children in initial education.

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Todas las personas están en su derecho de conocer, el rol que cumple la mujer y el hombre en la sociedad, ya que se desarrollan los valores y deberes que debe ejercer cada individuo por igual. Conoceremos contenidos que se explicaran referente a la igualdad de género, también conocida como igualdad de sexos, en el cual tanto los hombres como mujeres deben recibir los mismos beneficios, recibir las mismas sanciones y ser tratados por igual.

Ambos individuos desarrollan un papel importante en la sociedad ya que tienen oportunidades en la sociedad y en lo laboral por igual. Es de suma importancia en la planificación de la educación, en la familia, para poder mejorar la sociedad y disminuir la pobreza, ejercer adecuadamente los derechos tanto de hombres como de mujeres.

El papel de la mujer, en épocas atrás la mujer no tenía derecho a opinar, a votar, a generar ingresos económicos y elegir a su esposo. Las épocas cambiaron ahora las mujeres tienen los mismos derechos que los hombres, tanto en la sociedad como en el hogar.

El papel del hombre, en épocas atrás el hombre era padre fuerte, disciplinado, trabajador y poco involucrado en la familia. Muchos hombres al inicio de estos cambios se han sentido perjudicados ya que en sus trabajos tenían que compartir con las mujeres y en lo familiar, compartir las mismas obligaciones en el hogar con sus esposas. (Hernández y Lara, 2015)

Una encuesta realizada por la empresa global de investigación Ipsos, publicada en 2014, encontró que el 48 por ciento de los hombres de 15 países desarrollados se identifican a sí mismos como “feministas” y el 58 por ciento de los hombres están de acuerdo con la igualdad de género e incluso la promueven en las redes sociales. Ser un hombre del siglo 21 y representar a la nueva masculinidad en carne y hueso no es

fácil, especialmente por los prejuicios que se esconden detrás del concepto “feminismo”, término que se ha ido distorsionando en el tiempo, perjudicando un concepto clave para la equidad de género.

Según señala Luis Bonino: Los hombres Feministas “son acusados por otros hombres de promover la cultura del hombre “blando”, emprender cruzadas junto al feminismo contra la masculinidad, promover el culto a la emoción e impulsar el fracaso masculino” (Lomas, 2003)

En algunas Instituciones Educativas de la zona de Garatea el rol de los niños y niñas son de manera espontánea; pues se observa que en el sector hogar, los niños y niñas participan de forma libre, espontánea donde ellos copian modelos de algunos miembros de su familia, por ejemplo: papás agresivos, callados, inhibidos, alegres, trabajadores, divertidos y responsables; mamás que les gusta cocinar, atender a los hijos, estar con las amigas, viajar y salir de compras. En ocasiones con un tipo de comportamiento dirigido, también gracias a el juego simbólico, los niños demuestran la necesidad de representar algo fantasioso, donde los problemas sociales no existen, donde todo es paz y tranquilidad

Los niños que vienen de otro lugar representan sus creencias y costumbres de su pueblo, donde el hombre es el que trabaja en el campo y la mujer se queda en casa haciendo las labores del hogar, la música predomina en sus juegos con canticos armoniosos y es ahí donde un juego simbólico marca las experiencias que los niños pueden tener con la sociedad que los rodea; así como nos dice Vygotsky que los niños van a desarrollar su aprendizaje con la interacción social, o como nos dice Piaget que el juego contribuye a la adaptación con el mundo exterior.

## **1.2. ENUNCIADO DEL PROBLEMA**

¿En qué nivel de desarrollo se encuentra el Juego Simbólico en el sector hogar por los niños de 4 años de la I.E. de garatea – Nuevo Chimbote, 2018?

### 1.3. ANTECEDENTES:

Luego de haber revisado diversas investigaciones bibliográficas en nuestra Universidad y otras Instituciones relacionadas con el ámbito pedagógico, se pudo encontrar los siguientes antecedentes:

- ✓ Torres F. (2016). En su Tesis titulada; El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial canguritos, Arequipa; concluye que: El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 4 años se encuentra en un nivel medio-alto. Mientras que se determinó que el nivel de desarrollo de pensamiento creativo de los niños de 4 años es alto. En cuanto a las diferencias en el nivel de desarrollo del juego simbólico y pensamiento creativo encontramos una marcada diferencia en cuanto al nivel alto que presentaron los niños de 3 y 5 años. Mientras que el desempeño de nivel medio del juego simbólico y pensamiento se encuentran valores bastante similares entre los niños de 3 y 4 años.
  
- ✓ Madueño J. (2016). En su Tesis titulada; Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la institución educativa N° 1793 Rio Negro; concluyo que :
  - La relación que existe entre juegos de sectores como estrategia didáctica y la socialización en los niños de 4 y 5 años de la I.E N° 1793 Rio Negro. La correlación hallada fue  $r=0,913$  y de acuerdo a la escala de interpretación se tiene que la correlación entre ambas variables es elevada.
  - La relación que existe entre sector hogar y la socialización primaria de los niños de 4 y 5 años de la I.E. N° 1793 Rio Negro. La correlación hallada fue  $r=0,595$  y de acuerdo a la escala de interpretación se tiene que la correlación entre ambas dimensiones es moderada.
  
- ✓ Cuba N. y Palpa E. (2015). En su Tesis titulada; La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara; concluyó que: Existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.

- ✓ Reyes C. (2013). En su Tesis titulada; Influencia del taller de Juego de Roles en el desarrollo psicomotor de las niñas de 4 años, de la I.E.P. Santa Lucía de la Esperanza-Trujillo, concluyo que: El taller de Juego de roles influye significativamente en el desarrollo psicomotor de las niñas de 4 años de edad, de la I.E.P.”Santa Lucía” del Distrito de la Esperanza. En el cual el grupo experimental obtuvo una  $t=27,42$  calculado, superior al valor de la tabla en un nivel de 0.05 con 10 grados de libertad ( $27,42 > 2.2a$ ).

#### **1.4. OBJETIVOS:**

##### **1.4.1. OBJETIVO GENERAL**

- ✓ Describir el nivel de desarrollo del juego simbólico en que se encuentran los niños de 4 años en el sector hogar en las II.EE. de Garatea – Nuevo Chimbote, 2018

##### **1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ✓ Identificar el nivel de desarrollo del Juego Simbólico que se encuentran los niños en el sector hogar en función a las relaciones sociales y emocionales de las II.EE de Garatea.
- ✓ Identificar el nivel de desarrollo del Juego Simbólico que se encuentran los niños en el sector hogar en función al lenguaje de las II.EE de Garatea
- ✓ Identificar el nivel de desarrollo del Juego Simbólico que se encuentran los niños en el sector hogar en función al pensamiento de las II.EE de Garatea.
- ✓ Comparar el nivel de desarrollo que tienen los niños al realizar el juego simbólico en el sector hogar en las diferentes II.EE de Garatea.

## 1.5. JUSTIFICACIÓN:

En estos últimos años los hombres como mujeres vienen representando diferentes roles en la sociedad, que simboliza que todos están aptos de superarse cada día, llevando el ejemplo a todos los que nos rodean. La investigación no está dirigida específicamente al juego de roles mencionado, tiene una estrecha relación con ella, ya que al ser observado detalladamente el juego simbólico en el sector hogar, se descubre que todos los niños y niñas pueden cumplir roles diferentes y que no tienen problemas al realizarlos, no tienen prejuicios, pues su inocencia aún no está dañada; aparentemente los prejuiciosos son la misma sociedad partiendo desde sus hogares.

Es por ello que se escogió esta problemática para ser estudiada, buscar alternativas y estrategias como: implementar el sector con vestuarios de papá, mamá, niño, niña; colocar una pequeña pizarra para colocar el nombre de cada juego para que así, no se repitan las escenas, no tener un límite de jugadores, pues todos son libres de estar en el sector, dejando que los niños y niñas lleven sus muñecas o muñecos, etc. Con ello se pudo trabajar con los niños mediante la observación que realizó en las I.E y si más adelante se pueda trabajar con los padres de familia y con la sociedad en general para que así los padres sean participe del aprendizaje en los niños.

Así como nos menciona Piaget (1987), que el juego contribuye a la mejora y adaptación al mundo exterior, ya que los niños y niñas por medio de su actividad realizan un sin fin de juegos organizándose en grupos, orientándose y acomodándose de la mejor manera buscando su comodidad de acuerdo a sus necesidades pues mediante el juego desarrolla su capacidad cognitiva, sensorio motora, simbólica y dominio de sí, asimilando todo lo que lo rodea. También habla sobre el placer que tiene el niño por imitar, repetir, refiriéndose siempre hacia su persona. Mediante el juego el niño demostrara su necesidad y deseos, encontrando en ella una forma de relajarse, de las normas que puedan tener en casa. Piaget establece la asimilación, donde el niño crea sus propios esquemas para organizar e incorporar nuevos aprendizajes a su vida diaria, mejorando su comportamiento.

Por otro lado Decroly, citado por Paya (2007), nos dice que la educación en el aspecto sensorial permite al niño preparar para la vida futura, ya que los juegos van a estimular su



educación, creatividad, fantasía, imaginación, creación es más va a desarrollar su aspecto motor, porque todo juego que realice moverá cada uno de sus músculos, fortaleciéndolo y afianzándolo, también le permitirá construir sus nuevos aprendizajes, cuyos objetivos del juego son tener una constante actividad permitiéndolo al niño obtener nuevos hábitos que le serán útiles para su vida en el hogar , Decroly, también nos dice que cada uno de los niños debe esforzarse siempre de acuerdo a sus necesidades y posibilidades, esto permitirá adaptarse de una manera más óptima a la sociedad. Social.

Para Vygotsky, citado por Cristina (2009). Se va a centrar en el pensamiento, su manera pensar en su lenguaje corporal y oral, el desarrollo de su memoria, y su manera de jugar, porque sabemos que para Vygotsky el niño mediante la interacción construirá su propio aprendizaje de acuerdo a sus necesidades y estilo de aprendizaje, para que pueda comprender el mundo y así pueda relacionarse de la mejor manera con la sociedad, ya que, mediante el juego se va a comunicar de manera abierta, donde sus ideas van a fluir, adquiriendo nuevas habilidades cada día, teniendo consideración del rol que cumple un adulto en la sociedad por beneficio de la misma y de él.

Mediante el juego el niño va a adquirir nuevas capacidades de adaptación a la y cognoscitivas a través de actividades compartidas con adultos y otros niños mayores, que le ayudan a desarrollarse. Vygotsky también nos dice que el juego tiene un origen y pues es la acción, ya que si un niño al coger algún elemento y este sea animado o manipulado por el niño ya será parte de su juego, creatividad e imaginación, teniendo un punto de partida más a fondo y se caracteriza por una actividad lúdica y social.

#### **1.6. LIMITACIONES:**

- ✓ El tamaño de la muestra se redujo ya que algunas docentes no deseaban que se observara las actividades que realizaban los niños, ello fue superado considerando a las demás niños de las diversas II.EE de garatea, como población muestral
- ✓ Se encontró muy poca información sobre trabajos de investigación que estén relacionados con el título de nuestra investigación, ello fue superado en la búsqueda de los repositorios por la web.

- ✓ El tiempo considerado era muy reducido y no alcanzaba nuestras expectativas para realizar la investigación, ello fue superado, replanteando un cronograma y registrando las actividades.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. JUEGO SIMBÓLICO

#### 2.1.1. Definición:

- ✓ Según Piaget (1987). 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.
- ✓ El juego simbólico: Es un 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 . Al tener claridad de lo que es real e irreal el niño puede decir: “esto es juego”
- ✓ Según Ruiz de Velasco y Abad (2011). 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.

### **2.1.2. Importancia del Juego simbólico:**

Para Piaget (1987). 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.

Según Bruner, citado por Idelda (2002). 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.

### **2.1.3. Características:**

Según, Ruiz de Velasco y Abad (2011). El juego simbólico es pura acción que se expresa de manera espontánea y libre, con un significado lleno de un acto inocente, donde no tiene la intervención de una persona adulta. El juego simbólico surge desde la seguridad y bienestar del niño, pero también puede tener la intervención del psiquismo infantil, ya sean conscientes o inconscientes, porque a través de ello manifiestan miedos, necesidades o deseos, donde no pueden expresarlos con palabras y donde utilizan el juego para manifestar todo ello. (p. 21)

Podemos destacar algunas características:

- ✓ Es universal: Los niños lo practican desde su estado donde viven sea difícil de poder expresarlo o no, donde a través de ellos vencen sus miedos y expresan sus emociones.

- ✓ Es el juego de “hacer como si”: al final del periodo sensorio motor y al principio del estadio pre operacional los niños y niñas, ya empiezan a manejar los símbolos y descifrarlos.
- ✓ Es una necesidad biológica: el juego fomenta el goce del niño y siempre evaluada positivamente por quien lo realiza, ya que está ligada a sus emociones que tienen origen en lo biológico.
- ✓ Tiene funciones compensatorias, porque hace que el niño reemplace algunas situaciones desagradables y los convierte en algo simbólico donde demuestra su felicidad.
- ✓ Se admite equivocación: no se le juzga al niño, pues está en su derecho de equivocarse sin ser juzgado.
- ✓ Van variando de acuerdo a su edad: su manera de pensar, imaginar se va construyendo en algo concreto y simbólico para su futuro.

#### **2.1.4. Beneficios:**

Para Bebés y más. (2016), tenemos los siguientes beneficios:

- ✓ Desarrolla su lenguaje y socialización, gracias a sus imitaciones de personas y situaciones.
- ✓ Favorece la asimilación y comprensión del entorno del niño.
- ✓ Conforme pasa el tiempo, el juego se transforma y se asemeja cada vez más a la realidad acompañada de un poco de fantasía.
- ✓ Permite al niño a representar situaciones mentales, ya sean reales o imaginarias de su vida diaria.
- ✓ Desarrolla su capacidad de imaginación, creatividad y fantasía, para construir un aprendizaje significativo.
- ✓ Contribuye con su desarrollo emocional, muy importante en estas primeras etapas, donde el niño va construyendo su autonomía.
- ✓ Permite que en un futuro se den juegos colectivos y con unas reglas, para una mejor socialización con su comunidad. (Bebes y mas , 2016)

### **2.1.5 Sugerencias para fomentar el juego simbólico:**

- ✓ Para fomentar el juego simbólico, debemos brindar a los niños y niñas, los materiales y herramientas necesarias para que este tipo de juego simbólico se desarrolle de la mejor manera posible, para poder observar su creatividad, desenvolvimiento y comunicación.
- ✓ Podemos jugar con ellos imaginando situaciones ficticias que les ayuden a aprender cómo actuar si se tratara de situaciones reales. Por ejemplo, jugando a ser jardineros podemos enseñarles las partes de las plantas y que identifiquen cada cuidado que necesitan las plantas.
- ✓ Para ello es importante poner a su disposición los materiales necesarios para poder estimular este tipo de aprendizaje. Si les proporcionamos determinados materiales que les ayudan a imitar algunos comportamientos que realizan los adultos. Y mientras van realizando su juego simbólico irán aprendiendo y a desarrollar su imaginación y creatividad. (Bebes y mas, 2016)

## **2.2. JUEGO EN SECTORES**

### **2.2.1. Definición:**

- ✓ Para el MINEDU (2009). El juego libre en los sectores, es una actividad que no recae bajo el control, planificación o influencia del adulto. El juego libre en los sectores no tiene un fin instrumental, no se hace para alcanzar un objetivo determinado sino que es un fin en sí mismo para que el niño pueda apoyarse en el desarrollo y aprendizaje, de manera libre, natural y espontánea.
- ✓ El juego es de naturaleza no literal. Esto quiere decir que el juego requiere de imaginación y experiencias vividas en sociedad acompañados siempre por algo llamado “como sí”, por ejemplo, una niña de cuatro años juega con la cocina “como si” si estuviera cocinando de verdad.
- ✓ Para el MINEDU (2015). El juego en sectores, se dará el intercambio de roles, que el niño(a) van a realizar, teniendo al alcance los sectores organizados, con materiales adecuados para que su imaginación fluya y sea significativo para el niño(a), siempre acompañado de un aprendizaje propio.

- ✓ Para Froebel, citado por Casillas (2018). El juego debería emplearse en un 100%, porque ayuda a estimular sus habilidades lingüística, cognitivas y mentales, y los sectores deben brindarle al niño facilidades para que pueda crear y expresarse obteniendo un trabajo significativo, ya que el niño es y será el centro de atención en el nivel preescolar.
- ✓ El juego en sectores es una actividad lúdica que desarrollan los niños en los sectores, para mejorar su imaginación, su desarrollo motora, su lenguaje y el pensamiento.

### **2.2.2. Importancia**

Para el MINEDU (2009), El juego en sectores es muy importante en las actividades que realiza el niño. El niño va a expresar todo lo que siente e irá desarrollando sus capacidades para el desarrollo de sus conocimientos y aprendizaje; trabajará su imaginación y creatividad utilizando los materiales que se encuentra en el sector hogar sin ningún límite ni presión.

### **2.2.3. Clases**

Según Piaget (1997). Los principales tipos de juego de acuerdo al desarrollo del niño, cada uno de los cuales se va perfeccionando conforme éste va creciendo.

#### **a. Juego funcional:**

Este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto. Algunos juegos representativos en este estadio son: dejar caer objetos, encontrar un objeto que está aparentemente escondido, alcanzar algún objeto apoyándose de otro, agitar una sonaja, gatear, correr, saltar, encender un juguete presionando un botón.

#### **b. Juego de construcción:**

Surge a partir del primer año de vida y permanece durante todo el desarrollo del niño a la par del juego funcional. A través de este tipo de juego se

promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación temporo-espacial. Algunas actividades que representan este tipo de juegos son: apilar y alinear objetos para formar caminos, torres o puentes, armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas.

**c. Juego simbólico:**

El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

**d. Juego de reglas:**

Para Slim (2014). Este tipo de juego surge antes de los 6 años, en él los niños establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Es a través del juego de reglas que los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, las escondidillas.

## **2.3. SECTOR HOGAR**

### **2.3.1. Definición:**

Para Yauris (2013). El sector hogar se encuentra dentro del sector de dramatización, donde le brindará al niño y niña espacios y materiales adecuados, que le permitirán interactuar de manera pausada, libre y espontánea, donde siempre harán respetar las normas de convivencia. A través de sus interacciones los niños representarán acciones de su realidad, comprendiendo y aprendiendo a expresar lo que siente y piensa.

Aquí los niños recrean, por lo general, dos espacios de la experiencia en casa: la cocina/comedor y el dormitorio. Los niños representan roles de su hogar como el padre, la madre y los hijos. Preparan alimentos, hacen dormir a los

niños, reproducen conversaciones y conflictos vividos en la familia. A veces, incorporan vecinos u otros personajes que se relacionan con la familia representada. Jugar al hogar apoya el desarrollo socioemocional, la socialización, la resolución de conflictos y el lenguaje.

Para el MINEDU (2009). El sector o caja temática Hogar debe contar con muñecas tipo bebé, menaje de cocina y comedor, camita, mesita, telas para tapar, vestir, envolver, cocinita y otros accesorios propios de las casas. Los accesorios deben tener las características culturales de la zona.

### **2.3.2. Importancia:**

Para el MINEDU (2009). Este sector es de gran importancia desde el punto de vista social y cultural, ya que interviene de forma directa en lo que respecta el lenguaje, comunicación, socialización, emocional y la representación, permitiéndoles, desarrollar diversas áreas representándolo todo lo que vive y lo que observa diariamente

### **2.3.3. ¿En qué consiste el sector hogar?**

- ✓ Cocinas de material reciclado o comprado, utensilios y mesas.
- ✓ Mantas, cama, muebles, reposteros, sillas.
- ✓ Artefactos: cocina, refrigeradora, televisor, radio, entre otros.
- ✓ Muñecas, peluches, animalitos de plástico, entre otros.
- ✓ Paños de tela y ropa.
- ✓ Otros

### **2.3.4. Rol de la docente:**

- ✓ Para Mona(2009). Es de crear una atmósfera de respeto, valorando las producciones y logros de cada niño, así como también, un clima de confianza donde puedan aprender sin inhibición. Para ello, es importante que el docente tenga en cuenta no solamente los aspectos que les faltan construir, también debe rescatar los que ya fueron logrados.
- ✓ Elaborar secuencias teniendo en cuenta el saber científico y las prácticas sociales. Esto puede lograrlo a través de la planificación de proyectos de



lectura y escritura adaptados a situaciones reales, en las que los niños pongan en juego sus competencias. Por ejemplo: elaborar el diario de la sala, realizar el seguimiento de una experiencia y escribirla, organizar la biblioteca, etc.

- ✓ Para Szechet, (2015). Es que dirija y controle sus propias emociones, ejemplo: la empatía, para que el niño se interaccione con su ambiente para aprender a convivir.
- ✓ Los docentes deber aprovechar los errores de los niños como oportunidades positivas de aprendizaje y autocorrección.
- ✓ No tratar a los niños con mucho rigor para no ovacionar un rechazo por parte de ellos.
- ✓ Para el MINEDU (2015). Es de preparar, y ambientar otros sectores, para realizar actividades donde el niño y la niña intercambien roles, teniendo en cuenta las labores que cumplen cada una de las personas adultas en la sociedad como: una mecánica, un enfermero, una taxista, un cocinero, una electricista, entre otros.

## **2.4. PERFIL DEL NIÑO EN EL ÁREA DE PERSONAL SOCIAL, SEGÚN EL CURRÍCULO NACIONAL:**

### **2.4.1. Área Personal Social: Afirma su identidad**

#### **a. Definición:**

Según el MINEDU (2017). Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.

## **b. Capacidades:**

Las capacidades que se pueden visualizar y destacar en el juego simbólico en el sector hogar son:

- ✓ Autorregula sus emociones
- ✓ Se expresa corporalmente
- ✓ Se relaciona utilizando sus habilidades psicomotrices.
- ✓ Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
- ✓ Interactúa con todas personas
- ✓ Construye y asume acuerdos y normas.

## **c. Desempeños:**

- ✓ Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.
- ✓ Se reconoce como miembro de su familia y grupo de aula. Comparte hechos importantes de su historia familiar. Ejemplo: Una niña cuenta a sus compañeros que ya nació su hermanito.
- ✓ Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otras algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. Ejemplo: El niño se cepilla los dientes luego de tomar la lonchera y explica que con ello evita las caries.  
(IDEM)

## **III. MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN:**

- ✓ Descriptiva:

Sabino (1986) “La investigación de tipo descriptiva trabaja sobre realidades de hechos de los niños, y su característica fundamental es la de presentar una

interpretación correcta. Para la investigación descriptiva, su preocupación primordial radica en descubrir algunas características fundamentales de los niños, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento. De esta forma se pueden obtener las notas que caracterizan a la realidad estudiada". (Pág. 51)

Es Descriptivo porque su propósito es describir cómo se presenta el problema de la investigación el Juego simbólico en el Sector Hogar. Esta descripción se refiere a cómo se encuentra en el momento de investigación. Del mismo modo, permite analizar y medir la información recopilada de manera independiente, de las variables de estudio por medio de la lista de cotejo, el registro anecdótico y la Observación.

- ✓ Según Schrödinger (1985). El sustento científico-humanista de la investigación: Muchos de nosotros pensamos que, a diferencia de las humanidades, la ciencia es la responsable de la transformación de nuestro mundo, de nuestro modo de vida. .Las humanidades y las ciencias sociales tienen grandes limitaciones en el estudio de la vida humana, el proceso de investigación en sus formas tradicionales puede presentarse como un obstáculo para acceder a la realidad. Sin embargo, en los últimos años la investigación en ciencias humanas ensaya propuestas innovadoras y se muestra como un campo de desarrollo muy fructífero, busca abrir el conocimiento humanístico a nuevas posibilidades.

Es una investigación científico-humanista porque estudia una realidad conformada por los niños y niñas de las Instituciones Educativas de Garatea, que a su vez, observan, signan, describen e interpretan, y, en consecuencia, actúan en el mundo. La investigación en humanidades no se circunscribe a observar los movimientos físicos de los sujetos sino al estudio del comportamiento de los niños y niñas.

### **3.2.DISEÑO:**

Según Tamayo y Tamayo M. (2003), el diseño simple de la investigación descriptiva, es la recolección de datos, en un determinado tiempo, cuyo propósito es: describir, registrar y analizar, los datos recolectados mediante la observación dándole una interpretación adecuada, para un mejor resultado.

- Donde :

**M** → **O**

✓ M: Niños de la I.I.E.E. de Garatea.

✓ O: Observación sobre el Juego Simbólico

### 3.3. VARIABLE

- ✓ V1: Juego Simbólico  
Según Piaget (1987). El juego simbólico es el encargado de estimular y desarrollar la imaginación, creatividad y fantasía del niño, ofreciéndole 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.
  
- ✓ V2: Sector Hogar  
Según Yauris (2013). El sector hogar se encuentra dentro del sector de dramatización, donde le brindará al niño y niña espacios y materiales adecuados, que le permitirán interactuar de manera pausada, libre y espontánea, donde siempre harán respetar las normas de convivencia. A través de sus interacciones los niños representarán acciones de su realidad, comprendiendo y aprendiendo a expresar lo que siente y piensa.

#### 3.3.1. Operación de Variables:

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
	SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cumple algún rol dentro del sector hogar.</li><li>- Comparte sus ideas con sus compañeros sin dificultad.</li><li>- Comparte los materiales como objetos de cocina, muñecas, etc.</li><li>- Se relaciona con sus compañeros a través de la interacción.</li><li>- Practica rutinas interactivas de habilidades sociales</li></ul>
	EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"><li>- Muestra algunas emociones como: llanto, alegría, enojo, etc.</li><li>- Le da vida a los objetos inanimados, brindándoles un sentimiento.</li><li>- Se frustra al no poder imitar a algún personaje.</li><li>- Realiza acciones que los personajes puede realizar.</li></ul>

Juego Simbólico		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se comporta agresivamente con sus compañeros al jugar.</li> </ul>
	LENGUAJE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imita Voces como: mamá, papá, hijo, o de animales.</li> <li>- Se expresa libremente ante sus compañeros.</li> <li>- Se expresa con claridad ante sus compañeros.</li> <li>- Soluciona conflictos al momento del juego simbólico.</li> <li>- Realiza gestos como: muecas, saludos de manos, etc.</li> </ul>
	PENSAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planifica su juego escogiendo los materiales a emplear.</li> <li>- Piensa en sí, mismo (egocéntrico).</li> <li>- Piensa en sus acciones antes de realizarlas para no tener dificultad durante el juego.</li> <li>- Recrea escenarios de juego como: sala, zonas de trabajo, etc.</li> <li>- Desarrolla su imaginación y creatividad para realizar su juego.</li> </ul>
Sector Hogar	ANTES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escoge el sector hogar como juego.</li> <li>- Planifica lo que desea jugar.</li> </ul>
	DURANTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Designa roles con sus compañeros.</li> <li>- Comparte los materiales con sus compañeros.</li> </ul>
	DESPUÉS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordena los materiales.</li> <li>- Verbaliza lo realizado con sus compañeros.</li> </ul>

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.4.1. 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 4 años de la Instituciones educativas públicas de la Urbanización Garatea. Siendo un total de 159, distribuido de la siguiente manera:

I.E	AULAS	F	M	ALUMNOS
N° 1678- RAYITOS DE LUZ	3	53	36	89

N° 519- BARCIA BONIFFATTI	1	8	9	17
N° 1660	2	23	25	48
N° Manitos creativas	1	2	3	5
				Total 159

### 3.4.2. 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 52 estudiantes, que fueron los que interactuaron en el sector hogar.

I.E	AULAS	F	M	ALUMNOS
N° 1678- RAYITOS DE LUZ	3	29	14	43
N° 519- BARCIA BONIFFATTI	1	4	0	4
N° Manitos creativas	1	2	3	5
				Total 52

### **3.5.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS RELACIONADOS A LA INFORMACIÓN:**

#### **3.5.1. TÉCNICA:**

La técnica es una operación del método que se relaciona con el medio y que se usa la investigación para recolectar, procesar y analizar la información sobre el objeto de estudio.

La técnica utilizada fue la observación que consistió en examinar y vigilar atentamente las actitudes de los niños y niñas a la hora del Juego Simbólico en el Sector hogar, lo cual nos permitió registrar información para luego realizar un análisis de sus conductas mostradas. La observación fue fundamental en todo este proceso de investigación, pudimos obtener el mayor número de datos, resultados óptimos y veraces.

#### **3.5.2. INSTRUMENTOS:**

Los instrumentos que se utilizó fue:

✓ Lista de Cotejo:

Nos dio la situación real del niño, permitiendo visualizar conductas específicas que nos ayudó a consolidar las conductas de los preescolares de la diferentes I.I.EE. de Garatea, donde se realizó la investigación.

Se requirió definir previamente los indicadores de logro que fueron evaluados por expertos, que aprobaron y ayudaron a mejorar los indicadores que fueron empleados en la investigación.

La finalidad de este instrumento fue verificar el desenvolvimiento que los preescolares tuvieron a través del juego simbólico en: el lenguaje, social, emocional y pensamiento. Constando de 20 ítems y estuvo dirigido a los niños de 4 años de las I.I.EE. de Garatea.

✓ Registro Anecdótico :

Se apuntó a lo que el niño realizó en el día durante actividad del juego y trabajo en sectores, se usó un folder con varias hojas, en el cual nos permitió registrar algunas actividades curiosas como: ser vendedores, niños asumiendo roles en la cocinar, atender a los bebes, entre otros; eventos positivos como: afrontar situaciones vividas

en la sociedad, buscar alternativas ante riñas, compartir materiales, entre otras; las fortalezas y debilidades que tuvieron los niños.

Tuvo como finalidad registrar el comportamiento y las actividades que los niños desempeñaron dentro del sector hogar y la investigación estuvo dirigida a los preescolares de 4 años de las I.E.E. de Garatea.

### **3.6.TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO:**

✓ Diagrama del pastel:

Según Playfair (2005), conocido como "gráfico de pastel", "gráfico de tarta" o "gráfica de 360 grados", es un medio estadístico que se emplea para representar porcentajes y proporciones. Su número de elementos suelen ser más de cuatro pero en algunos casos pueden disminuir sus elementos.

✓ Tablas de frecuencia:

Según Playfair (2005) expone su idea de que los gráficos permiten una comunicación más eficiente que las tablas de frecuencia. Es considerado como el inventor de los gráficos lineales, de barras.

✓ Porcentajes:

Para Abellán (2018), el porcentaje es un símbolo matemático, que representa una cantidad dada como una fracción en 100 partes iguales. También se le llama comúnmente tanto por ciento.

Para realizar nuestro proceso de investigación y recolección de datos, utilizamos el sistema de intervalos, que fueron validados por tres expertos completamente capacitamos y familiarizados con cada uno de los aspectos considerados como: social, emocional, lenguaje y pensamiento.

✓ Niveles:

Para una mejor organización en el procesamiento estadístico se dio una puntuación a CADA ITEM SIENDO: SÍ (2 puntos) y NO (1 punto), donde los niveles considerados para cada dimensión fueron:



- Excelente: Consistió en un nivel donde el niño logró un juego adecuado y no obtuvo muchos puntos negativos en base al instrumento se consideró una escala de (9-10)
- Proceso: Consistió en un nivel donde el niño logró la mitad de puntos positivos y la otra mitad de puntos negativos en base al instrumento. (7-8)
- No logró: Consistió en un nivel donde el niño logró un juego con bastantes puntos negativos y pocos positivos. (5-6)

Para el procesamiento y análisis general se trabajó con los siguientes niveles.

NIVELES	ESCALA
EXCELENTE	(34-40)
PROCESO	(27-33)
NO LOGRÓ	(20-26)

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

##### 4.1. RESULTADOS

**CUADRO N°01: NIVEL DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LA DIMENSIÓN SOCIAL QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR:**

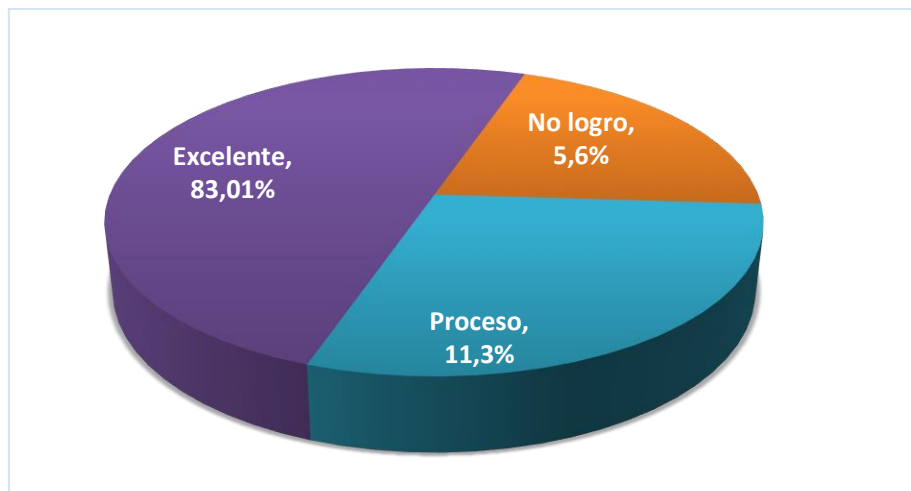
NIVELES	I.E. N°1678"RAYITOS DE LUZ"		I.E. "MANITOS CREATIVAS"		I.E.N°519 "BARCIA BONIFFATTI"		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
EXCELENTE (9-10)	35	81.8	5	100	3	75	43	83.01
PROCESO (7-8)	6	13.6	0	0	0	0	6	11.3
NO LO LOGRO (5-6)	2	4.5	0	0	1	25	3	5.6
	43	100%	5	100%	4	100%	52	100%

fuentes: se realizó con la observación realizada en las aulas.

- En la tabla se observa que el Juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar en la dimensión Social el 83.01%, llegó a un nivel excelente al desarrollar la dimensión social, un 11.3% en un nivel de proceso de desarrollo en la dimensión social y un 5.6% en no logro desarrollar la dimensión social; de las I.E.E. Rayitos de Luz, Manitos Creativas y Barcia Boniffatti.

### GRÁFICO N°01

Resultados obtenidos en la dimensión social



fuelle: datos obtenidos del cuadro n°01

### **CUADRO N° 02: NIVEL DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LA DIMENSIÓN EMOCIONAL QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR:**

NIVELES	I.E. N°1678 "RAYITOS DE LUZ"		I.E. "MANITOS CREATIVAS"		I.E. N°519 "BARCIA BONIFFATTI"		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
EXCELENTE (9-10)	10	23.2	2	40	2	50	14	26.9
PROCESO (7-8)	31	72.09	3	60	0	0	34	65.3
NO LO LOGRO (5-6)	2	4.6	0	0	2	50	4	7,6
	43	100%	5	100%	4	100%	52	100%

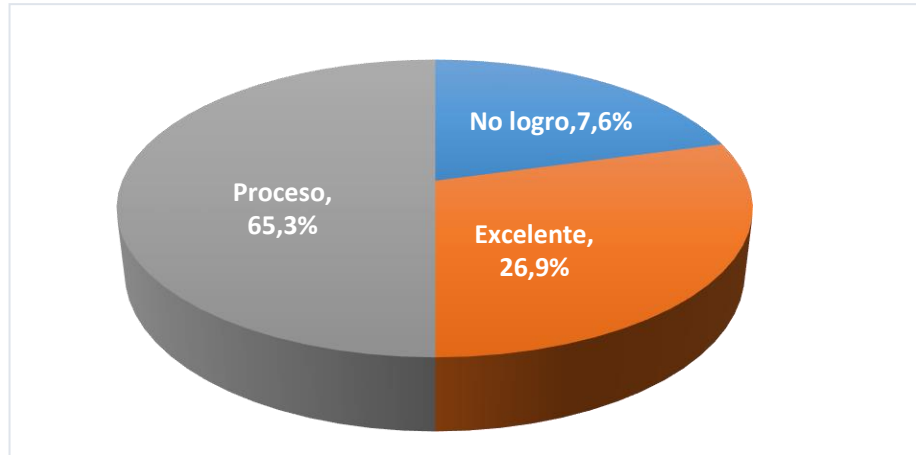
fuelle: se realizó con la observación realizada en las aulas.

- En la tabla se observa que el Juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar en la dimensión Emocional el 26.9% llegó a un nivel excelente en la dimensión emocional, un 65.3% en un nivel de proceso de desarrollo

emocional y un 7.6% en no logro desarrollar la dimensión emocional; de las I.EE. Rayitos de Luz, Manitos Creativas Y Barcia Boniffatti.

GRÁFICO N°02

RESULTADOS OBTENIDOS EN LA DIMENSIÓN EMOCIONAL



fuelle: datos obtenidos del cuadro n°02

**CUADRO N° 03: NIVEL DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LA DIMENSIÓN LENGUAJE QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR:**

NIVELES	I.E. N°1678"RAYITOS DE LUZ"		I.E. "MANITOS CREATIVAS"		I.E.N°519 "BARCIA BONIFFATTI"		TOTAL	
	f	%	f	%	F	%	f	%
EXCELENTE (9-10)	28	65.1	4	80	3	75	35	67.3
PROCESO (7-8)	15	34.8	1	20	0	0	16	30.7

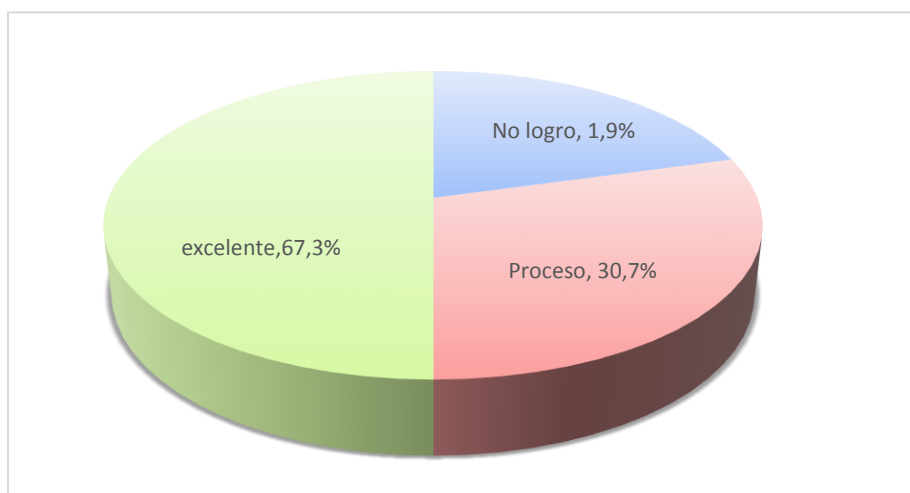
NO LO LOGRO (5-6)	0	0	0	0	1	25	1	1.9
	43	100%	5	100%	4	100%	52	100%

fuelle: se realizó con la observación realizada en las aulas.

- En la tabla se observa que el Juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar en la dimensión del lenguaje el 67.3% llegó a un nivel excelente en la dimensión del lenguaje, un 30.7% en un nivel de proceso de desarrollo en la dimensión del lenguaje y un 1.9% en no logro desarrollar la dimensión del lenguaje; de las I.I.EE. Rayitos de Luz, Manitos Creativas Y Barcia Boniffatti.

### GRÁFICO N°03

#### RESULTADOS OBTENIDOS EN LA DIMENSIÓN DEL LENGUAJE



FUENTE: Datos obtenidos del Cuadro N°03

#### **CUADRO N°04: NIVEL DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LA DIMENSIÓN PENSAMIENTO QUE DESARROLLAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR:**

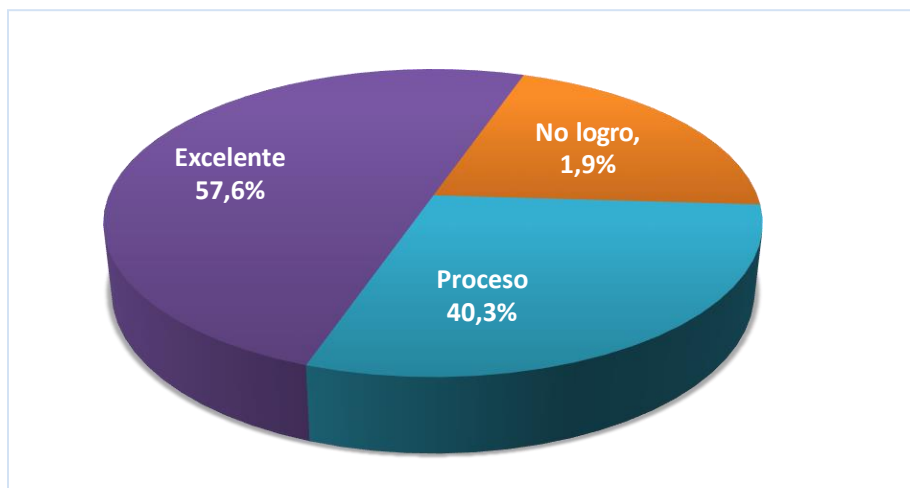
NIVELES	I.E. N°1678"RAYITOS DE LUZ"		I.E. "MANITOS CREATIVAS"		I.E.N°519 "BARCIA BONIFFATTI"		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%
EXCELENTE (9-10)	24	55.8	3	60	3	75	30	57.6
PROCESO (7-8)	18	41.8	2	40	1	25	21	40.3
NO LO LOGRO (5-6)	1	2.3	0	0	0	0	1	1.9
	43	100%	5	100%	4	100%	52	100%

fuentes: se realizó con la observación realizada en las aulas.

- En la tabla se observa que el Juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar en la dimensión del Pensamiento el 57.6% llegó a un nivel excelente de desarrollo de la dimensión del pensamiento, un 40.3% en un nivel de proceso de desarrollo de la dimensión del pensamiento y un 1.9% en no logro desarrollar la dimensión del pensamiento; de las I.E.E. Rayitos de Luz , Manitos Creativos y Barcia Boniffatti.

### GRÁFICO N°04

#### RESULTADOS OBTENIDOS EN LA DIMENSIÓN DEL PENSAMIENTO



FUENTE: Datos obtenidos del Cuadro N°04

#### **CUADRO N° 05: NIVEL DE LOGRO DEL JUEGO SIMBÓLICO OBTENIDAS POR LOS NIÑOS DE 4 AÑOS EN EL SECTOR HOGAR DE LAS I.EE. DE GARATEA**

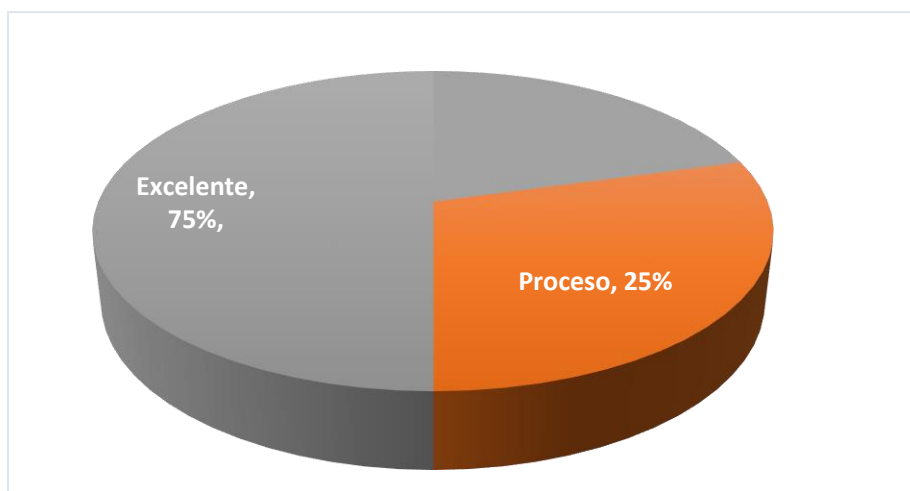
NIVELES	I.E. N°1678 "RAYITOS DE LUZ"		I.E. "MANITOS CREATIVAS"		I.E. N°519 "BARCIA BONIFFATTI"		TOTAL
	f	%	f	%	f	%	
EXCELENTE (34 - 40)	32	74.4	5	100	3	75	40
PROCESO (27 - 33)	11	25.5	0	0	1	25	12
NO LO LOGRO (20 - 26)	0	0	0	0	0	0	0
	43	100%	5	100%	4	100%	52

fuente: se realizó con la observación realizada en las aulas.

- En la tabla se observa que, en los niveles de logros que desarrollan los niños de 4 años, en la I.E. N° 1678 “Rayitos de Luz” el 74.4% están en un nivel excelente, el 25.5% en un nivel de proceso y no se encontró un nivel de no logro; en la I.E. Manitos Creativas el 100% se encuentra en un nivel excelente y no se encontró en nivel de proceso y de no logró; en la I.E. N°519 “Barcia Boniffatti” el 75% se encuentra en un nivel excelente, EL 25% se encuentra en nivel de proceso y no se encontró un nivel de no logro.

#### GRÁFICO N°05

RESULTADOS OBTENIDOS DEL NIVEL DE DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL QUE SE ENCUENTRAN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LAS I.EE. DE GARATEA.



FUENTE: Datos obtenidos del Cuadro N°05



## 4.2. DISCUSIÓN

- Luego de analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 1 se observó que el nivel de desarrollo en la dimensión social, tuvo un 83.01% en un nivel excelente, teniendo una similitud con el resultado en la tesis realizada por Madueño J. (2016). En su Tesis titulada, Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la institución educativa N° 1793 Rio Negro, la correlación hallada fue  $r=0,595$  y de acuerdo a la escala de interpretación se tiene que la correlación entre ambas dimensiones es moderada.
- Así mismo el nivel excelente en la dimensión social se obtuvo no solo a través de números o porcentajes, los registros anecdóticos ayudaron a obtener este porcentaje, gracias a ello se descubrió cada habilidad del niño para asociarse con sus compañeros de juego respetando la opinión de cada uno, los valores inculcados en algunos de ellos se visualizó, esto ayudó a que los demás compañeros sigan su ejemplo, el rango también ayudó a obtener un óptimo resultado pues se tuvo que separar para nivel en un rango de 1 para que todos los resultados encajen adecuadamente.
- Al analizar los resultados obtenidos en la tabla N° 5 se observó el nivel de desarrollo que se da en el sector hogar tiene mucha acogida por las niñas y por los niños. Este resultado se asemeja a la tesis realizada por Cuba N. y Palpa E. (2015). En su Tesis titulada, “La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara”; la cual concluyó que existe relación entre el sector del hogar y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.I.P de la localidad de Santa Clara.
- Al analizar la tabla N° 2 se observó el nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión emocional se está empezando a desarrollar en el sector hogar donde expresan sus emociones, así como nos dice Piaget, que mediante el juego, el niño demostrara sus necesidades y deseos, encontrando en ella una forma de relejarse.

- Así mismo el nivel de progreso en un 63% en la dimensión emocional se obtuvo en base a los registros anecdóticos y la lista de cotejo, pues se verificó que algunos niños son tímidos, gracias a ello se ayudó con la docente de aula a los niños para pierdan la timidez y demostrar lo que sienten en el momento adecuado sin faltar al respeto a los demás niños de su aula.
- Al analizar la tabla N°4 se observó que el nivel de desarrollo del juego simbólico en la dimensión del pensamiento, tiene mucha acogida por los niños y niñas de 4 años. Este resultado es similar a la tesis realizada por Torres F. (2016), “en su tesis titulada: El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial canguritos, Arequipa”; la cual concluyó que: El nivel de desarrollo del juego simbólico alcanzado por los niños de 4 años se encuentra en un nivel medio-alto. Mientras que se determinó que el nivel de desarrollo de pensamiento creativo de los niños de 4 años es alto.
- Así mismo el nivel excelente en la dimensión del pensamiento se obtuvo a través con ayuda los registros anecdóticos y la lista de cotejo para obtener el porcentaje, gracias a ello se descubrió que es lo que piensa cada niño aunque no todos dieron su opinión a lo que respecta pero poco a poco fueron diciendo lo que pensaban para obtener un juego más ordenado en el sector hogar, el rango también ayudó a obtener un óptimo resultado pues se tuvo que separar para nivel en un rango de 1 para que todos los resultados encajen adecuadamente.
- Tal como lo refiere Piaget en sus estudios de los periodos intelectuales con las distintas etapas del juego infantil (sensorio motora, simbólica, de dominio y de asimilación de la realidad), el juego simbólico en el sector hogar contribuye a la adaptación del niño al mundo exterior.

## **V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1. CONCLUSIONES:**

- El nivel de desarrollo que tienen los niños al realizar el juego simbólico en las diferentes I.EE de Garatea, es de un 75% excelente y el 25% que se encuentra en proceso y necesita atención en lo social, lenguaje, pensamiento, emocional;

brindándoles materiales adecuados para que planifiquen su juego y que todos los niños que estén en el sector hogar se involucren.

- Es de un nivel de desarrollo del Juego Simbólico en el sector hogar en función a las relaciones sociales el 83,01%, llegó a un nivel excelente de las II.EE de Garatea ya que los niños sociabilizaban con sus compañeros, no obstante hay un 11,3% que está en un nivel de proceso y un 5,6% que no llegó a lograrlo, pero con más ayuda de la profesora y de casa se podría llegar a un buen nivel de desarrollo.
- Es de un nivel de desarrollo del Juego Simbólico en el sector hogar en función a lo emocional el 65,3%, llegó a un nivel de logro de las II.EE de Garatea, sin dejar de lado a un 26,9% de proceso y de un 7,6% que no llegaron a lograrlo los niños presentaron una conducta en que expresaban lo que sentían por medio del juego pero con ayuda de los padres de familia, la profesora y las personas que los rodean se podría llegar a un buen nivel de desarrollo.
- Es de un nivel de desarrollo del Juego Simbólico en el sector hogar en función al lenguaje el 67,3%, llegó a un nivel excelente de las II.EE de Garatea ya que los niños dialogaban con sus compañeros al momento del juego, sin dejar de lado que hay un nivel de proceso de 30,7% que más adelante podría llegar a un nivel de logro, y un 1,9% que no lo logró, pero que con más ayuda pueden llegar a un buen nivel de desarrollo.
- Es de un nivel de desarrollo del Juego Simbólico en el sector hogar en función al pensamiento el 57,6%, llegó a un nivel excelente de las II.EE de Garatea aquí los niños planificaron su juego de manera correcta, no muy lejos tenemos un 40,3% que está en proceso que más adelante si se da un seguimiento puede llegar a lograr y un 1,9% que no logró pero que se puede mejorar con el tiempo y con una buena ayuda.

## **5.2. RECOMENDACIONES:**

- Se recomienda a las I.I.EE de Garatea que trabajen y que pongan más énfasis en el juego simbólico que los niños realizan dentro del sector hogar, pues es ahí que mediante el juego, se van a poder observar algunos comportamientos favorables o desfavorables para el proceso de enseñanza – aprendizaje que tienen los niños partiendo del hogar.
- Trabajar con los padres de familia para que ellos se den cuenta de cómo influye la sociedad dentro del desarrollo de cada niño, ya que cada niño tiene la mente sin nada de maldad, prejuicios o problemas que nos aquejan a nosotros como sociedad, pues está en cada padre, docente y comunidad formar niños íntegros y autónomos.
- Se recomienda a las futuras estudiantes seguir con esta investigación y ver el cambio que puede haber más adelante, para que así puedan emplear unas estrategias para el trabajo con los padres de familia, docentes y toda la comunidad que rodea al niño o niña.

## VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abellán M. (03 de diciembre de 2018). *Porcentajes*. Recuperado de <https://prezi.com/p/1ldkb7lt3l8k/porcentajes/>
- Bebes y más. (10 de Noviembre de 2016). *Como fomentar el juego simbólico*. Recuperado de <https://www.bebesymas.com/momentoschicco/como-fomentar-el-juego-simbolico-y-por-que-es-tan-importante-para-tu-peque>
- Carrasco (2005). *Metodología de investigación científica*. Lima: San Marcos. Perú
- Casillas M. (07 de febrero de 2018). *Material educativo*. Recuperado de <http://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/upch/259/El.juego.libre.en.los.sectores.y.el.desarrollo.de.habilidades.comunicativas.orales.en.estudiantes.de.5.a%C3%B1os.de.la.Instituci%C3%B3n.Educativa.N%C2%B0349.Palao.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Cristina. (05 de marzo de 2009). *Jugando que es gerundio*. Recuperado de <http://jugandoqueesgerundio.blogspot.com/2009/03/teorias-del-juego.html>
- Cuba N. y Palpa E. (2015). *La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de Santa Clara* (tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú
- Hernández M. y Lara B. (2015). Responsabilidad familiar ¿Una cuestión de género? *revista de Educación Social*, 18.
- Idelda, O. (2002). *Juego simbólico*. Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/25392.pdf> - el juego simbólico en el desarrollo del aprendizaje del niño y la niña.
- Hernandez S. (2018). *Metodología de la investigación: cuantitativa, cualitativa o mixta*. Nueva York: Mcgraw- Hill. Estados Unidos
- Kooperatiba, M. (15 de Enero de 2015). Recuperado de <https://es.slideshare.net/AmaiurSoloetaUsategu/metodologas-43555792>
- Lomas, C. (2003). *¿Todos los hombres son iguales?* España : Dialnet.
- Lorente, A. P. (2014). *Metodología de rincones Tradición e innovación en Educación Infantil*. Córdoba: Brujas. Argentina
- Luz, S. (12 de Febrero de 2012). *Características del niño*. Recuperado de <https://salaamarilla2009.blogspot.pe/2012/02/caracteristicas-del-nino-de-4-anos.html>

- Madueño J. (2016). *Juego de sectores de aprendizaje como estrategia didáctica y la socialización de la institución educativa N° 1793 Rio Negro* (tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú
- MINEDU (2009). *La hora del juego libre en sectores Guía para educadores de servicio educativo de niños y niñas menores de 6 años*. Lima – Perú.
- MINEDU (2015). *No todo es celeste y rosado Aulas de 4 y 5 años y multiedad de Educación Inicial*. Lima-Perú
- MINEDU (2017). *Programa curricular de Educación Inicial*. Lima - Perú.
- Mona (2009). *El nuevo rol del docente..* Recuperado de <http://elartedededucar.blogspot.pe/2009/02/nuevo-rol-docente.html>
- Navarrete, M. (2016). *La investigación humanística*. Recuperado de <http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/urp/680/Lainvestigacionhumanistica.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- OIT. (2016). *Las mujeres en el trabajo*. Ginebra: OIT. Recuperado de 2017, de [http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---.../wcms\\_483214.pdf](http://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/---dgreports/---.../wcms_483214.pdf)
- Paya A. (2007). *La actividad lúdica en la educación Española contemporánea*. (tesis de doctorado). Universidad de Valencia, Valencia, España.
- Piaget, J. (1987). *La formación del símbolo en el juego del niño*. México: Fondo de Cultura Económica. México
- Playfair W. (2005). *The Commercial and Political Atlas*. Cambridge: Ilustrada, reimpresa. Estados Unidos
- Reyes C. (2013). *Influencia del taller de Juego de Roles en el desarrollo psicomotor de las niñas de 4 años, de la I.E.P. Santa Lucía de la Esperanza – Trujillo* (tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú
- Reyes C. Y Sánchez H. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Visión Universitaria. Perú
- Ruiz de Velasco, A. & Abad, J. (2011). *El Juego Simbólico*. Barcelona: GRAÓ, de IRIF, S.L. España
- Sabino C. (1986). *El proceso de la investigación*. Buenos Aires: Humanitas, Argentina.
- Schrödinger E. (1985). *Ciencia y Humanismo*. Tusquet Editores S.A. España

- Slim C. (2014). *El juego en la infancia*. Recuperado de <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>.
- Szechet, V. (2015). Rol del docente. Recuperado de <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0400/449.ASP>
- Tamayo y Tamayo M. (2003). *El proceso de la investigación científica*. Limusa. Mexico
- Torres F. (2016). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la institución educativa particular de nivel inicial canguritos, Arequipa* (tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo, Perú
- Yauris, S. C. (12 de Enero de 2013). Sectores de aprendizaje. Recuperado de <https://es.slideshare.net/sulioch/sectores-de-aprendizaje>

**ANEXOS**

Anexo N°01:

✓ **LISTA DE COTEJO**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- A. Institución Educativa : .....
- B. Docente : .....
- C. Aula y edad : .....

INDICADORES	SOCIAL					EMOCIONAL					LENGUAJE					PENSAMIENTO									
	SI	N	O	SI	N	O	SI	N	O	SI	N	O	SI	N	O	SI	N	O	SI	N	O				
NOMBRE	ÍTEM 1: Cumple algún rol (familiar)					ÍTEM 1: Muestra algunas emociones cuando imita al					ÍTEM 1: Imita Voces					ÍTEM 1: Planifica su juego									
	ÍTEM 2: Comparte sus ideas con sus compañeros					ÍTEM 2: Da vida a los objetos inanimados,					ÍTEM 2: Se expresa libremente					ÍTEM 2: Piensa en sí mismo (egocéntrico)									
	ÍTEM 3: Comparte los materiales con sus compañeros					ÍTEM 3: Se frustra al no poder imitar					ÍTEM 3: Se expresa con claridad					ÍTEM 3: Piensa en sus acciones antes de realizarlas									
	ÍTEM 4: Se relaciona con sus compañeros					ÍTEM 4: Realiza acciones que los personajes pueden					ÍTEM 4: Soluciona conflictos al momento del juego					ÍTEM 4: Recrea escenarios de juego									
	ÍTEM 5: Practica rutinas interactivas de habilidades sociales					ÍTEM 5: Se comporta agresivamente con sus compañeros al jugar					ÍTEM 5: Realiza gestos					ÍTEM 5: Desarrolla su imaginación y creatividad									



**Anexo N°02: CADA CUADRO QUE SE PRESENTARÁ, ESTAN CON LOS VALORES DE SI (2PUNTOS) Y NO(1 PUNTO)**

✓ **CUADRO DE FRECUENCIAS Y PORCENTAJES**

**CUADRO DE FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LAS ILEE. SEGÚN LA DIMENSIÓN SOCIAL**

DIMENSIONES	SOCIAL																								
	ÍTEM 1					ÍTEM 2					ÍTEM 3					ÍTEM 4					ÍTEM 5				
INDICADORES	SI		NO			SI		NO			SI		NO			SI		NO			SI		NO		
	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F
I.E. N° 1678 "RAYITOS DE LUZ"	80	86	3	40	83	74	86	9	69	83	76	87	7	58,4	83	80	88	2	29	82	76	84	6	86	82
I.E."MANITOS CREATIVAS"	4	4	1	20	5	4	6	1	0	5	4	5	1	8,3	5	6	5	0	0	6	4	4	1	14	5
I.E. "BARCIA BONOFFATTI"	10	10	1	40	11	8	8	3	31	11	8	8	3	33,3	11	6	7	5	71	11	12	12	0	0	12
TOTAL	94	100%	5	100%	99	86	100%	12	100%	99	88	100%	11	100%	99	92	100%	7	100%	99	92	100%	7	100%	99

- En la tabla se observa que, en los niveles de logros según la Dimensión Social que desarrollan los niños de 4 años según cada indicador, en las diferentes Instituciones Educativas N° 1678 "Rayitos de Luz", I.E. "Manitos Creativas" e I.E. "Barcia Boniffatti", el ITEM 1: la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado de 94, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta No su

resultado es 5; el ÍTEM 2, la frecuencia del indicador de respuesta Si, tiene un resultado de 86, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO su resultado es 13; el ÍTEM 3, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 86, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 12; para el ÍTEM 4, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 92, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 7; para el ÍTEM 5, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 91, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 7.

**CUADRO DE FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LAS ILEE. SEGÚN LA DIMENSIÓN EMOCIONAL**

DIMENSIONES	EMOCIONAL																								
	ÍTEM 1					ÍTEM 2					ÍTEM 3					ÍTEM 4					ÍTEM 5				
INDICADORES	SI		NO			SI		NO			SI		NO			SI		NO			SI		NO		
	F	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F
I.E. N° 1678 “RAYITOS DE LUZ”	78	85	5	71,4	83	70	82,6	11	92	82	12	85,6	71	83,5	83	78	88	3	37,5	81	8	56	73	89	81
I.E. “MANITOS CREATIVAS”	4	4	1	14,3	5	4	4,7	2	8	6	2	14,4	4	4,7	6	4	4	1	12,5	5	2	13	4	4	6
I.E. “BARCIA BONOFFATTI”	10	11	1	14,3	11	12	12,7	0	0	12	0	0	10	11,8	10	8	8	5	50	15	6	31	6	7	12
<b>TOTAL</b>	92	100%	7	100%	99	86	100%	13	100%	99	14	100%	85	100%	99	90	100%	9	100%	99	16	100%	83	100%	99

- En la tabla se observa que, en los niveles de logros según la Dimensión EMOCIONAL que desarrollan los niños de 4 años según cada indicador, en las diferentes Instituciones Educativas N° 1678 “Rayitos de Luz”, I.E. “Manitos Creativas” y la I.E. “Barcia Boniffatti”, el ÍTEM 1: la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado de 92, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta

No su resultado es 7; el ÍTEM 2, la frecuencia del indicador de respuesta Si, tiene un resultado de 86, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO su resultado es 13; el ÍTEM 3, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 14, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 85; para el ÍTEM 4, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 90, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 9; para el ÍTEM 5, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 16, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 83.

**CUADRO DE FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LAS I.EE. SEGÚN LA DIMENSIÓN DEL LENGUAJE**

DIMENSIONES	LENGUAJE																													
	ÍTEM 1						ÍTEM 2						ÍTEM 3						ÍTEM 4						ÍTEM 5					
	SI			NO			SI			NO			SI			NO			SI			NO			SI			NO		
	f	%	F	f	%	F	f	%	F	f	%	F	f	%	F	f	%	F	f	%	F	f	%	F	f	%	F			
I.E. N° 1678 "RAYITOS DE LUZ"	74	84	83	9	81,8	83	78	84	3	75	81	78	94	5	31	83	72	86,6	11	68,75	83	78	88,7	4	36,4	82				
I.E. "MANITOS CREATIVAS"	4	5	5	1	9,1	5	4	4	2	25	6	4	5	1	6	5	4	4,9	1	6,25	5	4	4,6	1	9,1	5				
I.E. "BARCIA BONOFFATTI"	10	11	11	1	9,1	11	12	12	0	0	12	1	1	10	63	11	8	8,5	3	25	11	6	6,7	6	54,5	12				
TOTAL	88	100%	99	11	100%	99	94	100%	5	100%	99	83	100%	16	100%	99	84	100%	15	100%	99	88	100%	11	100%	99				

- En la tabla se observa que, en los niveles de logros según la Dimensión del LENGUAJE, que desarrollan los niños de 4 años según cada indicador, en las diferentes Instituciones Educativas N° 1678 "Rayitos de Luz", I.E. "Manitos Creativas" y la I.E. "Barcia Boniffatti", el ÍTEM 1: la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado de 88, mientras que la frecuencia del indicador

de respuesta No su resultado es 11; el ÍTEM 2, la frecuencia del indicador de respuesta Si, tiene un resultado de 94, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO su resultado es 5; el ÍTEM 3, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 83, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 16; para el ÍTEM 4, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 84, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 15; para el ÍTEM 5, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 88, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 11.

**CUADRO DE FRECUENCIAS Y PORCENTAJES DE LAS ILEE. SEGÚN LA DIMENSIÓN DEL PENSAMIENTO**

DIMENSIONES	PENSAMIENTO																								
	ÍTEM 1					ÍTEM 2					ÍTEM 3					ÍTEM 4					ÍTEM 5				
INDICADORES	SI		NO			SI		NO			SI		NO			SI		NO			SI		NO		
	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F	f	%	f	%	F
I.E. N° 1678 "RAYITOS DE LUZ"	70	86	12	70,6	82	4	37,5	79	88	83	76	88,5	5	42	81	66	84	15	88	81	80	84	2	66,7	82
I.E. "MANITOS CREATIVAS"	4	5	1	5,9	5	0	0	5	5	5	4	4,7	2	8	6	6	6	0	0	6	4	4	1	33,3	5
I.E. "BARCIA BONOFFATTI"	8	9	4	23,5	12	6	62,5	5	7	11	6	6,8	6	50	12	10	10	2	12	12	12	12	0	0	12
TOTAL	82	100%	17	100%	99	10	100%	89	100%	99	86	100%	13	100%	99	82	100%	17	100%	99	96	100%	3	100%	99

- En la tabla se observa que, en los niveles de logros según la Dimensión del PENSAMIENTO, que desarrollan los niños de 4 años según cada indicador, en las diferentes Instituciones Educativas N° 1678 “Rayitos de Luz” , I.E. “Manitos Creativas” y la I.E. “Barcia Boniffatti”, el ITEM 1 : la frecuencia del indicador de respuesta SI , tienen un resultado de 82, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta No su resultado es 17; el ITEM 2, la frecuencia del indicador de respuesta Si, tiene un resultado de 10, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO su resultado es 89; el ITEM 3, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 86, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 13; para el ITEM 4, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 82, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 17; para el ITEM 5, la frecuencia del indicador de respuesta SI, tienen un resultado 96, mientras que la frecuencia del indicador de respuesta NO, su resultado es 3.

**Anexo N°03:**

✓ REGISTRO ANECDÓTICO:

Registro Anecdótico

Nombre del niño:

Fecha:

Actividad:

Descripción de la situación	Análisis

Anexo N°04

✓ HOJAS DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

**CURRÍCULUM VITAE DEL EXPERTO**

**I. DATOS PERSONALES:**

- 1.1. **APELLIDOS Y NOMBRES** : Arteaga Carlos Diana Maribel  
1.2. **DNI** : 32130330  
1.3. **DOMICILIO LEGAL** : Urb. Naciones Unidas E- 3 Casma  
1.4. **TIEMPO DE SERVICIOS** : 7 años  
1.5. **CONDICIÓN LABORAL** : Contratada  
1.6. **ESPECIALIDAD** : Educación Inicial

**II. TÍTULOS Y GRADOS ACADÉMICOS:**

	TÍTULOS Y GRADOS	INSTITUCIÓN QUE LA OTORGÓ
TÍTULOS	Licenciada en Educación Primaria	Universidad Nacional de Trujillo
	Licenciada en Educación Inicial	Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
GRADOS		
	Magíster en Administración de la Educación	Universidad César Vallejo

**III. II. EE. EN QUE LABORÓ Y CARGOS DESEMPEÑADOS:**

INSTITUCIÓN	CARGO	TIEMPO En años / meses
I.E. N° 1598 – “Divino Niño Jesús”	Docente	1 año
I.E. “Mariscal Luzuriaga”	Docente	1 año
I.E. N° 665 – “Los Ángeles”	Docente / directora	1 año
I.E. N° 88212 “Antonio Raimondi”	Docente	3 años
I.E. N° 88125 – Mojeque	Docente	1 mes
I.E. N° 88255 “José Olaya Balandra”	Docente	1 mes
I.E. N° 89016 – Cantarillas	Docente	6 meses
I.E. N° 88122 – San Rafael	Docente	2 años

Chimbote, Noviembre del 2018

FIRMA DEL EXPERTO

## FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. TIPO DE INSTRUMENTO : Lista de Cotejo
- 1.2. NIVEL DE APLICACIÓN :
- 1.3. INVESTIGADORES : Calderón Loja Angie /Paz Arteaga Diana
- 1.4. EXPERTO EVALUADOR : Arteaga Carlos Diana Maribel

Nº DE ÍTEM	INSTRUCCIONES ➤ Este pre test tienen como finalidad recoger los valores morales y el tipo de comportamiento que poseen los niños y niñas de 4 años	(a) La redacción es clara y precisa.		(b) Tiene coherencia con los indicadores.		(c) Tiene coherencia con las dimensiones.		(d) Tiene coherencia con la investigación.		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>SOCIAL</b>										
1	Cumple algún rol (familiar)	X		X		X		X		
2	Comparte sus ideas con sus compañeros	X		X		X		X		
3	Comparte los materiales con sus compañeros	X		X		X		X		
4	Se relaciona con sus compañeros	X		X		X		X		
5	Practica rutinas interactivas de habilidades sociales	X		X		X		X		
<b>EMOCIONAL</b>										
6	Muestra algunas emociones cuando imita al personaje	X		X		X		X		
7	Le da vida a los objetos inanimados, brindándoles un sentimiento	X		X		X		X		
8	Se frustra al no poder imitar	X		X		X		X		
9	Realiza acciones que los personajes pueden realizar	X		X		X		X		
10	Se comporta agresivamente con sus compañeros al jugar	X		X		X		X		
<b>LENGUAJE</b>										
11	Imita voces	X		X		X		X		
12	Se expresa libremente	X		X		X		X		
13	Se expresa con claridad	X		X		X		X		
14	Soluciona conflictos al momento del juego simbólico	X		X		X		X		
15	Realiza gestos	X		X		X		X		
<b>PENSAMIENTO</b>										
16	Planifica su juego	X		X		X		X		
17	Piensa en sí mismo (egocéntrico)	X		X		X		X		
18	Piensa en sus acciones antes de realizarlas	X		X		X		X		
19	Recrea escenarios de juego	X		X		X		X		
20	Desarrolla su imaginación y creatividad	X		X		X		X		

¿ES APLICABLE EL INSTRUMENTO? SI (x) NO ( ) Si marca "NO", qué sugiere:

.....  
 .....

11 de ...JUNIO.... del 2018

  
 \_\_\_\_\_  
 FIRMA DEL EXPERTO  
 Profesora de Aula

## CURRÍCULUM VITAE DEL EXPERTO

**I. DATOS PERSONALES:**

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES : Albiza Regalado Wilfredo W.  
 1.2. DNI : 4.7275477  
 1.3. DOMICILIO LEGAL : Calle Campo Marte 1210 47-ST  
 1.4. TIEMPO DE SERVICIOS : 03 años  
 1.5. CONDICIÓN LABORAL : CAS  
 1.6. ESPECIALIDAD : Lic. en Psicología Ed.

**II. TÍTULOS Y GRADOS ACADÉMICOS:**

TÍTULOS Y GRADOS		INSTITUCIÓN QUE LA OTORGÓ
TÍTULOS	Licenciado en Psicología	UADECA
GRADOS		

**III. II. EE. EN QUE LABORÓ Y CARGOS DESEMPEÑADOS:**

INSTITUCIÓN	CARGO	TIEMPO En años / meses
I.E. JOSE MARIA VELAZ	Ps. Educativo	08 meses
I.E. ANDRÉS PASCUAL	Ps. Educativo	08 meses
I.E. COPRODEU AGUSTIN DE HIPONA	Ps. Educativo	06 meses

05 de OCTUBRE del 2018



FIRMA DEL EXPERTO



# FICHA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

**I. DATOS GENERALES:**

- 1.1. TIPO DE INSTRUMENTO : Lista de Cotejo
- 1.2. NIVEL DE APLICACIÓN :
- 1.3. INVESTIGADORES : Calderón Loja Angie /Paz Arteaga Diana
- 1.4. EXPERTO EVALUADOR :

Nº DE ÍTEM	INSTRUCCIONES ➤ Este pre test tienen como finalidad recoger los valores morales y el tipo de comportamiento que poseen los niños y niñas de 4 años	(a) La redacción es clara y precisa.		(b) Tiene coherencia con los indicadores.		(c) Tiene coherencia con las dimensiones.		(d) Tiene coherencia con la investigación.		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>SOCIAL</b>										
1	Cumple algún rol (familiar)	X		X		X		X		
2	Comparte sus ideas con sus compañeros	X		X		X		X		
3	Comparte los materiales con sus compañeros	X		X		X		X		
4	Se relaciona con sus compañeros	X		X		X		X		
5	Practica rutinas interactivas de habilidades sociales									May generico
<b>EMOCIONAL</b>										
6	Muestra algunas emociones cuando imita al personaje									
7	Le da vida a los objetos inanimados, brindándoles un sentimiento	X		X		X		X		
8	Se frustra al no poder imitar	X		X		X		X		
9	Realiza acciones que los personajes pueden realizar		X							
10	Se comporta agresivamente con sus compañeros al jugar									"agresividad"
<b>LENGUAJE</b>										
11	Imita voces	X		X		X		X		
12	Se expresa libremente	X		X		X		X		
13	Se expresa con claridad	X		X		X		X		
14	Soluciona conflictos al momento del juego simbólico	X		X		X		X		
15	Realiza gestos									
<b>PENSAMIENTO</b>										
16	Planifica su juego	X		X		X		X		
17	Piensa en sí mismo (egocéntrico)	X		X		X		X		
18	Piensa en sus acciones antes de realizarlas	X		X		X		X		
19	Recrea escenarios de juego	X		X		X		X		
20	Desarrolla su imaginación y creatividad	X		X		X		X		

¿ES APLICABLE EL INSTRUMENTO? SI (x) NO ( ) Si marca "NO", qué sugiere:

.....  
 .....

05 de OCTUBRE del 2018

  
 \_\_\_\_\_  
 FIRMA DEL EXPERTO

Anexo N°05:

✓ EVIDENCIAS







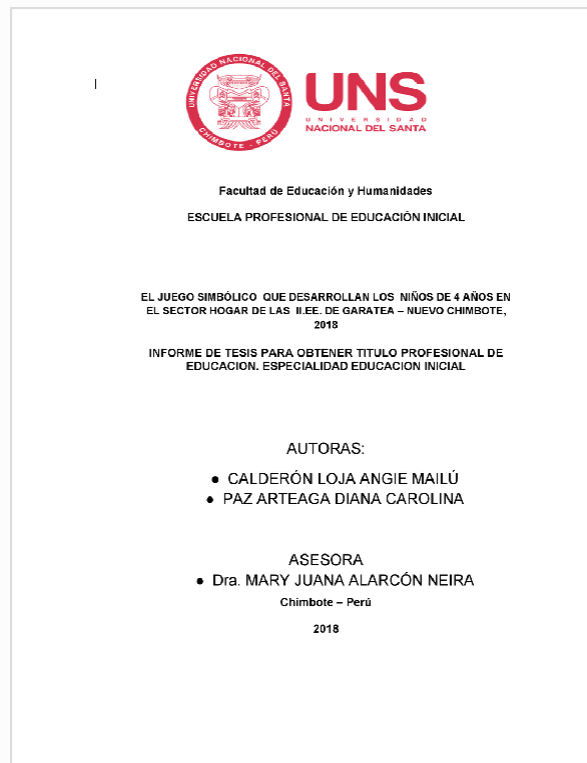


## Recibo digital

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

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Angie Y Diana Calderon  
Título del ejercicio: chiroque  
Título de la entrega: EL JUEGO SIMBÓLICO NIÑOS DE ...  
Nombre del archivo: ANGIE\_Y\_DIANA.docx  
Tamaño del archivo: 321.25K  
Total páginas: 53  
Total de palabras: 10,269  
Total de caracteres: 51,297  
Fecha de entrega: 17-oct-2019 11:42a.m. (UTC-0500)  
Identificador de la entrega: 1194846016



# EL JUEGO SIMBÓLICO NIÑOS DE 4 AÑOS

---

## INFORME DE ORIGINALIDAD

---

19%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE  
INTERNET

0%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

---

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

---

10%

★ [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Fuente de Internet

---

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

< 12 words

Excluir bibliografía

Apagado