



## **FACULTAD DE EDUCACIÓN**

### **INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 327-ANCASH-2023**

**Línea de investigación:**

**Educación para la sociedad del conocimiento**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

**Autora:**

Carrasco De la cruz, Esmeralda

**Asesor:**

Rubianes Juárez, José Carlos

Código ORCID 0000-0002-881-8099

**Jurado:**

Cáceres Narrea, Felicia Lelia

Dávila Díaz, María Elena

Navarro Navarro, Bertha Consuelo

**Lima - Perú**

**2024**



# 2A\_Carrasco\_Esmeralda\_Educacion\_Pregrado\_Inicial

## INFORME DE ORIGINALIDAD

28%

INDICE DE SIMILITUD

28%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

17%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	4%
2	1library.co Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	www.colegiorazuri.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.umch.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	es.scribd.com Fuente de Internet	1%
7	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
9	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	1%



Universidad Nacional  
**Federico Villarreal**

**VRIN** | VICERRECTORADO  
DE INVESTIGACIÓN

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN**

**INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL APRENDIZAJE POR  
COMPETENCIAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA IE 327-ANCASH-2023**

**Línea de investigación:**

**Educación para la Sociedad del Conocimiento**

**Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en  
Educación Inicial**

**Autora**

**Carrasco De la cruz, Esmeralda**

**Asesor**

**Rubianes Juárez, José Carlos**

**ORCID: 0000-0002-881-8099**

**Jurado**

**Cáceres Narrea, Felicia Lelia**

**Dávila Díaz, María Elena**

**Navarro Navarro, Bertha Consuelo**

**Lima – Perú**

**2024**

### **Dedicatoria**

A mis queridos padres: Martha De la cruz y Manuel Carrasco por su apoyo incondicional a lo largo de mi vida que siempre me apoyaron para llegar hacer una Profesional digna de esta profesión.

### **Agradecimiento**

Agradezco en primer lugar a Dios, quien me dio la fe, la fortaleza, la salud, la sabiduría y la esperanza para superar todas mis dificultades y poder terminar este trabajo de Investigación en donde se ve reflejado mi éxito profesional. A mi padre que en vida fue Manuel Carrasco Paz que con sus consejos fue inculcando en mis valores morales y espirituales. A mis hermanos que me brindaron su apoyo incondicional, Gracias.

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice.....	iv
Resumen.....	v
Abstract.....	vi
<b>I. Introducción.....</b>	<b>7</b>
1.1. Descripción y formulación del problema .....	8
1.2. Antecedentes .....	9
1.3. Objetivos .....	12
-Objetivo General.....	12
-Objetivos Específicos.....	12
1.4. Justificación.....	13
1.5. Hipótesis .....	13
<b>II. Marco teórico .....</b>	<b>15</b>
2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación .....	15
<b>III. Método .....</b>	<b>28</b>
3.1. Tipo de investigación .....	28
3.2. Ámbito temporal y espacial .....	28
3.3. Variables .....	29
3.4. Población y muestra.....	34
3.5. Instrumentos.....	34
3.6. Procedimientos .....	34
3.7. Análisis de datos .....	35
<b>IV. Resultados.....</b>	<b>36</b>
<b>V. Discusión.....</b>	<b>52</b>
<b>VI. Conclusiones .....</b>	<b>54</b>
<b>VII. Recomendaciones.....</b>	<b>55</b>
<b>VIII. Referencias .....</b>	<b>56</b>
<b>IX. Anexos.....</b>	<b>59</b>

## RESUMEN

La investigación titulada, el juego simbólico en el aprendizaje por competencias en niños de 4 años en la I.E 327-Ancash tuvo como **Objetivo:** identificar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje por competencias en niños de 4 años. **Metodología:** El estudio es de diseño descriptivo prospectivo correlacional, de tipo no experimental, cuantitativo, la muestra fue censal por el número de 19 niños. Para la recolección de datos se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento una lista de cotejo, el cual estuvo conformado por 19 preguntas sobre la influencia del juego simbólico en el aprendizaje por competencias. Seguidamente fueron ingresados a una base de datos en el programa Microsoft Excel 2016. Luego se utilizó Rho de Spearman. Se usó la estadística descriptiva con la ayuda del programa SPSS Statistics 27. **Resultados:** se obtuvo a través del instrumento de lista de cotejo aplicados a los niños del aula de 4 años. Como **conclusión** podemos decir que el juego simbólico si influye en el aprendizaje por competencias con una relación directa y significativa de 70.2% entre las variables. Al obtener un valor de significancia de  $p=0.001$ , por lo tanto, se aceptó la hipótesis general.

*Palabras claves:* Juego simbólico, Aprendizaje por competencias.

## ABSTRACT

The present research, titled "Symbolic play in learning by competencies in 4-year-old children", it's developed in E.I 327-Ancash had the **objective** of identifying the influence of symbolic play in learning by competencies in 4-year-old children. **Methodology:** The study has a prospective descriptive correlational design, non-experimental, quantitative, the sample was census based on the number of 19 children. To collect data, the survey technique was used and a checklist was used as an instrument, which was made up of 19 questions about the influence of symbolic play on competency-based learning. Then the data were entered into a database created in the Microsoft Excel 2016 program. Spearman's Rho was used to categorize the variable. Descriptive statistics were used with the help of the SPSS Statistics 27 program. **Results:** it was obtained through the application of the checklist applied to the 4-year-old children in the classroom. Finally, it was **concluded** that symbolic play has a direct and significant relationship with learning by competencies, with a high direct and significant relationship of 70.2% between both variables. The null hypothesis was rejected, and the general hypothesis was accepted when the significance value of  $p=0.001$ , which is less than 0.05.

*Keywords:* Symbolic Game and Competency Learning

## **I. Introducción**

En la Institución Educativa 327 del departamento de Ancash en la provincia del Santa del Distrito Cáceres del Perú en el 2023 se puede apreciar un nivel alto de aprendizaje por competencias del aula de cuatro años “Los Cariñositos”, estos aprendizajes se dan mediante el descubrimiento y el juego donde desarrollaran sus capacidades integrales tanto: Motor, cognitivo y socioemocional.

Iniciamos con el estudio donde se centra la formulación del problema, antecedentes y la proyección de los objetivos que dirigieron el estudio, justificando la acertada ejecución de la investigación. En el marco teórico fundamentamos las bases pedagógicas, psicológicas, y filosóficas del Juego simbólico en el aprendizaje por competencias. Asimismo, en el marco metodológico enfocaremos el tipo de investigación, la relación de las variables, la población y los instrumentos de recolección de datos para obtener los resultados estadísticos y poder aceptar la relación significativa que tiene el juego simbólico en el aprendizaje por competencias de los niños de 4 años.

## 1.1. Descripción y formulación del problema

El aula “Los cariñositos” de la Institución Juan Pablo II está ubicado en el Distrito Cáceres del Perú, Provincia de Santa, Departamento de Ancash del nivel inicial, se percibe que de lunes a viernes entre las 8:30am hasta las 9:30 am, en el momento del juego libre los infantes se desplazan a sus sectores de hogar, construcción, arte, lectura y juegos tranquilos. Aunque un grupo de niños juegan en el sector, hogar y de construcción los cuales demuestran cómo se desarrollan sus habilidades y talentos jugando libremente, con su espontaneidad y gran imaginación desarrollando su función simbólica.

Sin embargo, existen infantes no intervienen en algún juego y no mantienen una interacción con otros niños, debido a que solo quieren ir al sector hogar para quedarse sentados y no realizar actividades que incluya, saltar, correr y desplazarse de un lado a otro, es decir, está actividad integra psicomotricidad y habilidades sociales.

Por consiguiente, es crucial que el maestro mantenga un entorno participativo donde los alumnos dejen de ser receptores pasivos de información para convertirse en participantes activos. Porque son los infantes los responsables de su propio aprendizaje, lo que genera autocontrol en ellos, alimenta su curiosidad, toman las decisiones y resuelven problemas basándose en lo que conocen y dominan.

De perdurar el diagnóstico de los infantes de la Institución 327 al quedarse sin participar en los juegos simbólicos, estos infantes tendrán poca creatividad e imaginación, no desarrollarán autonomía y crecerán con dificultad a relacionarse con otros niños y la timidez sobresaldrá, por ende, tendrán una baja autoestima.

Para que los infantes incrementen sus competencias con plenitud, la docente debe implementar materiales propios de la zona como piedras, semillas, hojas, palitos que son

objetos cotidianos del niño, estos materiales no estructurados le será más fácil transformar en escenarios y universos imaginarios, fundamentados en la vivencia y la creencia.

Es por ello que el estudio se origina desde la inquietud por comprender la relevancia de que los niños participen de manera lúdica en los sectores y cómo influye en su aprendizaje por competencia, ¿Cómo podemos garantizar que todos los niños tengan la oportunidad de participar en el juego simbólico? ¿Jugando desarrollarán sus capacidades integrales del niño?

### **Formulación del problema**

#### **Problema General**

¿Cómo influye el juego simbólico y el aprendizaje por competencias de los niños de 4 años de la Institución Educativa 327-Ancash-2023?

#### **Problemas Específicos**

¿Cómo influye el Juego Simbólico en el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023?

¿Cómo influye el juego simbólico en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023?

¿Cómo influye el juego simbólico en el aprendizaje actitudinal de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023?

### **1.2. Antecedentes**

Debido a los avances logrados en la humanidad y en el ámbito educativo, el impacto de los juegos simbólicos en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los infantes ha sido objeto de investigación a nivel nacional, así como internacionalmente.

Luego de verificar diversas tesis nacionales se encontraron:

Jara (2020) en su Tesis “Factores asociados al juego simbólico en niños de 2 a 5 años según percepción étnica” tuvo como propósito determinar los factores sociodemográficos y de

salud asociados al juego simbólico en niños según percepción étnica. El estudio fue cuantitativo, no experimental, descriptivo, aplicando una encuesta a 17 180 infantes. Los resultados indicaron que el juego simbólico al relacionarse a las variables sexo y región dan un valor p de 0.7518 y 0.4118 respectivamente. Se concluyó que solo la edad, el lugar de residencia y la anemia están relacionados al juego simbólico en los infantes respecto a los factores sociodemográficos y de salud.

Altamirano (2021) en su estudio “Estrategia del Juego Simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos”, tuvo como objetivo elaborar una estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para el mejoramiento de la creatividad en la producción de textos. La población estuvo compuesta por 15 alumnos y se utilizó una lista de cotejo elaborada en base a los fundamentos del ministerio de educación. La confiabilidad fue calculada en 0,75 demostrando su confiabilidad. Los resultados señalaron que en las dimensiones de la creatividad: planifican, textualiza, revisa, alcanzaron niveles medios en los alumnos. Se concluye que la creatividad alcanzó un nivel moderado en la producción de textos, por lo que se desarrolló y validó un aporte práctico consistente en una estrategia instruccional que utiliza el juego simbólico.

Lliuyacc (2018) en su estudio “Conocimiento de los padres sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil” tuvo como finalidad describir el nivel de conocimiento de los padres sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil. El trabajo de investigación fue descriptivo, transversal y se aplicó una encuesta a 80 padres de familia. Los resultados resaltaron que el nivel de conocimiento de los padres sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil es alto en 76%, en el área motora es alto en 84% y en el área emocional es alto en 51%. Se concluyó que los padres de hijos son menores de 6 años mostraron un alto nivel de conocimiento sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil.

Luego de verificar diversas tesis internacionales se encontraron:

Baquero et al. (2019) en su investigación “El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6-8 años de edad”. El estudio fue descriptivo- correlacional con el propósito de fomentar el desarrollo de la expresión corporal a través de una intervención pedagógica que posibilite la integración de infantes y maestros a través del juego simbólico. Durante el proceso de formación en la especialización, se realizó este ejercicio diagnóstico de dos fases que consideran desde el planteamiento del problema hasta el diseño de una propuesta que permita contribuir al desarrollo corporal de los infantes. Existe una problemática en la institución relacionada con la dimensión corporal, a la que se le ha dado valor pedagógico inadecuado en la planificación curricular, primando otras dimensiones como la cognitiva y la comunicativa. A partir de estos hallazgos en la segunda fase se propuso una serie de juegos simbólicos que permitieron trabajar la expresión corporal desde una edad temprana por la cual se busca enfatizar el valor del ejercicio motriz, la expresión corporal y el uso de herramientas que proporciona el entorno. En la tercera fase se presenta la propuesta de intervención (PPA), esto puede utilizarse para validar las implicaciones y el uso previsto del juego de simulación como herramienta de enseñanza, integrando a la comunidad educativa en busca de cambios sustantivos en las percepciones de los líderes pedagógicos de la institución.

Pillajo (2023) en su estudio “El aprendizaje basado en competencias en el desarrollo de las habilidades coordinativas en escolares de educación general básica media” En su estudio se determinó que el aprendizaje basado en competencias a través de la enseñanza pedagógica los alumnos son los principales protagonistas puesto que los ayudó a la adquisición de habilidades y nuevos conocimientos. El estudio fue cuantitativo, pre experimental, explicativo, la muestra utilizada fue de carácter no pirobalística por conveniencia, la población la conformó 34

estudiantes y el instrumento que se aplicó para el desarrollo de la investigación fue el test denominado “3js”.

Tandazo y Villagómez (2022) en su estudio “El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años” examinó la relevancia del juego simbólico en la creatividad e identificó las características y los enfoques teóricos que sustentan al juego simbólico. El estudio fue cualitativo de paradigma socio crítico en donde la modalidad es bibliográfica documental y se usó la técnica de tipo documental. Se concluyó que el juego simbólico es crucial para el desarrollo de la creatividad porque mientras juegan, los infantes construyen una variedad de representaciones mentales que les ayudaran a afrontar problemas, como resultado desarrollan habilidades relacionales donde los niños se ponen en el lugar de los demás, lo que les permite internalizar los sentimientos de otros individuos y hacer realidad sus propios sueños.

### **1.3. Objetivos**

#### **Objetivo General**

Identificar la influencia del juego simbólico con el aprendizaje por competencias de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

#### **Objetivos Específicos**

Identificar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 años I.E.I 327-Ancash-2023.

Identificar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 años I.E.I 327-Ancash-2023.

Identificar la influencia de juego simbólico en el aprendizaje actitudinal de los niños de 4 años I.E.I 327-Ancash-2023.

#### **1.4. Justificación**

El estudio permite comprender al juego simbólico como método de aprendizaje a través de competencias. El juego simbólico surge de manera espontánea, lo que posibilita al niño interactuar con su medio y de este modo el niño va imitar todo lo que experimenta en su entorno. De esta manera se sabe que los juegos lúdicos y vivenciales son esenciales para el desarrollo de la convivencia democrática, lo que hace que sea más probable el aprendizaje para que favorezcan sus habilidades, hábitos de higiene o alimentos y responsabilidades domésticas apropiadas para su edad, de esta manera los niños logran su autonomía. El Currículo Nacional se fundamenta en el aprendizaje por competencias, lo cual significa el logro de los desempeños en el juego simbólico es constante y diario, por esta razón cuando los infantes juegan libremente en los sectores cada día interiorizan aprendizajes únicos y significativos, dado a que los infantes participan en diversas actividades.

Los docentes y los padres que promueven el desarrollo de los aprendizajes son los beneficiarios del estudio. Las actividades vivenciales como los juegos lúdicos son fundamentales para el proceso de la convivencia democrática.

#### **1.5. Hipótesis**

##### **Hipótesis general**

HG. La influencia del juego simbólico es positiva en el aprendizaje por competencias de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

HG(o). La influencia del juego simbólico es negativa en el aprendizaje por competencias de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

### **Hipótesis específicas**

H1. El juego simbólico influencia positivamente en el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

H1(o) El juego simbólico influencia negativamente en el aprendizaje cognitivo de los niños 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

H2. El juego simbólico se influencia positivamente en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

H2(o). El juego simbólico influencia negativamente en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

H3. EL juego simbólico influencia positivamente en el aprendizaje actitudinal de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

H3(o). EL juego simbólico influencia negativamente en el aprendizaje actitudinal de los niños 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023.

## II. Marco teórico

### 2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación

#### 2.1.1 *El juego simbólico*

El BLOG Logos International School hace

referencia que:

El juego simbólico es toda actividad espontánea en la que los pequeños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento. Por ejemplo, podemos observar cómo los niños convierten una caja de cartón en un barco pirata o una escoba en un caballo. También la representación simbólica de actividades más cotidianas como fingir que son padres, madres u otros personajes reales. Esta actividad permite la puesta en práctica de conductas aprendidas a través de la observación, además de estimular el aprendizaje de nuevas formas de percibir el mundo. A su vez, estimula la activación de habilidades y competencias socioemocionales, la expresión de sentimiento y el proceso madurativo de los niños. (El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?.29 de junio de 2020)

Abad y Ruiz de Velasco (2011) nos dice:

Quizá se piense que el niño ya juega en su casa y que con eso puede ser suficiente, pero las condiciones del juego simbólico varían dependiendo de los contextos en los que se desarrolla y la escuela no debe autoexcluirse de la oportunidad de ofrecer al niño posibilidades interesantes de juego, teniendo en cuenta que esta institución es, además, el lugar de encuentro por excelencia de grupos de iguales con los que se puede compartir el juego, ya que en el ámbito familiar se reduce, cada vez más, el número de niños. Como dice Vicenç Arnaiz: «El juego simbólico lo trajeron los niños a la escuela y algunas maestras lo dejaron entrar», y no debería considerarse como algo que puede

realizarse en el recreo o en el aula si sobra tiempo después de realizar el trabajo «importante», sino como una forma de aprender y practicar, en el caso del juego simbólico, la realidad de la vida. El juego es una manera de asimilar la cultura y de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en el que el niño tiene que aprender a vivir. (p.30).

### **2.1.2 Dimensiones del juego simbólico**

Guerra (2010) señala que “el juego simbólico se ha clasificado en dimensiones que indican la estructura, el despegue del significante y el significado, la planificación y la descentración Infantil” (p.12).

#### **2.1.2.1 La dimensión integración.**

“Está enfocada en la complejidad estructural del juego y se incluye desde las combinaciones en secuencias hasta las acciones aisladas” (Guerra 2010, p. 12).

#### **2.1.2.2 La dimensión sustitución.**

Representa las conexiones entre el simbólico y el objeto. Se produce una coincidencia y luego se separan gradualmente, de manera paralela al desarrollo representacional, permitiendo que un objeto del juego represente a otro. Hasta cambiar objetos con las que no tienen ninguna relación. (Guerra 2010, p. 12)

#### **2.1.2.3 La descentración.**

Es la dimensión del juego que está relacionada con que tan lejos del propio jugador se mantienen las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones infantiles son guiados por el mismo niño, hasta que gradualmente empiezan a ser realizados en otros participantes. Estos otros agentes inicialmente tratados como pasivos, pero luego se consideran elementos activos. (Guerra 2010, p. 12)

#### **2.1.2.4 La planificación.**

“Es la dimensión que indica más claramente la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego. Alrededor de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego antes de ser jugado” (Guerra 2010, p. 12).

#### **2.1.3 Importancia del juego simbólico**

Los infantes aprenden mucho de los juegos porque no solo les diversifican, sino que es un recurso para adquirir nuevos conocimientos. Los infantes aprenden a lo largo de su desarrollo y su interrelación con el medio donde viven.

Dantas y Ayala (2018) hacen mención la crucialidad del Juego Simbólico a continuación:

Al representar situaciones reales o imaginarias de su entorno, el niño desarrolla su creatividad. El juego promueve el progreso del infante en todas sus áreas, el desarrollo de destrezas, habilidades y es un entorno mediante cual los infantes expresan sus ideas, opiniones y sentimientos de una manera espontánea, además el juego dentro de la educación inicial, forma las bases para los conocimientos posteriores en el ámbito escolar, lo que posibilita que el infante adquiera las capacidades necesarias para las etapas de su vida que le faltan por completar. (p. 2)

Por esta razón, es necesario utilizar el juego como estrategia para adquirir conocimientos, para que espontáneamente el niño descubra nuevas palabras para su léxico, tenga creatividad e imaginación de igual manera una buena sociabilización con otros niños y al jugar posea conciencia ambiental para proteger el medio ambiente.

#### **2.2. Definición de competencias**

“En la actualidad, al término competencia tiene muchos significados, según el diccionario puede referirse a la actitud, aptitud, habilidad, comportamiento, capacidad, y no existe ningún acuerdo al respecto” (Monsó, 2011, p. 22).

El Currículo también expresa:

La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético. Ser competente supone comprender la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que uno posee o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, para luego tomar decisiones; y ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada. Asimismo, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le va a exigir al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales personales y de los otros, pues estas dimensiones influirán tanto en la evaluación y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar. (Ministerio de Educación, 2017, p. 21)

En definitiva, se puede sumar que las competencias de un niño como su parte cognitiva, socioemocional y psicomotora es una agrupación de los conocimientos actitudes, capacidades y habilidades que tiene el propósito de alcanzar el objetivo establecido en las actividades que se les presentan

### ***2.2.1 Aprendizaje basado en Competencias***

El Currículo Nacional peruano expresa que la educación “Prioriza los valores y la educación ciudadana de los estudiantes para poner en ejercicio sus derechos y deberes, así como el desarrollo de competencias que les permitan responder a las demandas de nuestro tiempo” (Ministerio de Educación, 2017, p.8).

Es por ello que el ministerio de educación vio conveniente enseñar a través de competencias, como resultado el currículo nacional cambia su enfoque para maximizar las habilidades del estudiante y permitirles aplicar sus capacidades para resolver problemas teniendo en cuenta su nivel y estableciendo una meta para ellos mismos al egresar. Los niños de 3,4 y 5 años están situados en el segundo nivel de los estándares de aprendizajes.

También podemos decir lo siguiente sobre las competencias:

El enfoque de competencias contempla desde una perspectiva holística el desempeño de los estudiantes. Así, no basta con centrarse en uno solo de los tres elementos, sino que se deben vincular todos de manera dinámica. No obstante, es una tarea de difícil materialización dada la falta de formación de quienes enseñan en este tema específico. Muchos contextos educativos plantean una formación por competencias, pero se evidencia que se trata de la materialización de otros enfoques. Por lo mismo, se hace fundamental trabajar por la reflexión de los diseños curriculares vinculando de forma dinámica los tres elementos exigidos por el Aprendizaje Basado en Competencias. (Perilla, 2018, p.29)

En la teoría del diseño curricular la Autora Casarini (2013) cita a Maastache y expresa que “Un enfoque basado en competencias asume que pueden establecerse estándares educacionales, que la mayoría de los estudiantes puede alcanzarlos, que diferentes desempeños pueden reflejar los mismos estándares y que los evaluadores pueden elaborar juicios consientes sobre desempeños” (p.42).

La educación que enfatiza un enfoque integral de niños como la Educación Básica Peruana está diseñada para potencializar sus capacidades integrales.

Es por ello que Perilla (2018) expresa:

Este enfoque vincula de manera dinámica los contenidos, las habilidades y las actitudes, por lo cual se plantea actualmente como uno de los enfoques más completos para los procesos de formación; “una de las orientaciones del diseño curricular en la actualidad es su enfoque por competencias, como parte de las tendencias actuales de la educación superior y la vinculación universidad-sociedad” (Vidal y Pernas, 2007, p. 2). Así, se ha acuñado la expresión de que el proceso de formación se centra en el saber saber (contenidos), el saber hacer (habilidades) y el saber ser (actitudes). (p.28)

### **2.2.2 *La competencia según el tipo de saberes***

Acuña (2021) explica en su blog que el propósito del aprendizaje por competencia es fortalecer las habilidades integrales del infante por lo que se establece 3 saberes: Saber conocer, saber hacer y saber ser. Estos saberes también están vinculados con el informe que realizó la UNESCO sobre los fundamentos de la educación que se basarían en estos 3 saberes:

**2.2.2.1 Saber Conocer.** Desde muy pequeños es necesario fomentar el interés de adquirir nuevos conocimientos para el desarrollo de la parte cognitiva, por esta razón partimos del deseo de seguir aprendiendo y ejercitar la memoria, atención y conocimiento, siendo muy observadores de lo que está pasando alrededor para adquirir dichos conocimientos.

Así mismo Acuña (2021) menciona que el desarrollo cognitivo es necesario para interiorizar los conocimientos. Es decir, aprender estos conocimientos es fundamental para adquirir nuevos conceptos e ideas.

Según Huerta (2014) podemos afirmar que este saber, “Se obtiene a través de la adquisición de nuevos datos mediante el uso de información. Para desarrollar cualquier

competencia es conveniente empezar adquiriendo conocimientos teóricos: Datos conceptos, leyes, teorías” (p.100).

**2.2.2.2 Saber Hacer.** Debemos de tener en cuenta que Acuña (2021) dice que este conocimiento es la demostración de la conciencia que poseen los niños respecto de sus capacidades individuales.

“Las destrezas operativas son necesarias para conseguir que la decisión tomada se transforme en acción” (Huerta,2014, p.100).

En este saber se incorporan las habilidades propias del infante, permitiendo que el conocimiento se desarrolle socialmente y se exprese de manera individual a través de la creatividad, imaginación e innovación.

**2.2.2.3 Saber Ser.** Este conocimiento hace referencia a la parte de la actitud del niño o niña hacia los demás por lo tanto es capaz de gestionar sus emociones en el descubrimiento de conocimientos y acciones, es decir los saberes anteriores (Acuña, 2021).

Huerta (2014) hace referencia a las actitudes y valores de la siguiente manera:

Vienen a ser las motivaciones que la persona tiene frente a la acción se desarrolla mediante un proceso de formación donde se pretenden suscitar hábitos en los alumnos.

Es decir, hacerles capaces de tomar decisiones según lo conveniente y no según lo apetecible. (p.100)

Asimismo, podemos decir que las competencias por saberes, se refieren al desarrollo de las capacidades integrales refiriéndose a la parte cognitiva del infante donde transformara su razonamiento y la resolución de problemas, así como el desenvolvimiento psicomotriz en el tiempo, como lo socio-motriz al desarrollar actitudes y valores sociabilizando con el medio que le rodea, por lo tanto, es crucial la educación fundamentada en competencias.

### 2.2.3 *El currículo y el proceso de enseñanza-aprendizaje*

Decimos que nuestro diseño curricular se fundamenta en potencializar a los niños y niñas para que aprendan a resolver y tomar decisiones en la vida, en otras palabras, el proceso de enseñanza debe ser considerado con la finalidad de impulsar las habilidades y desempeños de los infantes para que de esta manera pueda controlar sus emociones, mantenga un ritmo laboral óptimo, busque soluciones, proponer mejoras y aproveche las oportunidades.

El diseño curricular basado en competencias, al tomar como punto de partida la identificación y descripción de los elementos de un rol o de un perfil profesional, pretende promover el mayor grado posible de articulación entre las exigencias del mundo productivo y la formación profesional a desarrollar. (Huerta, 2014, p.133)

### 2.2.4 *Competencias y capacidades de los niños de 5 años*

Continuación representaremos en una tabla las habilidades esperadas que se debe tener en niños y niñas de 5 años, según el Currículo de la educación del país.

**Tabla 1**

*Las competencias del currículo Nacional de la Educación Básica y sus capacidades*

<b>Competencias</b>	<b>Capacidades</b>
<b>Construye su identidad</b>	Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones.
<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</b>	Interactúa con todas las personas. Construye normas, y asume acuerdos y leyes. Participa en acciones que promueven el bienestar común.
<b>Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la</b>	Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente.

<b>doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</b>	Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</b>	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.
<b>Se comunica oralmente en su lengua materna</b>	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.
<b>Lee diversos tipos de texto en su lengua materna</b>	Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.
<b>Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna</b>	Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.
	Explora y experimenta los lenguajes del arte.

<b>Crea proyectos desde los lenguajes del arte</b>	<p>Aplica procesos creativos.</p> <p>Socializa sus procesos y proyectos.</p>
<b>Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua</b>	<p>Obtiene información del texto oral.</p> <p>Infiere e interpreta información del texto oral.</p> <p>Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p> <p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>
<b>Resuelve problemas de cantidad</b>	<p>Traduce cantidades a expresiones numéricas.</p> <p>Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.</p>
<b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b>	<p>Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</p> <p>Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.</p> <p>Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</p>
<b>Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos</b>	<p>Problematiza situaciones para hacer indagación.</p> <p>Diseña estrategias para hacer indagación.</p> <p>Genera y registra datos o información.</p> <p>Analiza datos e información.</p> <p>Evalúa y comunica el proceso y resultado de su indagación.</p>
<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES</b>	
<b>Competencias</b>	<b>Capacidades</b>
	<p>Personaliza entornos virtuales.</p> <p>Gestiona información del entorno virtual.</p>

<b>Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC</b>	Crea objetos virtuales en diversos formatos.
<b>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma</b>	Define metas de aprendizaje. Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje. Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.

*Nota.* Los niños de 4 años tienen 14 competencias y sus capacidades respectivas. Adaptada de “*Las competencias del currículo Nacional de la Educación Básica y sus capacidades*” (p.31), por Ministerio de Educación, (2017), Ministerio de Educación.

### **2.3. El juego simbólico en el aula**

Ahora que conocemos las definiciones y la crucialidad de estos juegos representativos en el desarrollo de las habilidades infantiles, analicemos las diferentes situaciones que se desarrollan en el aula.

#### **2.3.1 Espacios educativos**

Ministerio de Educación (2017)

Deben facilitar el libre desplazamiento de los niños y las niñas con seguridad y autonomía –de acuerdo con su edad y sus posibilidades de movimiento.

Deben ser iluminados y ventilados, de modo que propicie un ambiente adecuado para el desarrollo de las actividades. Es recomendable, emplear luz natural. Esto supone evitar cubrir las ventanas con carteles u otros objetos que impidan el paso de la luz, y el poder abrirlas y cerrarlas.

Deben permanecer limpios. Esto significa asegurar que los pisos, mobiliario y materiales estén libres de polvo, residuos de comida u otros que contaminen el espacio

La ambientación del espacio debe contribuir a mantener la armonía y la calma en el aula. Se debe evitar sobrecargar las paredes con carteles, imágenes o las producciones de los niños.

En el caso del Ciclo II, la ambientación del espacio debe ser producto de un trabajo conjunto con los niños y las niñas y estar a una altura adecuada para ellos. De esta manera, los niños y las niñas se apropian del espacio, ya que cada elemento colocado tiene un significado y un uso para ellos. Esto supone evitar colocar otros carteles, afiches o imágenes que no correspondan a lo acordado con los niños y las niñas. (p.58)

Por lo tanto, el ambiente en el aula debe ser fresco, bien ventilado e iluminado por otro lado, los muebles, sillas, repisas deben estar a la altura del infante para que así pueda desplazarse con libertad con la visión amplia de la maestra para una intervención adecuada.

El currículo Nacional del Perú verbaliza sobre los materiales educativos lo siguiente acerca de ellos:

Ministerio de Educación (2017)

Deben ser no-tóxicos y permanecer limpios y conservados, es decir, en adecuadas condiciones higiénicas y en buen estado (que no se encuentren rotos, abollados o astillados), lo que evita generar riesgo para los niños y las niñas.

Deben estar organizados en contenedores –como canastas, cajas, bateas o latas– y ubicados en el suelo o en estantes al alcance de los niños y las niñas.

Deben ser suficientes con relación a la cantidad de niños.

Deben ser variados –materiales estructurados (rompecabezas, muñecas, pelotas, etc.) y no estructurados (cajas, telas, arena, embudos, etc.) –, de manera que ofrezcan a los niños y las niñas diversas posibilidades de uso y transformación. Asimismo, pueden

responder a su contexto, promover la diversidad cultural y ser amigables con el ambiente, considerando sean materiales reciclados, reusados y ecológicos. (p.59)

En la clase el papel del maestro hace un impacto en la autonomía, libertad y aprendizaje del infante ya que como sabemos el profesor es guía y mediador de la enseñanza mediante el amor y el juego.

La docente tiene un rol dentro del aula para con los niños por ende nos declara el Ministerio de Educación (2017) lo posterior.

Registrar aspectos relevantes del desarrollo de los niños y las niñas.

Permitir al niño y niña la libertad de decidir –por ejemplo, ¿a qué jugar?, ¿con qué jugar?, ¿con quién jugar? y ¿dónde jugar?

Observar y escuchar de manera permanente a los niños y las niñas para conocerlos, comprender su desarrollo e intervenir de forma oportuna.

Avisar a los niños y las niñas con anticipación la acción que se va a realizar o el término de una actividad y el inicio de una nueva. (59).

Para que los infantes puedan desenvolverse fácilmente en el juego simbólico, es esencial que se le brinde al juego en los sectores del aula un tiempo de 45 minutos aproximadamente.

En consonancia con el Ministerio de Educación (2017) en el juego libre es donde se desarrolla lo simbólico y se programa dentro de la unidad didáctica de tal forma se realiza acuerdo al interés, motivación y ritmo del grupo de niños y niñas, pero igual que la actividad significativa y actividades permanentes el juego en los sectores es de suma importancia desarrollarla diariamente convirtiéndolo en un hábito.

### III. Método

#### 3.1. Tipo de investigación

El trabajo de estudio fue básico debido a que tiene como finalidad generar nuevos conocimientos, comprensión y profundizar sobre cómo influye el juego simbólico en el aprendizaje.

La investigación es tipo descriptivo, conviene descartar lo que afirma Bernal acerca de este tipo de investigación.

En tales estudios se muestran, narran, reseñan o identifican hechos, situaciones, rasgos, características de un objeto de estudio, se realizan, diagnósticos, perfiles, o se diseñan productos, modelos, prototipos, guías, etc., pero no se dan explicaciones o razones de las situaciones, los hechos, los fenómenos, etcétera. (Bernal, 2016, p.143)

Con modelo prospectivo correlacional, según Bernal (2016) “La investigación correlacional examina relaciones entre variables o sus resultados, pero nunca explica porque una sea la causa de la otra” (p.147). Es decir, la finalidad de la investigación es describir la correlación que existe entre las variables. Se basa en un enfoque cuantitativo con diseño no experimental, dado que no se modificará ninguna variable y se aplicará el instrumento de medición a la población.

#### 3.2. Ámbito temporal y espacial

Delimitación Temporal

El estudio inició en junio del 2022 y culminó en noviembre del 2023

Delimitación espacial

El trabajo de estudio se realizó en la región Áncash el Distrito Cáceres del Perú- Jimbe de la Institución 327 ubicado en la UGEL Santa en el de 4 años “Los Cariñositos”.

El salón de clases está hecho de materiales nobles con paredes blancas y 2 ventanas. Afirmamos que el mobiliario escolar, es decir, las mesas, sillas, repisas son acorde a la estatura de los niños. Se afirma que los baños, lavadero y los juegos están en el patio en la parte exterior de las aulas de 3, 4 y 5 años. Con paredes de material noble con mobiliaria renovada tanto los muebles de Aseo, como los sectores de juego. La sección del hogar cuenta con una cocina, planchador, repisa y su cama que son de madera, las butacas son de fierro entrelazados de junco, también tenemos su mesita y sus sillitas de plástico.

### 3.3. Variables

**Tabla 2**

*Variables*

<b>Variables</b>	<b>Definición conceptual</b>
<b>Variable Independiente</b>  <b>Juego simbólico</b>	Es la capacidad del niño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en el lugar de los demás. Es una actividad en la que el niño pasa constantemente de la realidad a la imaginación.
<b>Variable Dependiente</b>  <b>Aprendizajes por competencias</b>	El aprendizaje basado en competencias es un enfoque educativo que se centra en demostrar los resultados de aprendizaje deseados como foco del proceso de aprendizaje de los estudiantes

### 3.3 Operacionalización de variables

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de la variable: Juego Simbólico*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rangos
<b>Juego simbólico</b>	Es la capacidad del niño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en el lugar de los demás. Es una actividad en la que el niño pasa constantemente de la realidad a la imaginación.	El aprendizaje basado en competencias es un enfoque educativo que se centra en demostrar los resultados de aprendizaje deseado como foco del proceso de aprendizaje de los estudiantes	Integración	Realiza secuencias de color, forma y tamaño al jugar.	1,2,3	Nominal	3
				Utiliza el conteo y algunas expresiones de cantidad en el momento del juego.			
			Al interactuar en el momento lúdico se ubica así mímico y a los objetos en el espacio.	4,5	Nominal	2	
			Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales con objetos similares que le sirven para jugar.				
				Es capaz de Solucionar pequeños problemas que se le pueda presentar para realizar el juego.			

---

Descentración	Representa de manera espontánea algún personaje de su vida cotidiana que sea significativo. Puede realizar diferentes roles dejándose llevar por su creatividad.	6,7		2
Planificación	Elige el sector o espacio donde desea jugar y se agrupa de acuerdo a su afinidad. Es capaz de planificar los instrumentos o materiales que va a necesitar para realizar el juego.	8,9	Nominal	2

---

**Tabla 3**

*Matriz de operacionalización de la variable: Aprendizaje por competencias*

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rangos
<b>Aprendizaje por competencias</b>	El aprendizaje basado en competencias es un enfoque de la educación que se centra en la demostración de los resultados de aprendizaje deseado s como el centro del proceso de aprendizaje del estudiante.	La variable el aprendizaje por competencia se evaluará a través de la aplicación mediante la observación y el instrumento de la lista de cotejo	Aprendizaje cognitivo	Respetar los acuerdos propuestos antes del juego.	10,11,12,13	Nominal	4
				Comprende cuentos o historias de manera significativas.			
				Mantiene una concentración en el momento necesario del juego (rompecabeza, legos, imantados, dominó)			
				Muestra confianza para expresarse y dialogar en su lengua materna con sus compañeros.			
			Aprendizaje procedimental	Es capaz de usar la psicomotricidad gruesa en el momento del juego como correr, lanzar pelotas, rodar, etc.	14,15,16	Nominal	3

---

Al jugar realiza movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal.

Representa de manera artística cuentos o momentos cotidianos mediante dibujo, danzas, teatro, títeres, pintura.

---

Socializa y se relaciona con el medio que le rodea cuando es necesario.

17,18,19 Nominal 3

Aprendizaje  
actitudinal

Expresa sus emociones mediante palabras, gestos o movimientos corporales hacia la maestra y sus amigos (besos, abrazos, muecas, saltos o puños).

Reconoce las emociones de sus amigos y muestra afinidad o trata de ayudarles cuando juegan.

---

### **3.4. Población y muestra**

Se realizará la investigación con una población de 19 niños en el aula “Los cariñositos”, la muestra será censal a los niños de 4 años.

Población: 19 (Sección: 4 años)

Muestra: Censal (19)

### **3.5. Instrumentos**

En el estudio se utiliza una lista de cotejo donde se evaluará las habilidades, destrezas y capacidades del infante puntuándole como logro alcanzado o en proceso, se verificará mediante la observación de los indicadores prefijados durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **3.6. Procedimientos**

Se coordinó con la directora de la Institución 327 Juan Pablo II y autoridades para lograr el acceso y obtener las facilidades del caso, y se envió una solicitud para formalización del trámite.

Se revisó los instrumentos de medición llevándose a cabo las respectivas pruebas piloto para determinar la validez del instrumento y su respectiva confiabilidad.

Se elaboró la Ficha de Datos Generales de los niños que serán encuestados

Se seleccionó como muestra a toda la población de 19 niños.

Se empleó la lista de cotejo a el aula “LOS CARIÑOSITOS”

Se recolectó las respuestas a instrumento de medición verificándose que han sido respondidos correctamente.

Se tabuló las puntuaciones obtenidas trasladándolas al Programa Estadístico SPSS.

Se contrastaron los resultados estadísticos con los planteamientos hipotéticos aceptando o rechazando las hipótesis nulas.

Se plantearon las conclusiones del caso.

Se plantearon recomendaciones y conclusiones

### 3.7. Análisis de datos

La herramienta empleada es Excel donde tabularemos los datos obtenidos del instrumento de medición también se empleará el programa SPSS, donde examinaremos el registro, para la confiabilidad de nuestro instrumento usamos CHI cuadrado y al finalizar la tabulación utilizaremos Rho Spearman para realizar las correlaciones que existen entre las variables.

### 3.8. Confiabilidad del instrumento de medición

**Tabla 4**

*Alpha de Cronbach*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
<b>Alfa de Cronbach</b>	Basado en elementos estandarizados	N de elementos
<b>0.818</b>	0.785	17

Nota. En la tabla se muestra el resultado del instrumento que se aplicará sobre el juego simbólico y el aprendizaje por competencia, teniendo en cuenta que hay mayor confiabilidad cuando  $\alpha$  se acerca a 1 y menor confiabilidad cuando  $\alpha$  se acerca a cero por lo consiguiente nuestro resultado fue 0.818 teniendo una buena fiabilidad y por lo tanto los resultados a obtener son confiables.

## IV. Resultados

### 4.1. Descripción de resultados

**Tabla 5**

*Distribución de niveles de desarrollo de la Variable Independiente denominada Juego Simbólico en niños de 4 Años de la I.E.I 327-Ancash-2023*

		VARIABLE INDEPENDIENTE			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Nivel</b>	SI/ Desarrollo óptimo	19	100.0	100.0	100.0
	NO/ Poco desarrollado	0	0	0	0

Nota. Esta tabla muestra el nivel de porcentaje del resultado de la encuesta de un desarrollo óptimo o poco desarrollado de la variable Independiente.

**Figura 1**

*Gráfico circular según la Variable Independiente “Juego Simbólico”*



### Interpretación

En la tabla 5 y figura 1 muestra el nivel de la Variable independiente “Juego simbólico” indicando que el 100% del aula de 4 años, de la IE 327 Juan Pablo II obtuvieron un SI y se

encuentra en un nivel de desarrollo óptimo mientras que el 0% tuvo un NO encontrándose en el nivel poco desarrollado con respecto a los juegos simbólicos.

**Tabla 6**

*Distribución de niveles de la dimensión Integración en niños de 4 Años de la I.E.E 327-Ancash-2023*

INTEGRACIÓN					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	SI /Desarrollo óptimo	19	100.0	100.0	100.0
	NO/ Poco desarrollado	0	0	0	0

Nota. Esta tabla muestra el nivel de porcentaje del resultado de la encuesta de un desarrollo óptimo y poco desarrollado de la dimensión Integración.

**Figura 2**

*Gráfico circular según Integración*



## Interpretación

Muestra indica que el 100% de los niños de 4 años, de la IE 327 Juan Pablo II obtuvieron un SI y se encuentra en un nivel de desarrollo óptimo mientras que el 0% tuvo un NO encontrándose en el nivel poco desarrollado con respecto a la dimensión descrita.

**Tabla 7**

*Distribución de niveles de la dimensión Sustitución en niños de 4 Años de la I.E.I 327-Ancash-2023*

SUSTITUCIÓN					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	NO/ Poco desarrollado	1	5.3	5.3	5.3
	SI/ Desarrollo óptimo	18	94.7	94.7	100.0
Total		19	100.0	100.0	

Nota. Esta tabla muestra el resultado de la encuesta del nivel en que se encuentran los niños de 4 años con un desarrollo óptimo o poco desarrollado de la dimensión sustitución.

**Figura 3**

*Gráfico circular según Sustitución*



## Interpretación

Afirma que en la dimensión Sustitución los niños obtuvieron un SI alcanzando un desarrollo óptimo con 94.74%, los niños del aula mientras que el 5.26% tuvo un NO encontrándose en el nivel poco desarrollado con respecto a la dimensión Sustitución.

**Tabla 8**

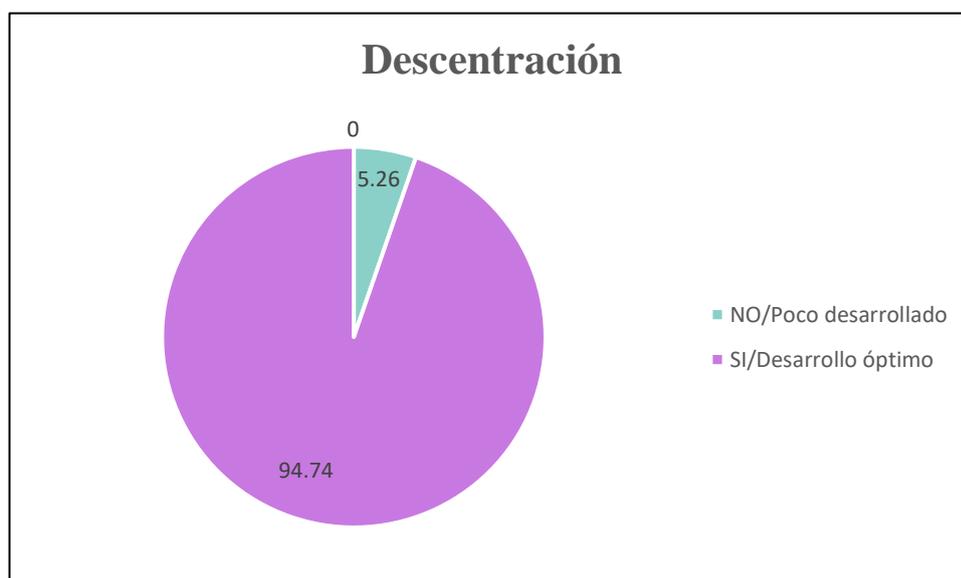
*Distribución de niveles de la dimensión Descentración en niños de 4 Años de la I.E.I 327-Ancash-2023*

		DESCENTRACIÓN			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Niveles</b>	NO/Poco desarrollado	1	5.3	5.3	5.3
	SI/Desarrollo óptimo	18	94.7	94.7	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

Nota. Esta tabla muestra el resultado de la encuesta del nivel en que se encuentran los niños de 4 años con un desarrollo óptimo o poco desarrollado de la dimensión descentración.

**Figura 4**

*Gráfico circular según Descentración*



## Interpretación

De esta tabla podemos afirmar que el 94.74 de la muestra del aula “Los Cariñositos”, de la IE 327 obtuvieron un SI y se encuentra en un nivel de desarrollo óptimo mientras que el 5.26% tuvo un NO encontrándose en el nivel poco desarrollado con respecto a la dimensión Descentración indicarían que todavía necesitarían reforzar algunas capacidades relacionados con la Descentración.

## Tabla 9

*Distribución de niveles de la dimensión de Planificación en niños de 4 años de la I.E.I 327- Ancash-2023*

PLANIFICACIÓN					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	NO/Poco desarrollado	3	15,8	15,8	15,8
	SI/Desarrollo óptimo	16	84,2	84,2	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

Nota. Esta tabla muestra el resultado de la encuesta del nivel en que se encuentran los niños de 4 años con un desarrollo óptimo o poco desarrollado de la dimensión planificación.

## Figura 5

*Gráfico circular según planificación*



## Interpretación

Muestra que el 84.21 de los niños de 4 años, obtuvieron un SI y se encuentra en un nivel de desarrollo óptimo mientras que el 5.79% tuvo un NO encontrándose en el nivel poco desarrollado con respecto a la dimensión planificación indicarían que todavía necesitarían reforzar algunas capacidades relacionados con la planificación.

**Tabla 10**

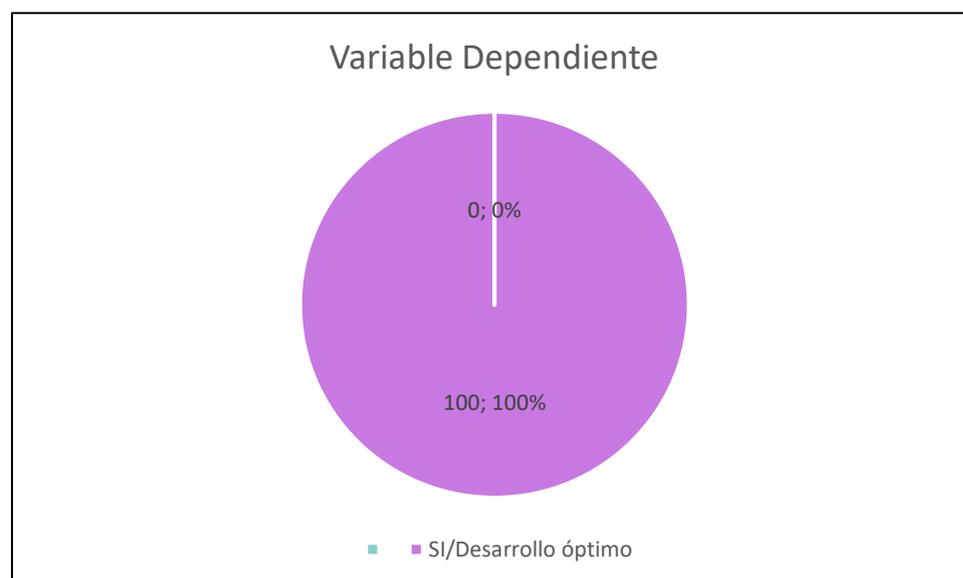
*Distribución de niveles de la variable independientes aprendizaje por competencia en niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Niveles	SI/Desarrollo óptimo	19	-2023	-2023	100.0
	NO/Poco desarrollado	0	0	0	0

Nota. Esta tabla muestra el resultado de la encuesta del nivel en que se encuentran los niños de 4 años con un desarrollo óptimo o poco desarrollado de la Variable dependiente.

**Figura 6**

*Gráfico circular según la Variable dependiente el aprendizaje por competencias*



## Interpretación

En la figura 6 muestra a la variable independiente aprendizaje por competencias con un logro óptimo de 100% en los niños de 4 años de la IE 327 mientras que el 0% tuvo un NO en el nivel poco desarrollado con respecto a la variable dependiente.

**Tabla 11**

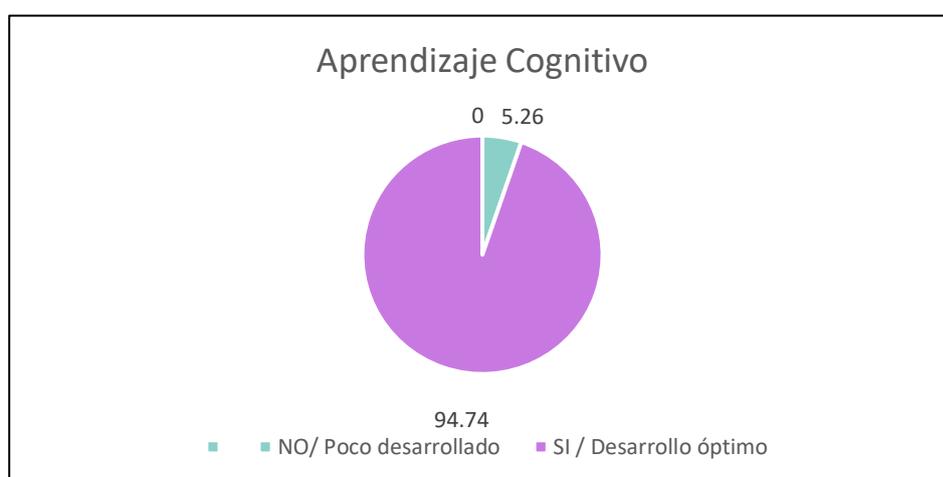
*Distribución de niveles de la dimensión Aprendizaje cognitivo en niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023*

		<b>Aprendizaje Cognitivo</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Niveles</b>	NO/ Poco desarrollado	1	5.3	5.3	5.3
	SI/Desarrollo óptimo	18	94.7	94.7	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

Nota. Esta tabla muestra el resultado de la encuesta del nivel en que se encuentran los niños de 4 años con un desarrollo óptimo o poco desarrollado de la dimensión Aprendizaje cognitivo.

**Figura 7**

*Gráfico circular de la dimensión Aprendizaje Cognitivo*



## Interpretación

Establece que la dimensión aprendizaje cognitivo obtuvo el 94.74% un SI en un óptimo desarrollo de los niños los cariñositos sin embargo el 5.26 % tuvo un NO en el nivel poco desarrollado con respecto a la variable Independiente.

**Tabla 12**

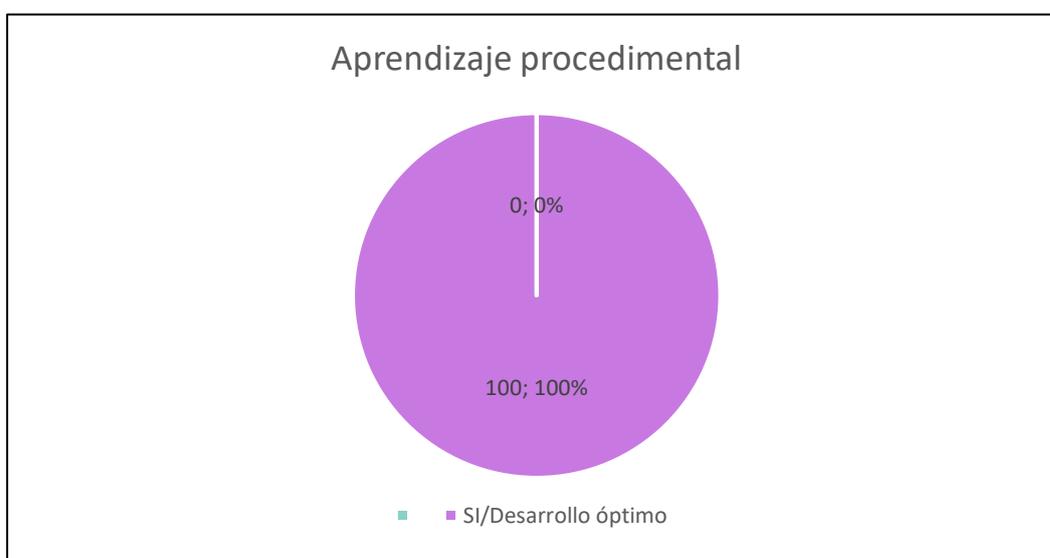
*Distribución de niveles de la dimensión Aprendizaje procedimental en niños de 4 años de la I.E.I 327-Ancash-2023*

		<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>	<b>Porcentaje válido</b>	<b>Porcentaje acumulado</b>
<b>Niveles</b>	SI/Desarrollo óptimo	19	100.0	100.0	100.0
	NO/Poco desarrollado	0	0	0	0

Nota. Esta tabla muestra el resultado de la encuesta del nivel en que se encuentran los niños de 4 años con un desarrollo óptimo o poco desarrollado de la dimensión procedimental.

**Figura 8**

*Gráfico circular de la dimensión Aprendizaje procedimental*



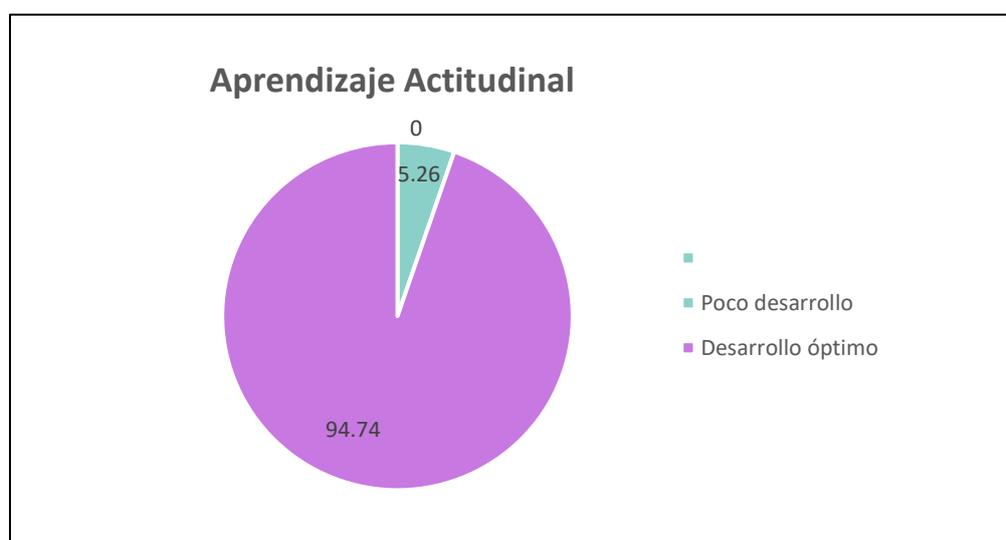
### **Interpretación**

En esta tabla 12 la dimensión aprendizaje procedimental indica que el 100% de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 327 lograron un desarrollo óptimo por otra parte el 0% tuvo un NO en el nivel poco desarrollado con respecto a la dimensión indicarían que todavía necesitarían reforzar algunas capacidades relacionados con el aprendizaje procedimental.

**Tabla 13***Distribución de niveles de la dimensión aprendizaje actitudinal*

		<b>Aprendizaje Actitudinal</b>			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
<b>Válido</b>	NO/Poco desarrollado	1	5.3	5.3	5.3
	SI/Desarrollo óptimo	18	94.7	94.7	100.0
	Total	19	100.0	100.0	

Nota. Esta tabla muestra el resultado de la encuesta del nivel en que se encuentran los niños de 4 años con un desarrollo óptimo o poco desarrollado de la dimensión actitudinal.

**Figura 9***Gráfico circular de la dimensión Aprendizaje procedimental***Interpretación**

EL nivel del aprendizaje procedimental indica que el 94.74% de los niños obtuvieron un óptimo desarrollo mientras sin embargo un 5.26% logro un poco desarrollado con respecto a la dimensión indicarían que todavía necesitarían reforzar algunas capacidades relacionados con el aprendizaje actitudinal.

## 4.2. Prueba de Normalidad de datos

**Tabla 14**

*Prueba de normalidad Shapiro Wilk para la variable*

<b>Pruebas de normalidad</b>			
Shapiro-Wilk			
	Estadístico	Gl	Sig.
<b>Variable dependiente</b>	0.887	19	0.028
<b>Variable independiente</b>	0.812	19	0.002
<b>a. Corrección de significación de Lilliefors</b>			

Nota. Esta tabla muestra los resultados del estadístico SPSS Shapiro Wilk para hallar el resultado de la normalidad de las variables.

### Interpretación

Tras observar la base de datos con una muestra menor a 50, se empleará la prueba Shapiro Wilk, nos dice que produjo un 0.028 en la variable dependiente por otro lado la variable independiente 0.002 siendo menor al valor designado de 0.05, tomando como base lo que se expresa, por ende, para la confiabilidad de la hipótesis se empleará la prueba de Rho Spearman.

## 4.3. Prueba de hipótesis

Hipótesis general

HG. La influencia del juego simbólico es positiva en el aprendizaje por competencias de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Anacas-2023.

HG(o). La influencia del juego simbólico es negativa en el aprendizaje por competencias de 4 años de la I.E.I 327-Anacash-2023.

Se Precisa un 95% de confiabilidad, que se considera un nivel de significación teórica del 0.05

Se aplicó el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

La regla a seguir será, Si  $p$  valor  $> 0,05$  Aceptamos  $H_0$  y Si  $p$  valor  $< 0,05$  Rechazamos  $H_0$

**Tabla 15***Resultados estadísticos de la prueba de hipótesis general*

		<b>Correlaciones</b>		
		Juego simbólico	Aprendizaje por competencias	
<b>Rho de Spearman</b>	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	1.000	,702**
		Sig. (bilateral)		0.001
		N	19	19
		Aprendizaje por competencias	,702**	1.000
	Aprendizaje por competencias	Coefficiente de correlación	,702**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.001	
		N	19	19

**\*\*.** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

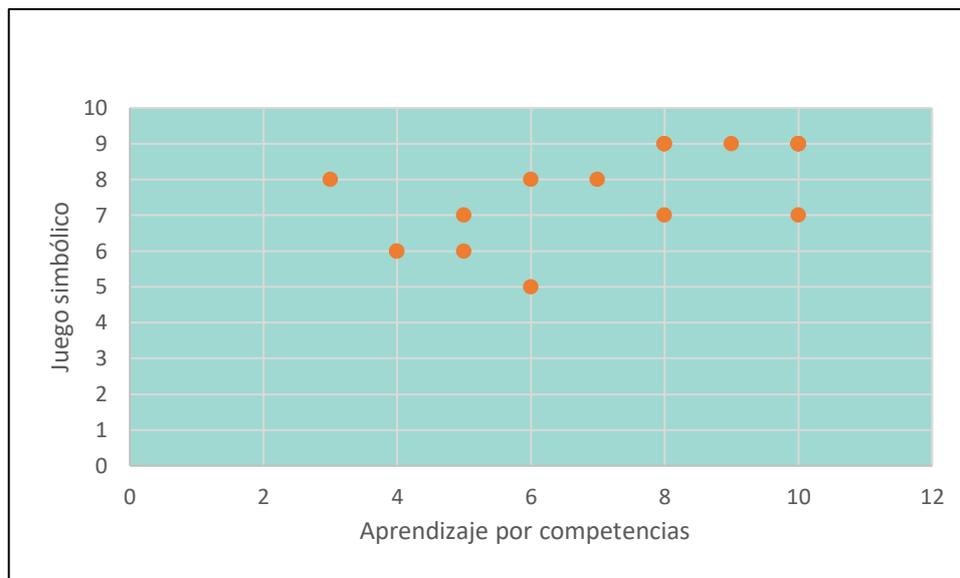
Nota. Esta tabla muestra la relación de la variable independiente el Juego simbólico y la variable dependiente el Aprendizaje por competencias

### **Interpretación**

Se comprobó que entre el juego simbólico y el aprendizaje por competencias existe una relación significativa al obtener un valor de 0.702; afirmamos a mayor aplicación de juegos simbólicos mejor será el aprendizaje por competencias. Sumado a ello, se comprobó que existe una relación alta de 70.2% entre variables. Al obtener una significancia de  $p=0.001$  y es menor de 0.05; se descarta la hipótesis nula y se acepta la alterna, demostrando que, si existe relación significativa entre el juego simbólico y el aprendizaje por competencias.

**Figura 10**

*Gráfico de correlación entre Juego simbólico y aprendizaje por competencias.*



### Hipótesis específica 1

H1. El juego simbólico influencia positivamente en el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Anacash-2023.

H1(o) El juego simbólico influencia negativamente en el aprendizaje cognitivo de los niños 4 años de la I.E.I 327-Anacash-2023.

Se Precisa un 95% de confiabilidad, que se considera un nivel de significación teórica del 0.05

Se aplicó el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

La regla a seguir será, Si  $p$  valor  $> 0,05$  Aceptamos  $H_0$  y Si  $p$  valor  $< 0,05$  Rechazamos  $H_0$

**Tabla 16***Resultados estadísticos de la Hipótesis específica 1*

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego simbólico	Aprendizaje cognitivo
<b>Rho de Spearman</b>	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	1.000	,753**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	19	19
	Aprendizaje cognitivo	Coefficiente de correlación	,753**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	19	19

**\*\*.** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

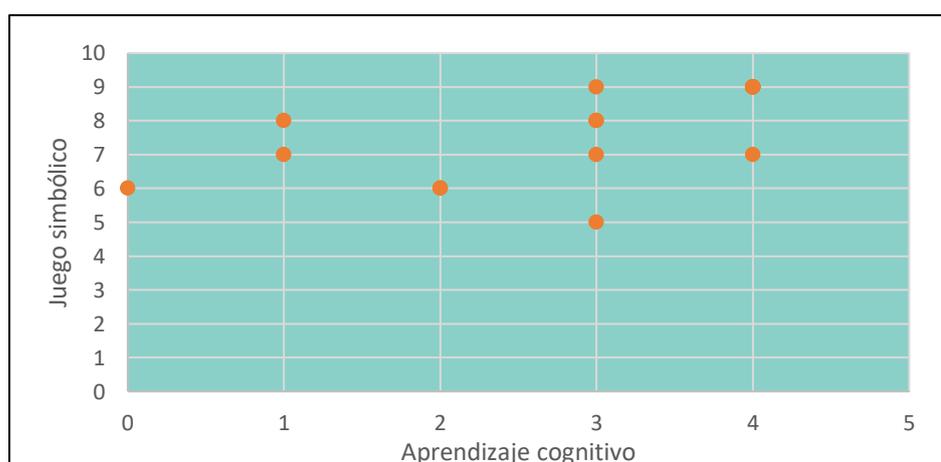
Nota. Esta tabla muestra la relación de la variable independiente y la dimensión Aprendizaje cognitivo.

### Interpretación

Se comprobó que entre el juego simbólico y el aprendizaje por competencias existe una relación significativa con un 0.753 además se comprobó que existe una correlación de variables de 75.3%. Al obtener una significancia de  $p=0.000$ ; se descarta la hipótesis nula y se acepta la alterna.

### Figura 11

*Gráfico de correlación entre Juego simbólico y aprendizaje cognitivo*



## Hipótesis específica 2

H2. El juego simbólico se influencia positivamente en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Anacash-2023.

H2(o). El juego simbólico influencia negativamente en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Anacash-2023.

Se Precisa un 95% de confiabilidad, que se considera un nivel de significación teórica del 0.05

Se aplicó el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

La regla a seguir será, Si p valor  $> 0,05$  Aceptamos  $H_0$  y Si p valor  $< 0,05$  Rechazamos  $H_0$

**Tabla 17**

### *Resultados estadísticos de la Hipótesis específica 2*

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego simbólico	Aprendizaje procedimental
<b>Rho de Spearman</b>	Juego simbólico	Coeficiente de correlación	1.000	,470*
		Sig. (bilateral)		0.042
		N	19	19
	Aprendizaje procedimental	Coeficiente de correlación	,470*	1.000
		Sig. (bilateral)	0.042	
		N	19	19

**\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).**

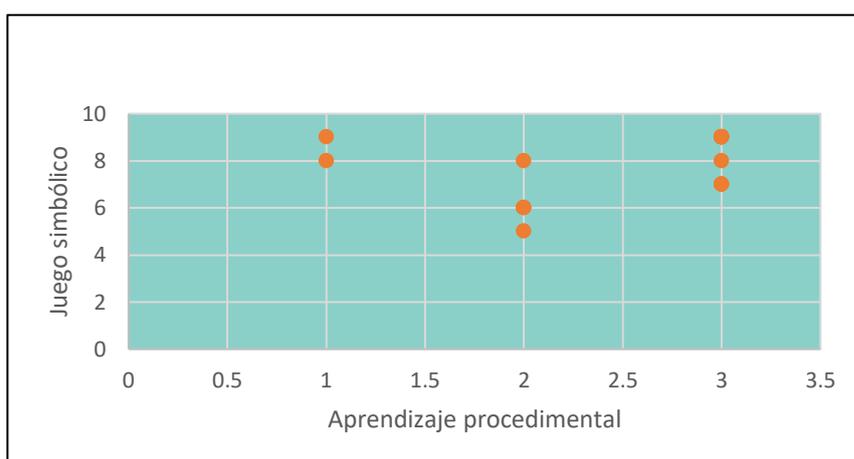
Nota. Esta tabla muestra la relación de la variable independiente y la dimensión Aprendizaje procedimental.

## Interpretación

Se comprobó que entre el juego simbólico y el aprendizaje por competencias obtuvo un valor de 0.470; es decir el aprendizaje procedimental será relevante a mayor aplicación de juego simbólico. Sumado a ello, se comprobó que existe una correlación de 47% entre variables. Al obtener una significancia de  $p=0.042$  se descarta la hipótesis nula y se acepta la alterna.

## Figura 12

*Gráfico de correlación entre Juego simbólico y aprendizaje procedimental.*



## Hipótesis específica 3

H3. El juego simbólico se influencia positivamente en el aprendizaje actitudinal de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Anacash-2023.

H3(o). El juego simbólico influencia negativamente en el aprendizaje actitudinal de los niños de 4 años de la I.E.I 327-Anacash-2023.

Se Precisa un 95% de confiabilidad, que se considera un nivel de significación teórica del 0.05

Se aplicó el estadístico no paramétrico Rho de Spearman.

La regla a seguir será, Si  $p$  valor  $> 0,05$  Aceptamos  $H_0$  y Si  $p$  valor  $< 0,05$  Rechazamos  $H_0$

**Tabla 18***Resultados estadísticos de la Hipótesis específica 3*

		<b>Correlaciones</b>		
			Juego simbólico	Aprendizaje actitudinal
<b>Rho de Spearman</b>	Juego simbólico	Coefficiente de correlación	1.000	,609**
		Sig. (bilateral)		0.006
		N	19	19
	Aprendizaje actitudinal	Coefficiente de correlación	,609**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.006	
		N	19	19

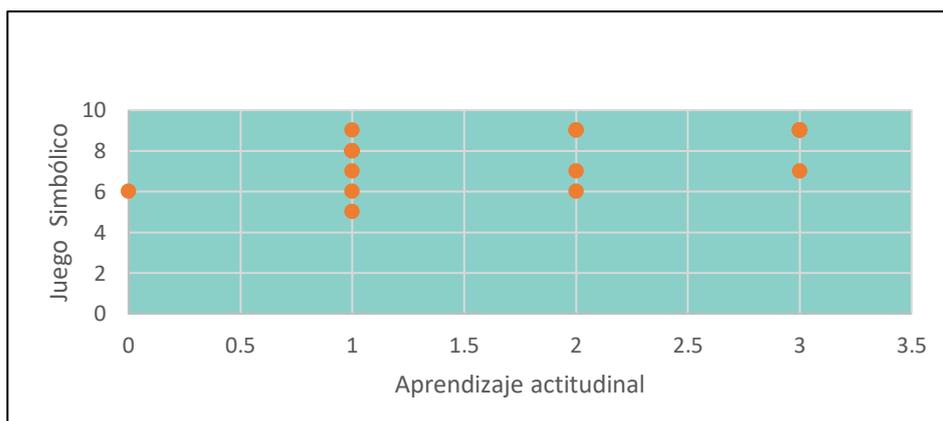
Nota. Esta tabla muestra la relación de la variable independiente y la dimensión Aprendizaje actitudinal.

### Interpretación

Se comprobó que entre el juego simbólico y el aprendizaje por competencias existe una significativa relación con un valor de 0.609 además, se comprobó que existe una correlación de 60.9% entre variables. Al obtener una significancia de  $p=0.006$  y es menor de 0.05; se descarta la hipótesis nula y se acepta la alterna.

### Figura 13

*Gráfico de correlación entre Juego simbólico y aprendizaje procedimental.*



## V. Discusión

Se aceptó la hipótesis alternativa general que establece la influencia que tiene el juego simbólico en el aprendizaje por competencia con los niños del aula los cariñositos con 4 años en la institución educativa 327 en el departamento de Ancash-2023 y decimos que si existe una relación significativa con un valor de 0.702. Además, se comprobó que existe una correlación alta de 70.2% entre variables. Al obtener una significancia de  $p=0.001$ .

Coincidimos con los investigadores Tandazo y Villagómez (2022) que observaron cómo los alumnos desarrollaban sus habilidades a través del aprendizaje basado en competencias definiendo con actividades que le permitían las destrezas de coordinación llegando a la conclusión que el juego simbólico es esencial para el desarrollo del niño

Del resultado del trabajo de investigación se infiere la correlación que existe entre el juego simbólico y el aprendizaje por competencias de los niños de 4 años de la I.E 327 obteniendo las siguientes conclusiones específicas:

Afirmamos que hipótesis específica 1 obtuvo un valor de 0.753 significancia; es decir mejor será el aprendizaje cognitivo a mayor aplicación de juego simbólico. Sumado a ello, se comprobó que existe una correlación alta de 75.3% entre las variables. Al obtener una significancia de  $p=0.000$ ; se descarta la hipótesis nula y se acepta la alterna, concordando con Jara (2020) que Determina relación alta y significativa entre el juego simbólico y los factores sociodemográficos donde el niño se relaciona y juega de acuerdo a lo observado y aprendido a través del medio que le rodea. Coincidiendo con Altamirano (2021) en su estudio acerca de la importancia del ego simbólico como estrategia para el desarrollo de la creatividad y mediante ello los niños puedan elaborar textos y desarrollen sus habilidades cognitivas.

En el caso de la hipótesis específica 2 se obtuvo un nivel de significación positiva al obtener un valor de 0.470; es decir a mayor aplicación de juego simbólico mejor será el aprendizaje procedimental. Por consiguiente, existe una correlación de 47% entre la variable independiente el aprendizaje procedimental. Al obtener una significancia de  $p=0.042$ ; se descarta la hipótesis nula aceptando la hipótesis alterna. Coincidimos con el autor Pillajo (2023) que indica que en el aprendizaje según las competencias los niños vendrían hacer los personajes principales para el desarrollo de su educación desarrollando así habilidades y nuevos conocimientos a través de actividades físicas en nuestro estudio vendrían hacer los juegos. Otro estudio que concuerda es el de Baquero, Rodríguez y Carrillo (2019) que resaltaron la importancia significativa del juego simbólico al influenciar las actividades de ejercicio motriz, expresión corporal y sociabilización con el medio que le rodea estimulando las habilidades y destrezas del niño, concordando

En el caso de la hipótesis específica 3 se obtuvo un nivel de significación al obtener un valor de 0.609. Además, se comprobó que existe una correlación de 60.9% entre el juego simbólico el aprendizaje actitudinal al obtener una significancia de  $p=0.006$  se descarta la hipótesis nula aceptando la alterna, demostrando que, existe relación significativa. Concordado con el estudio de Lliuyacc (2018) donde concluye afirmando la importancia que los padres de familia tengan conocimiento de la relación del juego simbólico en las áreas del desarrollo emocional con un 51% llegando a la conclusión cuán importante es el juego para la gestión y control de emociones.

## VI. Conclusiones

Luego de haber analizados los resultados obtenidos llegamos a las siguientes conclusiones:

- ❖ Existe una relación significativa y positiva entre la influencia del juego simbólico y el aprendizaje por competencias en el aula los cariñositos de 4 años de la I.E.I 327- Ancash con un 70.2% de correlación.
- ❖ Se identificó la influencia significativa y positiva del juego simbólico en el aprendizaje cognitivo del aula los cariñositos de 4 años de la I.E.I 327- Ancash, que mientras los niños se desplazaban a los sectores biblioteca o juegos tranquilos desarrollaban el aprendizaje cognitivo con un 75.3% de correlación.
- ❖ La influencia del juego simbólico es significativa y positiva en el aprendizaje procedimental del aula los cariñositos de 4 años de la I.E.I 327- Ancash con un 47% de correlación.
- ❖ La influencia del juego simbólico en el aprendizaje actitudinal es significativa y positiva del aula los cariñositos de 4 años de la I.E.I 327- Ancash con un 60.9% de correlación.

## VII. Recomendaciones

- ❖ Se recomienda a la directora de la I.E.I 327 Juan Pablo II concientizar a los maestros sobre lo crucial que es el respeto del tiempo en los juegos de los sectores en la programación diaria con los infantes.
- ❖ Se recomienda al maestro implementar y usar los materiales de juego provenientes de la zona para que puedan usar su creatividad en la representación del juego de roles de los infantes.
- ❖ Se recomienda llevar un registro estadístico diario acerca de los aprendizajes que realizan los infantes en el juego simbólico y pueda ser tomado como aprendizajes significativos y saberes previos o motivacionales.
- ❖ Se recomienda al profesor incentivar a los infantes que todos participen en los diversos sectores del aula y rotativamente.
- ❖ Se recomienda concientizar a los padres sobre la crucialidad del juego, específicamente el juego simbólico, en la vida cotidiana en el aula y en el hogar.

## VIII. Referencias

- Acuña, M. (1 de agosto de 2021). Aprendizaje por competencias: aprendiendo a ser Evirtualplus. <https://www.evirtualplus.com/aprendizaje-por-competencias/>
- Altamirano, L. (2021). *Estrategia del Juego Simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos*. [Tesis de maestría], Universidad Señor de Sipán.
- Baquero, S, Rodriguez, S y Carrillo, S. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. [Proyecto de especialidad, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional UCC. <https://repository.ucc.edu.co/entities/publication/5b6f6e9f-b622-4560-bc00-2090d4afa7a7>
- Bernal, C. (2016). Metodología de la Investigación. (4°ed). Pearson
- Casarini, M. (2013). *Teoría y diseño curricular*. (3°ed). Trillas.
- Dantas, R y Ayala, L (2018). *Juego Simbólico*. [Trabajo de investigación de bachiller, Universidad Científica del Perú]. Repositorio UCP. [http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/908/DANTAS\\_AYALA\\_EDU\\_T\\_RABINV\\_BACH\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/908/DANTAS_AYALA_EDU_T_RABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?. (29 de junio de 2020). *El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?*. Logos Nursery School. <https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/#>

Guerra, M. (2010). *El juego simbólico*. *Eudinova*, (27), pp.10-13.

<https://studylib.es/doc/5457392/el-juego-simb%C3%B3lico>

Huerta, M. (2014). *Formación por competencias a través del aprendizaje estratégico*. San Marcos.

Jara, S. (2020). *Factores asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica*. Perú, 2018. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional UNFV.

<https://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.13084/4609>

Lliuyacc, I. (2018). *Conocimiento de los padres sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil - CEPROF – V.M.T – 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Federico Villarreal]. Repositorio Institucional UNFV.

<http://repositorio.unfv.edu.pe/handle/20.500.13084/2319>

MINEDU. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación

Marco, L. (2020). *Análisis del enfoque por Competencias en las Universidades Peruanas: concepciones y aplicaciones*. [Tesis de doctorado]. Universidad de San Martín de Porres. Repositorio USMP

[https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6903/lov%C3%B3n\\_cma.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/6903/lov%C3%B3n_cma.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Monzó, R. (2011). *Formación basada en competencias. El caso de los estudios de la Escuela de Administración de Instituciones*. [Tesis de pregrado]. Universitat Internacional de Catalunya. Repositorio UIT.

[https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/79177/Tesi\\_Rosa\\_Monz%F3.pdf?sequence=1](https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/79177/Tesi_Rosa_Monz%F3.pdf?sequence=1)

Piaget, J. (2019). *Psicología y pedagogía* (Ezequiel Martínez, trad). Siglo Veintiuno.

Pillajo, E. (2023). *El aprendizaje basado en competencias en el desarrollo de las habilidades coordinativas en escolares de educación general básica media*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato] Repositorio Universidad Técnica de Ambato.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37269>

Parilla, J. (2018). *Aprendizaje basado en competencias: Un enfoque educativo ecléctico desde y para cada contexto*. Dirección de Publicaciones Científicas.

Ruiz de Velasco, A y Abad, J. (2011). *El juego simbólico*. Aula de Infantil.

<https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>

Tandazo, M y Villagómez, J. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo de la creatividad en los niños de 4 a 5 años*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/29475>

Tobón, S. (2013). *Metodología de gestión curricular: Una perspectiva socioformativa*. Trillas.

Venegas, M, García, P y Venegas, A. (2018). *El juego infantil y su metodología*. IC Editorial.

## **IX. Anexos**

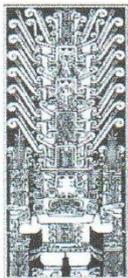
## ANEXO A

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Influencia del juego simbólico en el aprendizaje por competencias en niños de 4 años de la I.E.I 327-Anacash-2023							
PROBLEMA	OBJETIVOS	Hipótesis	Variables	Diseño	Población	Instrumentos	Estadísticas
<p><b>Problema General</b> ¿Cuál es la relación entre juego simbólico y el aprendizaje por competencias de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023?</p> <p><b>Problemas específicos</b> A.- ¿Cómo influye el Juego Simbólico en el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023? B.- ¿De qué manera influye el juego simbólico en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023? C.-¿Qué consecuencias produce el juego simbólico en el aprendizaje actitudinal de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash? -2023</p>	<p><b>Objetivo General</b> Identificar la influencia del juego simbólico con el aprendizaje por competencias de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023</p> <p><b>Objetivos Específicos</b> A. Identificar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023 B. Identificar la influencia del juego simbólico en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023 C. Identificar la influencia de juego simbólico en el aprendizaje actitudinal de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023</p>	<p><b>Hipótesis General</b> La influencia del juego simbólico es positiva en el aprendizaje por competencias de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023</p> <p><b>Hipótesis Específicas</b> A. El juego simbólico influencia positivamente en el aprendizaje cognitivo de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023 B. El juego simbólico influencia positivamente en el aprendizaje procedimental de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023 C. EL juego simbólico influencia positivamente en el aprendizaje actitudinal de los niños de 4 Años de la I.E.I 327-Anacash-2023</p>	<p><b>Variable Independiente</b> Juego simbólico</p> <p><b>Variable Dependiente</b> Aprendizaje por competencias</p> <p><b>dimensiones</b></p>	<p><b>Tipo de investigación</b> Descriptivo, prospectivo correlacional nivel de investigación es cuantitativa</p> <p><b>Diseño</b> no experimental</p>	<p><b>Población:</b> 19 alumnos en el aula Los Cariñositos 4 añitos</p> <p><b>Muestra</b> Muestra Censal</p>	<p><b>Lista de cotejo</b></p>	<p><b>SPSS</b></p>



PERÚ

Ministerio  
de EducaciónDirección Regional de  
Educación AncashUnidad de Gestión  
Educativa Local Santa

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"  
**UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL**  
**Facultad de Educación**  
**Escuela Profesional de Educación Inicial**

ASUNTO: Tema de investigación para tesis de titulación.

**Uceda Ponce, Milagros Sadith**

**Directora (e) de la I.E.I. 327**

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarle cordialmente y a la vez, en nombre de la universidad nacional Federico Villarreal, felicitarle por la ardua labor que realiza en su gestión en favor de su comunidad y conocedora de su apoyo a la juventud estudiosa.

Yo, Carrasco De la Cruz Esmeralda, Que, habiendo culminado la carrera profesional de Educación en la Universidad Nacional Federico Villarreal, solicito a Ud. Permiso para realizar la Tesis en su I.E. 327 Juan Pablo II sobre "INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E 327 – ANCASH – 2023" para optar el grado de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL.

**Por lo expuesto:**

Solicito a usted tenga en bien acceder mi solicitud.



*Milagros Sadith Uceda Ponce*  
 Mg. Milagros Sadith Uceda Ponce  
 CPP: 0541517749

*Carrasco E*

Bachiller Esmeralda Carrasco De la Cruz

Ancash, 27 de Marzo del 2023

Recibido. 28/03/2023  
 Hora. 10:00 am.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Dirección Regional de  
Educación Ancash

Unidad de Gestión  
Educativa Local Santa



## **INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 327 - JIMBE**

**"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"**

Jimbe, 29 de marzo del 2023

ASUNTO: Respuesta a la solicitud enviada del Tema  
de investigación para tesis de titulación.

Señorita

**Carrasco De la Cruz, Esmeralda**

**Bachiller de la Universidad Nacional Federico Villarreal**

El motivo de la presente es brindar respuesta a su requerimiento mediante el cual solicita permiso para realizar su tema de investigación en la I.E.I 327 Juan Pablo II sobre "INFLUENCIA DEL JUEGO SIMBÓLICO EN EL APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E 327 – ANCASH – 2023" para optar el grado de LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL. Con relación a ello debemos concertar que si puede ser atendida su solicitud para realizar su investigación.

Sin otro particular me despido cordialmente.



*Milagros Sadith Uceda Ponce*  
Mg. Milagros Sadith Uceda Ponce  
CPP: 0541547749

Directora (e) Milagros Sadith Uceda Ponce

DNI. 41547749

Ancash, 29 de Marzo del 2023



FICHA DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL

Apellidos y nombres del bachiller: *Carrasco De la Cruz Esmeralda*

Título de la Tesis: *Influencia del juego simbólico en el aprendizaje por competencias en niños de 4 años de la I.E. 327.*

Especialidad: *Educación Inicial*

Apellidos y nombres del docente revisor: *Loaicus Navra Felicia Lelia*

ASPECTOS	EVALUACIÓN		Observaciones
	SI	NO	
Carátula (de acuerdo al Reglamento del Repositorio)	✓		
Título: Refleja los aspectos esenciales de la propuesta de Investigación	✓		
Breve y claro	✓		
Índice: Está numerado	✓		
<b>I. Introducción</b>			
<b>1.1. Descripción y Formulación del problema</b>	✓		
Describe con claridad la realidad problemática (Diagnóstico, pronóstico, control del pronóstico)	✓		
Es correcta la formulación del problema general	✓		
Es correcta la formulación de los problemas específicos	✓		
<b>1.2. Antecedentes</b>			
Se relacionan con la investigación	✓		
<b>1.3. Objetivos</b>			
Están correctamente planteados los objetivos; general y específicos.	✓		
Los objetivos específicos, son mensurables y observables	✓		
El cumplimiento de los objetivos específicos permite el logro del objetivo general	✓		
<b>1.4 Justificación</b>			
Justifica adecuadamente la investigación	✓		
<b>1.5 Hipótesis (de ser necesario)</b>			
La hipótesis general y específicas están redactadas con claridad y precisión.	✓		
<b>II. Marco teórico</b>			
<b>2.1 Bases Teóricas</b>			
Se presentan ordenadamente las teorías y conocimientos referentes a las variables de investigación	✓		
Define con precisión el marco conceptual	✓		
Las fuentes que se mencionan son actualizadas	✓		
<b>III. Método</b>			
<b>3.1 Tipo de Investigación</b>			
Se precisa el tipo de investigación.	✓		
Se precisa el nivel de investigación	✓		
<b>3.2. Ámbito temporal y espacial</b>			
Está determinado adecuadamente el ámbito temporal y espacial	✓		
<b>3.3. Variables</b>			
Las variables están correctamente identificadas	✓		
Se han realizado las definiciones conceptuales y operacionales.	✓		
Cuenta con la operacionalización de las variables	✓		



ASPECTOS	EVALUACIÓN		
	SI	NO	OBSERVACIONES
<b>3.4. Población y muestra</b>			
Está identificada adecuadamente la población	✓		
La muestra considerada es la correcta	✓		
Se realiza una adecuada distribución de la población y muestra.	✓		
<b>3.5 Instrumentos.</b>			
Caracteriza los instrumentos de recolección de datos para cada variable	✓		
Presenta la validez y confiabilidad de los instrumentos	✓		
<b>3.6. Procedimientos</b>			
Se establecen con claridad los procedimientos a seguir	✓		
<b>3.7. Análisis de datos</b>			
Señala los estadísticos a emplear	✓		
Presenta los procedimientos de análisis.	✓		
<b>3.8. Consideraciones Éticas (de ser necesario)</b>			
La investigación no trasgrede los aspectos éticos	✓		
<b>IV. Aspectos administrativos</b>			
<b>4.1 Cronograma de Actividades</b>			
Cuenta con un cronograma adecuado.	✓		
<b>4.2 Presupuesto</b>			
Cuenta con un presupuesto adecuado	✓		
<b>4.3 Fuentes de financiamiento</b>			
Señala las fuentes de financiamiento	✓		
<b>V. Referencias</b>			
Presenta todas las fuentes de las referencias citadas	✓		
La presentación corresponde al formato de la UNFV	✓		
<b>VI. Anexos (de ser necesario)</b>			
Presenta un ejemplar de los instrumentos a emplear	✓		

OBSERVACIONES, COMENTARIOS Y SUGERENCIAS... *De acuerdo algunas sugerencias los ha tomado en consideración.*

De acuerdo al análisis del informe, el plan presento la siguiente calificación:

Aprobado

Observado

Fecha: 22-06-23

*A. L. Caceres Usener*  
FIRMA  
DOCENTE REVISOR  
CÓDIGO: 89142  
ORCID: \_\_\_\_\_

**FICHA DE EVALUACIÓN DEL PLAN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL**

Apellidos y nombres de bachiller: Carrasco de la Cruz, Esmeralda  
 Título de la Tesis: Influencia del juego simbólico en el aprendizaje por competencias en niños de 4 años de la I.E.I N° 327  
 Especialidad: Educación inicial  
 Apellidos y nombres del docente revisor: Luisa Margarita Díaz Ricalde

ASPECTOS	Evaluación		
	SI	NO	Observaciones
<b>Carátula</b> (de acuerdo al Reglamento del Repositorio)	X		
<b>Título:</b> Refleja los aspectos esenciales de la propuesta de Investigación breve y claro	X		
<b>Índice:</b> Está numerado			
<b>I. Introducción</b>			
<b>1.1. Descripción y formulación del problema</b>			
Describe con claridad la realidad problemática (Diagnóstico, pronóstico, control del pronóstico)	X		
Es correcta la formulación del problema general	X		
Es correcta la formulación de los problemas específicos	X		
<b>1.2. Antecedentes</b>			
Se relacionan con la investigación	X		
<b>1.3. Objetivos</b>			
Están correctamente planteados los objetivos; general y específicos.	X		
Los objetivos específicos, son mensurables y observables	X		
El cumplimiento de los objetivos permite el logro del objetivo general	X		
<b>1.4 Justificación</b>			
Justifica adecuadamente la investigación	X		
<b>1.5 Hipótesis (de ser necesario)</b>			
La hipótesis general y específica están redactadas con claridad y precisión	X		
<b>II. Marco teórico</b>			
<b>2.1 Bases teóricas</b>			
Se presenta ordenadamente las teorías y conocimientos referentes a las variables de investigación	X		
Define con precisión el marco conceptual	X		
Las fuentes que se mencionan son actualizadas	X		
<b>III. Metodo</b>			
<b>3.1 Tipo de Investigación</b>			
Se precisa el tipo de investigación	X		
Se precisa el nivel de investigación	X		
<b>3.2 Ámbito temporal y espacial</b>			
Está determinado adecuadamente el ámbito temporal y espacial	X		
<b>3.3. Variables</b>			
Las variables están correctamente identificadas	X		
Se han realizado las definiciones conceptuales y operacionales	X		
Cuenta con la operacionalización de las variables	X		



ASPECTOS	EVALUACIÓN		
	SI	NO	OBSERVACIONES
<b>3.4. Población y muestra</b>			
Está identificada adecuadamente la población	X		
La muestra considerada es la correcta	X		
Se realiza una adecuada distribución de la población y muestra.	X		
<b>3.5 Instrumentos.</b>			
Caracteriza los instrumentos de recolección de datos para cada variable	X		
Presenta la validez y confiabilidad de los instrumentos	X		
<b>3.6. Procedimientos</b>			
Se establecen con claridad los procedimientos a seguir	X		
<b>3.7. Análisis de datos</b>			
Señala los estadísticos a emplear	X		
Presenta los procedimiento de análisis.	X		
<b>3.8. Consideraciones Éticas (de ser necesario)</b>			
investigación no transgrede los aspectos éticos	X		
<b>IV. Aspectos administrativos</b>			
<b>4.1 Cronograma de Actividades</b>			
Cuenta con un cronograma adecuado.	X		
<b>4.2 Presupuesto</b>			
Cuenta con un presupuesto adecuado	X		
<b>4.3 Fuentes de financiamiento</b>			
Señala las fuentes de financiamiento	X		
<b>V. Referencias</b>			
Presenta todas las fuentes de las referencias citadas	X		
La presentación corresponde al formato de la UNFV	X		
<b>VI. Anexos ( de ser necesario)</b>			
Presenta un ejemplar de los instrumentos a emplear	X		

OBSERVACIONES, COMENTARIOS Y SUGERENCIAS .....

.....

De acuerdo al análisis del informe, el plan presento la siguiente calificación:

Aprobado

Observado

Fecha: 22/06/2023

FIRMA  
DOCENTE REVISOR  
CÓDIGO: 2004112  
ORCID: 8560-9592

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN  
(Ficha del juicio de expertos)

Universidad Nacional Federico Villarreal  
Facultad de Educación

I. Datos generales

- 1.1 Apellidos y nombres: Jacquelina Tapia Mariños  
 1.2 Grado académico: Dra. en Educación  
 1.3 Cargo e institución donde labora: Docente coordinadora - UGEL SANTA  
 1.4 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Cotejo  
 1.5 Título de la investigación: Influencia del Juego simbólico en el aprendizaje por Competencias en niños de 4 años de la I. E. 327  
 1.6 Autor(a) del instrumento: Esmeralda Carrasco de la Cruz

II. Aspectos de validación

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos / cuantitativos	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (13-15)	Muy bueno (16-18)	Excelente (18-20)
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje comprensible.			17		
2. Objetividad	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.				19	
3. Actualidad	Esta adecuado a los objetivos y necesidades de la investigación.			18		
4. Organización	Existe una organización lógica.			18		
5. Suficiencia	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.			16		
6. Intencionalidad	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis				19	
7. Consistencia	Se fundamenta en aspectos técnicos y científicos.			17		
8. Coherencia	Existe coherencia entre el problema, objetivo, hipótesis, dimensiones e indicadores.			17		
9. Metodología	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr probar la hipótesis.			17		
10. Pertinencia	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.			17		

Valoración cuantitativa total (Total x 0.4) : ..... 7 .....

Valoración cualitativa : ..... Muy bueno .....

Opinión de aplicabilidad : ..... Aplicable .....

Lima, 06 de Julio del 2023

DNI N° 41349630



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - SANTA  
Programa de Atención al Estudiante de Educación Inicial

Jacquelina Tapia Mariños  
Especialista  
Docente Coordinadora

## ANEXO G

### VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN (Ficha del juicio de expertos)

**Universidad Nacional Federico Villarreal  
Facultad de Educación**

**I. Datos generales**

- 1.1 Apellidos y nombres: Sanchez Marchena Sonia Yannet  
 1.2 Grado académico: Mg. En Educación  
 1.3 Cargo e institución donde labora: Docente Coordinadora - UGEL - SANTA  
 1.4 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo  
 1.5 Título de la investigación: Influencia del Juego Simbólico en el Aprendizaje  
Por Competencias en niños de 4 años de la I.E. 327  
 1.6 Autor(a) del instrumento: Esmeralda Carroseo DE la Cruz

**II. Aspectos de validación**

Indicadores de evaluación del instrumento	Criterios cualitativos / cuantitativos	Deficiente (01-09)	Regular (10-12)	Bueno (13-15)	Muy bueno (16-18)	Excelente (18-20)
1. Claridad	Esta formulado con lenguaje comprensible.				18	
2. Objetividad	Esta adecuado a las leyes y principios científicos.				17	
3. Actualidad	Esta adecuado a los objetivos y necesidades de la investigación.				17	
4. Organización	Existe una organización lógica.				18	
5. Suficiencia	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales.				18	
6. Intencionalidad	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis				17	
7. Consistencia	Se fundamenta en aspectos técnicos y científicos.				17	
8. Coherencia	Existe coherencia entre el problema, objetivo, hipótesis, dimensiones e indicadores.				17	
9. Metodología	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr probar la hipótesis.				18	
10. Pertinencia	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico.				18	

Valoración cuantitativa total (Total x 0.4) : ..... 7 .....

Valoración cualitativa : ..... Muy bueno .....

Opinión de aplicabilidad : ..... Aplicable .....

DNI N° 32139240 .....

Lima, 06 de Julio ..... del 2023



Unidad de Gestión Educativa Local - Santa Cruz

Sonia Sanchez Marchena

DOCENTE COORDINADORA

Firma del especialista

**ANEXO H**  
**LISTA DE COTEJO**

**Nombre Y Apellido:**

**AULA: 4 AÑOS**

A continuación, se presentan una serie de ítems que miden la importancia del juego simbólico en relación al aprendizaje por competencia.

Poco desarrollado	Desarrollo óptimo
NO	SI

N°	INDICADORES	SI	No
1	¿Realiza secuencias de color, forma y tamaño al jugar?		
2	¿Utiliza el conteo y algunas expresiones de cantidad en el momento del juego?		
3	¿Al interactuar en el momento lúdico se ubica así mismo y a los objetos en el espacio?		
4	¿Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales con objetos similares que le sirven para jugar?		
5	¿Es capaz de Solucionar pequeños problemas que se le pueda presentar para realizar el juego?		
6	¿Representa de manera espontánea algún personaje de su vida cotidiana que sea significativo?		
7	¿Puede realizar diferentes roles dejándose llevar por su creatividad?		
8	¿Elige el sector o espacio donde desea jugar y se agrupa de acuerdo a su afinidad?		
9	¿Es capaz de planificar los instrumentos o materiales que va a necesitar para realizar el juego?		
10	¿Respeto los acuerdos propuestos antes del juego?		
11	¿Comprende cuentos o historias de manera significativas?		
12	¿Mantiene una concentración en el momento necesario del juego (rompecabeza, legos, imantados, dominó)?		
13	¿Muestra confianza para expresarse y dialogar en su lengua materna con sus compañeros?		
14	¿Es capaz de usar la psicomotricidad gruesa en el momento del juego como correr, lanzar pelotas, rodar, etc.?		
15	¿Al jugar realiza movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal?		
16	¿Representa de manera artística cuentos o momentos cotidianos mediante dibujo, danzas, teatro, títeres, pintura?		
17	¿Socializa y se relaciones con el medio que le rodea cuando es necesario?		
18	¿Expresa sus emociones mediante palabras, gestos o movimientos corporales hacia la maestra y sus amigos (besos, abrazos, muecas, saltos o puños)?		
19	¿Reconoce las emociones de sus amigos y muestra afinidad o trata de ayudarles cuando juegan?		

**ANEXO I**  
**RECOLECCIÓN DE DATOS**

<b>Poco desarrollado</b>	<b>Desarrollo óptimo</b>
<b>0</b>	<b>1</b>

NOMBRE	EL JUEGO SIMBÓLICO									APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS									
	Integración			Sustitución		Descentración		Planificación		Aprendizaje cognitivo			Aprendizaje procedimental			Aprendizaje actitudinal			
Rosa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Erickzen	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1
Luciana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
Daleska	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1
Dayron	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kenny	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1
Rousse	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Fabricio	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1
Edrick	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
María	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
Mariana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Fabiana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
Abril	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Danna	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
Valeska	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Joel	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
Yomel	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1
Valeria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Santiago	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1

## ANEXO J

### FOTOS EN EL AULA DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS

**Figura 1**

*Los niños de 4 años están dibujando usando su creatividad en el sector de Arte.*



**Figura 2**

*Los niños de 4 años están leyendo en el sector biblioteca*



**Figura 3**

*Los niños de 4 años están construyendo un edificio usando material estructurado.*

