

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “JULIACA”
PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL**



ESTRATEGIA JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO PARA DESARROLLAR LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA IEI N°303 “NIÑO DE LA ESPINA” DE JULIACA, 2022

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. CANDY LUZ CAPQUEQUI BENAVENTE

ORCID <https://orcid.org/0009-0000-9534-3230>

ASESOR:

M. Sc. Hipólito Lauracio Ticona

ORCID <https://orcid.org/0009-0009-1761-2250>

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

SAN MIGUEL- SAN ROMÁN- PERÚ

2025

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA "JULIACA"**

PROGRAMA DE ESTUDIOS:

EDUCACIÓN INICIAL

**ESTRATEGIA JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO PARA
DESARROLLAR LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS
DE CINCO AÑOS DE LA IEI N° 303 "NIÑO DE LA
ESPINA" DE JULIACA, 2022**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. CANDY LUZ CAPQUEQUI BENAVENTE

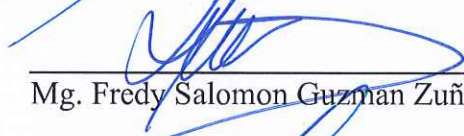
**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

APROBADO POR:

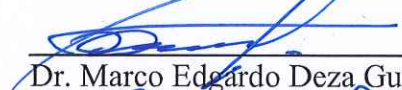
PRESIDENTE DEL JURADO :


Mg. Augusto Edgar Paredes Astrulla

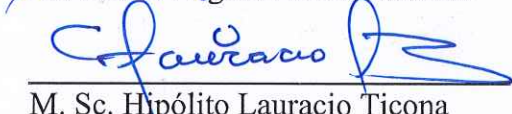
SECRETARIO DEL JURADO:


Mg. Fredy Salomon Guzman Zuñiga

VOCAL DEL JURADO :


Dr. Marco Edgardo Deza Guzman

ASESOR DE TESIS :


M. Sc. Hipólito Lauracio Ticona

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Competencia comunicativa

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DE TESIS

PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR

Yo, **HIPOLITO LAURACIO TICONA**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) de la (tesis) titulada: **ESTRATEGIA JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO PARA DESARROLLAR LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA IEI N°303 “NIÑO DE LA ESPINA” DE JULIACA, 2022**, del (a) autor (a), **CAPQUEQUI BENAVENTE CANDY LUZ**; constato que la investigación no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca”. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, 30 de enero del 2025.

Apellidos y nombres del asesor: HIPOLITO LAURACIO TICONA
DNI 01328508
ORCID https://orcid.org/0009-0009-1761-2250
FIRMA: 

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo **CANDY LUZ CAPQUEQUI BENAVENTE**, con DNI: 72909631 egresado (a) del programa de estudios de Educación Inicial, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca", declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada: **ESTRATEGIA JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO PARA DESARROLLAR LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA IEI N°303 "NIÑO DE LA ESPINA" DE JULIACA, 2022**, Es de mí autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Tesis: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel, 30 de enero del 2025

Apellidos y nombres del (a) autor (a): CAPQUEQUI BENAVENTE CANDY LUZ
DNI 72909631
ORCID https://orcid.org/0009-0000-9534-3230
FIRMA: 



PERÚ

Ministerio
de Educación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y TÉCNICO PROFESIONAL
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JULIACA"

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ
ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDH-P
INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°061-2025-MINEDU-DIFOID/DREP-ESSPPJ-DG

San Miguel, 21 de enero del 2025

Vistos el Informe N° 016-2025-MINEDU-DREP-EESPPJ-JUA. y el expediente N° 197 de fecha 21 de enero del presente año, presentada (a) por el (la) bachiller **CAPQUEQUI BENAVENTE, Candy Luz** Del programa de estudios de **EDUCACIÓN INICIAL**, por los que se solicita nombramiento de jurados.

CONSIDERANDO:

Que, en cumplimiento de la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes y su reglamento aprobado por DS. N° 010-2017-ED y sus modificatorias vigentes, RM. N° 507-2020-MINEDU, Ley 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y otras normas conexas vigentes referidas la obtención de grados y títulos en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca".

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: Designar al jurado EXAMINADOR que estará conformado por los siguientes docentes:

PRESIDENTE : Mg. AUGUSTO EDGAR, PAREDES ASTRULLA.
SECRETARIO : Mg. FREDY SALOMON, GUZMAN ZUÑIGA.
VOCAL : Dr. MARCO EDGARDO, DEZA GUZMAN.

Para la sustentación del informe de investigación pedagógica conducente a la obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial cuya denominación es: **ESTRATEGIA JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO PARA DESARROLLAR LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA IEI N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA" DE JULIACA, 2022.**

APELLIDOS Y NOMBRES: CAPQUEQUI BENAVENTE, Candy Luz.

ARTÍCULO SEGUNDO. - Fijar la hora y fecha de la siguiente manera:

DÍA DE SUSTENTACIÓN : Viernes, 24 de enero del 2025.
HORA : 11:00 am. Hrs.
LUGAR : Sala de Grados de la EESPP Juliaca.
FECHA DE PUBLICACIÓN : San Miguel, 23 de enero del 2025.

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE



Dr. YURI FIDEL ZUÑIGA PORTUGAL
CM N° 002428667
DIRECCIÓN GENERAL
FORMACIÓN INICIAL DOCENTE

YFTP/DG
hcc/Sec
Arch.



PERÚ

Ministerio
de Educación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y TÉCNICO PROFESIONAL
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JULIACA"**

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ
ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDH-P
INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU



"Año de la recuperación y la consolidación de la economía peruana"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 043-2 025-MINEDU/DIFOID/DREP/EESPPJ-DG

San Miguel, 2 025 enero 16.

Visto el Informe N° 05-2 025-DREP-EESPPJ de fecha 16 de enero del 2 025 presentado por la Jefatura de Unidad de Investigación, mediante el cual peticona la **actualización de proyecto de investigación de CAPQUEQUI BENAVENTE, Candy Luz** del Programa de Estudios de EDUCACIÓN INICIAL; cuyo expediente tiene el registro N° 123 de fecha 14/01/2025, presentado por el/la recurrente, con la misma petición antes señalada;

CONSIDERANDO:

Que, de conformidad el artículo 49 del DS N° 010-2017 reglamento de la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes establece de conformidad en el capítulo IX Sobre Investigación Aplicada e Innovación, en el inciso 49.1. indica que: "La EES desarrolla investigación aplicada e innovación como funciones esenciales de su gestión pedagógica e institucional que posibilite la generación de conocimiento para la mejora del proceso formativo y productivo según corresponda. Adicionalmente para las EESP, la investigación está vinculada a la práctica pedagógica como parte del proceso formativo".

Que, los estudiantes del Programa de Educación Inicial, deben evidenciar necesariamente la realización de un trabajo de investigación conducente a la obtención del grado académico o título profesional según corresponda, que implica previamente la aprobación del proyecto pertinente, luego de haber sido revisado por la instancia respectiva o tener el aval de la unidad de investigación de la Escuela, y que a la vez se constituye en una acción que promueve la cultura de investigación e innovación, conforme a los DCBN o planes de estudio de cada programa de estudios.

Que, el Jefe de Unidad de Investigación de la EESPP "JULIACA" previa revisión minuciosa del proyecto, ha emitido opinión favorable para la aprobación respectiva conforme a sus funciones.

De conformidad a la Ley de Educación N° 28044, Ley General de Educación, la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, Reglamento de la Ley aprobado a través del Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU y su modificatoria; así como el Reglamento Institucional y el Reglamento de Investigación e Innovación, Reglamento de Titulación de la institución que establece que para obtener el título profesional se debe ejecutar y sustentar un trabajo de investigación, según el enfoque respectivo establecido para el caso;

En uso de sus facultades conferidas a la Dirección en el Cap V, art. 29, inciso (a) de la ley N° 30512, conforme al Reglamento Institucional y el Reglamento de Investigación e Innovación y la normativa vigente del caso;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: ACTUALIZAR EN VÍAS DE REGULARIZACIÓN el proyecto de investigación titulado: **ESTRATEGIA JUEGO, IMAGINO Y REPRESENTO PARA DESARROLLAR LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA IEI N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA" DE JULIACA, 2022;** presentado por:

- **CAPQUEQUI BENAVENTE, Candy Luz**

Asesorado por: **M. Sc. Hipólito Lauracio Ticona (ORCID N°0009-5828-7232-239X)**
Línea de Investigación: **Competencia Comunicativa**



E

E

S

P

P

J

ARTÍCULO SEGUNDO: AUTORIZAR el desarrollo del trabajo de investigación, de acuerdo al reglamento de Investigación e Innovación institucional, y comunicar a las distintas dependencias de la EESPPJ sobre el cumplimiento de la presente Resolución.

ARTÍCULO TERCERO: DISPONER que el desarrollo y la sustentación del trabajo de investigación, de acuerdo al reglamento de Investigación e Innovación de la institución y Jefatura de la Unidad, no debe exceder de un plazo mayor a dos (02) años a partir de la emisión de la presente.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE



Dr YURI FIDELTY CONA PORTUGAL
CM N° 1002428567
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA JULIACA

YFTP//DG-EESPPJ
HLT/SA
NRZM/JUI
C.c. Arch. (1)
Interesado (a) (1)
Cargo (1)

DEDICATORIA

A mis padres, Mario y Valeriana, por el apoyo brindado de parte de ellos hacia mi persona y ese apoyo incondicional que me brindaron tanto en forma económica y emocional impulsándome a superar las dificultades que se presentaron durante mi formación como docente en la carrera de educación inicial y así lograr obtener mi anhelado título profesional.

Candy Luz Capquequi Benavente

AGRADECIMIENTO

Primeramente, a Dios, a mi alma mater de la Región Puno, a mi Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Juliaca, a mis amigas y a mi asesor, por guiarme en el camino de la educación, por acogerme y darme la oportunidad de cursar mis estudios, para terminar mi carrera y lograr ser un profesional de la educación, por ese apoyo moral y emocional, por ser el soporte necesario que me ayudo durante mi desarrollo profesional, por instruirme y orientarme a culminar satisfactoriamente el presente trabajo.

Candy Luz Capquequi Benavente

RESUMEN

La presente tesis posee como objetivo general aplicar estrategias de la función simbólica en los niños de 5 años antes y después de la aplicación del Programa “Juego, imagino y represento” y especificar los logros en el desarrollo de la Función Simbólica en los niños de la IEI. N° 303 “Niño de la Espina” del distrito de Juliaca.

Con una metodología de investigación de enfoque cuantitativo, nivel experimental y diseño pre- experimental de tipo aplicada, con una población conformada por los estudiantes de educación inicial, cuya muestra fue optada con el método no probabilístico de tipo intencionado constituida en veintidós estudiantes conformado entre niños y niñas de cinco años de edad quienes conformaron dicha muestra. Como técnica se aplicó la observación y la prueba, con instrumentos de la ficha de observación, la lista de cotejo y el pre test y post test con 12 ítems determinados a partir del cuadro de variables. Para la exposición de resultados se ha empleado la estadística SPSS que mediante la prueba de hipótesis de los estudiantes afirmaron que los efectos que tiene la aplicación de la estrategia juego imagino y represento son positivos logrando desarrollar la función simbólica de manera más efectiva en los niños y niñas de cinco años. Llegando a la conclusión, que la aplicación de la estrategia, Juego Imagino y Represento tiene efectos significativos en el desarrollo de la función simbólica en los niños y niñas de la IEI 303 Niño de la Espina.

Palabras clave: Imagino, Juego, Imitación, Función Simbólica y Representación.

ABSTRACT

The present thesis as general objective to apply strategies of the symbolic function in the children of 5 years before and after the application of the Program "I play, I imagine and I represent" and to specify the achievements in the development of the Symbolic Function in the children of the IEI. N° 303 Niño de la Espina" of the district of Juliaca 2022. With a research methodology of quantitative approach, experimental level and pre-experimental design of applied type, with a population conformed by the students of initial education, whose sample was chosen with the non-probabilistic method of intentional type constituted in twenty students conformed between boys and girls of five years of age who conformed this sample. As a technique, observation and testing were applied, with instruments such as the observation card, the checklist and the pre-test and post-test with 12 items determined from the table of variables. For the exposition of results, the spss, statistic was used, which by means of the student's hypothesis test, affirmed that the effects of the application of the strategy Juego Imagino y Represento are positive, achieving the development of the symbolic function in a more effective way in five-year-old children, reaching the conclusion that the application of the strategy, I play, I imagine and I represent has significant effects in the development of the symbolic function in the children of the IEI 303 Niño de la Espina.

Key words: Imagination, Play, Imitation, Symbolic Function and Representation.

Introducción

Chipoco, (2021) Cuando se trata de desarrollo infantil, la gente piensa rápido se consideran parámetros normales y estos parámetros pueden ser indicativos. evaluar y estimular el desarrollo en la mayoría de los niños porque se desarrollan "normalmente" desde el nacimiento y durante toda la vida; un grupo de niños que no cumplen con los estándares y tienen dificultades de aprendizaje.

Determinación del desarrollo de la función simbólica en niños de cinco años: antes y después de la estrategia juego, imagino y represento, el propósito de esta evaluación es analizar y medir cómo los niños de cinco años desarrollan y utilizan las funciones simbólicas de “juego, imaginación y representación”.

La función simbólica es una destreza esencial en la adquisición de conocimientos y en la interacción social, ya que facilita el trato con ideas abstractas. Este aspecto es crucial para la evolución del idioma y el proceso del razonamiento humano, lo que resalta variaciones importantes entre individuos y un relevante proceso cognitivo.

Elizabeth, (2021) La importancia de la función simbólica en los niños radica en la capacidad que fomentan al momento de recibir órdenes por parte de la maestra en cuanto al aprendizaje, socialización y la percepción que recoge mediante de los sentidos, favoreciendo, un buen desarrollo emocional, donde quedan al descubierto las habilidades y la creatividad, dando un valor significativo en el aprendizaje inicial, bases que son esenciales para el desarrollo cognitivo.

Figuerola, (2022) El mundo enfrentó una situación sin precedentes debido a la pandemia de Covid-19, que afectó significativamente muchos aspectos de la vida, incluida la sociedad, la economía, la educación y la salud. Este acontecimiento global ha obligado a las personas a adaptarse a nuevas dinámicas, especialmente en la educación y en las actividades cotidianas. Para los niños más pequeños, las restricciones y bloqueos de salud interrumpen las actividades más importantes que necesitan para prosperar, como el juego al aire libre, la actividad física, la exploración material y la interacción social directa con sus compañeros. En cambio, muchas de estas actividades se han trasladado a entornos virtuales, lo que requiere el uso de pantallas y dispositivos electrónicos para la educación y el aprendizaje.

La investigación busca evaluar el impacto de la estrategia Juego, imagino y represento en el desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años, tanto antes como después de su participación en el programa. Los resultados obtenidos proporcionarán

información relevante sobre la eficacia del programa y sus beneficios en el desarrollo cognitivo y simbólico de los niños

La presente investigación está estructurada en cuatro capítulos las cuales se presentan a continuación:

En el primer capítulo, se encuentra el planteamiento del problema, enseguida la descripción del problema, el problema general, los problemas específicos, además los objetivos de la investigación, general, específicos, la justificación del estudio sus hipótesis, sus variables y la operacionalización de variables.

En el segundo capítulo, se encuentra los antecedentes nacionales, internacionales y locales con la finalidad de poder recopilar referencias con el respectivo tema a investigar para luego pasar a las bases teóricas en lo cual se detalla la triada juego imaginario y represento y la función simbólica con sus respectivas dimensiones, por ultimo el Marco conceptual.

En el tercer capítulo encontramos el enfoque de la investigación, diseño de la investigación, el tipo, el nivel o alcance de investigación, el método aplicado a la Investigación general y específico, la población y muestra, las técnicas, fuentes e instrumentos de Investigación para la recolección de datos, el diseño para la contratación de hipótesis, la validez y confiabilidad del instrumento y el plan de recolección y procesamiento de datos.

En el cuarto y último capítulo encontraremos los resultados y la discusión, así mismo se presentan las conclusiones y sugerencias acompañadas de las evidencias que se muestran en sus anexos.

INDICE

DEDICATORIA.....	III
AGRADECIMIENTO.....	IV
RESUMEN.....	V
ABSTRACT.....	VI
INTRODUCCIÓN.....	VII
CAPÍTULO I.....	14
ASPECTOS GENERALES.....	14
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	14
1.1.1. PROBLEMA GENERAL.....	15
1.1.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	15
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.2.1. OBJETIVOS GENERALES.....	16
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	16
1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO.....	17
1.3.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA.....	17
1.3.2. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA.....	17
1.3.3. JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA.....	18
1.4. HIPÓTESIS.....	18
1.4.1. HIPÓTESIS GENERAL.....	18
1.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	19
1.5. VARIABLES:.....	19
1.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO.....	19
CONCEPTUAL:.....	19
OPERACIONAL:.....	20

1.5.2.	VARIABLE DEPENDIENTE: FUNCIÓN SIMBÓLICA	20
	CONCEPTUAL:	20
	OPERACIONAL:	21
1.5.3.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	21
	CAPÍTULO II	23
	MARCO TEÓRICO	23
2.1.	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	23
2.1.1.	ANTECEDENTES INTERNACIONALES	23
2.1.2.	ANTECEDENTES NACIONALES	24
2.1.3.	ANTECEDENTES LOCALES	25
2.2.	BASES TEÓRICAS	26
2.2.1.	LA FUNCIÓN SIMBÓLICA	26
2.2.2.	LA FUNCIÓN SIMBÓLICA Y SU RELACIÓN CON LA AFECTIVIDAD	28
2.2.3.	LA FUNCIÓN SIMBÓLICA Y SU RELACIÓN CON EL SUEÑO	29
2.2.4.	SIGNIFICANTE Y SIGNIFICADO	30
2.2.5.	NIVELES	31
	2.2.5.1. Nivel Objeto	31
	2.2.5.2. Nivel Indicio	32
	2.2.5.3. Nivel Símbolo	33
	2.2.5.4. Nivel Signo	34
2.2.6.	LA REPRESENTACIÓN	35
	2.2.6.1. Imitación	35
	2.2.6.2. El dibujo	37
	2.2.6.3. El lenguaje	38
2.2.7.	EL JUEGO SIMBÓLICO	40
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	42
	CAPÍTULO III	45
	PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	45

3.1.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.2.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.3.	TIPO Y NIVEL O ALCANCE DE INVESTIGACIÓN	46
3.4.	MÉTODO O MÉTODOS APLICADOS A LA INVESTIGACIÓN: GENERAL Y ESPECÍFICOS.....	46
3.5.	POBLACIÓN Y MUESTRA (MÉTODO Y TIPO DE MUESTREO).....	47
3.5.1.	POBLACIÓN:	47
3.5.2.	MUESTRA:	47
3.6.	TÉCNICAS, FUENTES E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS	48
3.6.1.	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	48
3.6.2.	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	49
3.7.	DISEÑO PARA LA CONTRATACIÓN DE HIPÓTESIS: PRUEBA DE NORMALIDAD.....	50
3.8.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO	50
3.9.	PLAN DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS.	50
	CAPÍTULO IV	52
	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	52
4.1.	RESULTADOS: PRUEBA DE ENTRADA.....	52
4.2.	RESULTADOS: PRUEBA DE PROCESO.....	61
4.3.	RESULTADOS: PRUEBA DE SALIDA	70
4.4.	PRUEBA DE HIPÓTESIS	79
4.4.1.	PRUEBA DE NORMALIDAD.....	79
4.4.2.	PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL	79
4.4.3.	PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 1	81
4.4.4.	PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 3	82

4.4.5. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 4	84
4.4.6. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 4	86
4.5. DISCUSIÓN	88
CONCLUSIONES.....	90
RECOMENDACIONES	92
REFERENCIAS	93
ANEXOS:.....	96

INDICE DE TABLAS

TABLA N° 1	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	21
TABLA N° 2	GRUPO DE ESTUDIO	47
TABLA N° 3	MUESTRA	48
TABLA N° 4	DIMENSIÓN 1-VARIABLE 2	52
TABLA N° 5	DIMENSIÓN 2-VARIABLE 2	53
TABLA N° 6	DIMENSIÓN 3-VARIABLE 2	55
TABLA N° 7	DIMENSIÓN 4-VARIABLE 2	56
TABLA N° 8	VARIABLE2	57
TABLA N° 9:	DIMENSIÓN 1 – VARIABLE 1	61
TABLA N° 10 :	DIMENSION 2 – VARIABLE 1	62
TABLA N° 11:	DIMENSION 3 – VARIABLE 1	64
TABLA N° 12:	DIMENSION 4 – VARIABLE 1	65
TABLA N° 13:	VARIABLE1- JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO	66
TABLA N° 14:	DIMENSIÓN 1-VARIABLE 2	70
TABLA N° 15	DIMENSIÓN 2-VARIABLE 2	71
TABLA N° 16:	DIMENSIÓN 3-VARIABLE 2	72
TABLA N° 17:	DIMENSIÓN 4-VARIABLE 2	74
TABLA N° 18	VARIABLE2	75
TABLA N° 19		79
TABLA N° 20	PRUEBA DE HIPOTESIS	80
TABLA N° 21	PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECIFICA 1	82
TABLA N° 22	PRUEBA DE HIPOTESIS ESPECIFICA 2	83
TABLA N° 23	PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 3	85
TABLA N° 24	PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 4	87

INDICE DE FIGURAS

FIGURA N° 1	58
FIGURA N° 2	58
FIGURA N° 3	59
FIGURA N° 4	59
FIGURA N° 5	67
FIGURA N° 6	67
FIGURA N° 7	68
FIGURA N° 8	68
FIGURA N° 9	76
FIGURA N° 10	76
FIGURA N° 11	77
FIGURA N° 12	77

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. Planteamiento del problema

El aislamiento y la cuarentena causada por el COVID-19 afectó significativamente el desarrollo infantil en diversos aspectos, incluyendo la capacidad del buen desarrollo de la función simbólica. Este término se refiere a la habilidad de usar símbolos, como palabras, imágenes o gestos, para representar objetos, ideas o acciones.

Al incorporar símbolos al juego, los niños pueden explorar y comprender el mundo que la rodea de maneras que van más allá del lenguaje y el pensamiento racional, el covid-19 presentó desafíos significativos para el desarrollo de la función simbólica en los niños, especialmente en el juego y la interacción social. Sin embargo, también estimuló adaptaciones creativas en el hogar y el entorno digital, demostrando que el desarrollo de la función simbólica fue afectado.

Al reinventarse el ámbito social, esta capacidad simbólica no sólo fue afectada en el desarrollo, también afectaron nociones que alimentaban su imaginación, por otro lado, una vez recuperada la socialización empezaron formar categorías mentales que son esenciales para organizar y comprender la realidad.

La función simbólica, es esencial para la constitución del espacio representativo en el desarrollo infantil, permite al niño ir más allá de la mera percepción sensorial y construir un mundo interior rico y complejo. A través de la imaginación creadora, los niños integran símbolos que representan no solo objetos físicos o situaciones, sino

también estados emocionales y relaciones sociales. Esta integración simbólica no solo enriquece su juego, sino que también facilita la exploración de ideas abstractas y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores

Este proyecto de investigación se enmarca en el área Educando y en la línea gestión del aprendizaje; tiene como primera variable de estudio la estrategia “Juego, imagino y represento” cuyos indicadores son: Actividades para el nivel objeto, actividades para el nivel indicio, actividades para el nivel símbolo y actividades para el nivel signo. Como segunda variable tiene a la Función simbólica, cuyos indicadores son: Nivel objeto, nivel indicio, nivel simbólico y nivel signo.

El estudio de investigación pertenece al nivel pre experimental. No se ha elaborado un estudio similar antes, por lo que vuelve original nuestra investigación. A través de la creación del Programa “Juego, imagino y represento” se han manejado una serie de estrategias que pondrán en evidencia en el transcurso de su aplicación, cuán importante es el desarrollo de la representación.

Se contará con una bibliografía amplia; se tendrá acceso a la Institución Educativa, y se tendrá el apoyo del docente de aula, el trabajo de tesis se realizará con los estándares de investigación científica, y los objetivos contribuirán a dejar un aporte, así como a mejorar diversas técnicas de desarrollo de la Función Simbólica en la práctica educativa con los niños de 5 años.

1.1.1. Problema general

¿Qué efectos tiene las estrategias “juego, imagino y represento” para el desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022?

1.1.2. Problemas específicos

P.E.1. ¿Cuán eficaz es la estrategia juego imagino y represento en el nivel

de objeto en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022?

P.E.2. ¿Qué efectos tiene las estrategias de juego, imaginación y representación, en el nivel indicio en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022?

P.E.3. ¿Cuán eficaz es la estrategia juego imagino y represento en el nivel simbolo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca 2022?

P.E.4. ¿Qué efectos tiene la estrategia juego imagino y represento en el nivel de signo en niños de 5 años de la institución educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca 2022?

1.2. Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivos generales

Determinar los efectos de la estrategia “Juego, imagino y represento” y especificar los logros en la Función Simbólica en los niños de la IEI. N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca, 2022.

1.2.2. Objetivos específicos

O.E.1. Comprobar la eficacia de la estrategia juego imagino y represento en el nivel de objeto en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022.

O.E.2. Evaluar qué efectos tiene las estrategias de juego, imagino y represento, en el nivel indicio en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022.

O.E.3. Comprobar la eficacia de la estrategia juego imagino y represento en el nivel simbolo en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial

N° 303 Niño de la Espina de Juliaca 2022.

O.E.4. Evaluar qué efectos tiene la estrategia juego imagino y represento en el nivel de signo en niños de 5 años de la institución educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca 2022.

1.3. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

1.3.1. Justificación teórica

En la presente tesis tuvo la importancia científica porque el pensamiento simbólico aparece en la etapa sensoriomotora y por tanto aumenta el uso del lenguaje en niños y niñas, Las palabras son símbolos, por lo que la secuencia en la que se utilizan las imágenes mentales creadas por imitación retardada después de las palabras no ocurre de un momento a otro.

La tesis tuvo una base sólida centrándose en las funciones simbólicas y su relación con la estrategia juego imagino y represento. Además, también es importante para la comunidad educativa y tiene un impacto positivo en la motivación de aprendizaje de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 303 Niño de la Espina y otras instituciones educativas que dotan a los docentes de nuevas tecnologías y métodos.

1.3.2. Justificación metodológica

La tesis también enfatiza la metodología en las actividades planificadas por los maestros para promover el desarrollo de las funciones simbólicas de los niños. Al comprender la importancia de esta función, los profesores pueden desarrollar estrategias efectivas para abordar las deficiencias percibidas de los estudiantes y mejorar sus desempeños.

La estrategia se centra en la etapa sensoriomotora en el desarrollo del pensamiento simbólico y el uso del lenguaje en los niños. La importancia de esta

tesis es comprender cómo el juego, la imaginación y las estrategias de representación se traducen en símbolos y cómo esto se relacionó con la acción simbólica de los niños de cinco años de la IEI N° 303 Niño de la Espina, pretendiendo mejorar las técnicas y métodos para desarrollar las funciones simbólicas de los estudiantes, que también serán valiosas para otros docentes.

1.3.3. Justificación práctica

En la etapa inicial el juego es una herramienta crucial y en el juego simbólico, los niños desarrollan habilidades sociales, como la cooperación y el seguimiento de reglas, mientras experimentan y resuelven problemas en un entorno seguro, los niños aprenden jugando y manipulando diferentes materiales. Les ayuda a desarrollar habilidades motoras finas, coordinación mano-ojo y comprensión de causa y efecto. Estas habilidades básicas forman la base de su capacidad futura para expresar sus experiencias a través del dibujo. A medida que los niños crecen, comienzan el uso de pinturas como una representación simbólica del mundo interno y exterior. Pueden atraer objetos, eventos y personas con experiencia o imaginación. A través de la pintura, traducen sus experiencias a un lenguaje visual y crean representaciones simbólicas de la realidad con el juego, la manipulación y la comunicación, los niños internalizan conceptos y desarrollan una comprensión profunda de los símbolos que utilizan.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

Los efectos que tiene las estrategias “juego, imagino y represento” son positivos para el desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022

1.4.2. Hipótesis específicas

H.E.1. La estrategia de Juegos, imagino y represento tiene eficacia favorable para el desarrollo el nivel de objeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022.

H.E.2. Los efectos que tiene la estrategia juego imagino y represento es beneficioso para el desarrollo del nivel de indicio en los ni niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022

H.E.3. La estrategia de Juegos, imagino y represento tiene eficacia favorable para el desarrollo el nivel de símbolo en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N.º 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022.

H.E.4. Los efectos que tiene la estrategia juego imagino y represento es beneficioso para el desarrollo del nivel de signo en los ni niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022.

1.5. Variables:

1.5.1. Variable independiente: juego imagino y represento

Conceptual:

Coronado, (2023) Esta es una estrategia real y práctica que ayuda a incentivar a los niños. desarrollo de contenido creativo serio es una actividad que fomenta la pasión, creatividad, imaginación y fantasía. Los niños pueden desarrollar posiciones importantes que los acerquen y puedan tener beneficios y satisfacción de utilizar la creatividad, por qué los juegos proporcionan autonomía y la independencia para imaginar, para disfrutar de un mundo que permita, inventar, donde los pensamientos, sueños, fantasías y alucinaciones se fusionan y se funden en uno solo. imaginación que les permitirá realizar su potencial.

Operacional:

Es un método de enseñanza que utiliza el juego como medio principal para promover el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños en las primeras etapas de la educación. Esta estrategia se basa en las habilidades innatas de los niños para imaginar, representar y crear mundos simbólicos a través del juego, y alienta a los niños a aprender y explorar su entorno en un entorno lúdico.

Una poderosa herramienta educativa que permite a los niños desarrollar habilidades esenciales en un entorno divertido y creativo. A través de la imaginación y la representación simbólica, los niños no sólo pueden comprender el mundo que los rodea, sino también desarrollar sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales generales.

1.5.2. Variable dependiente: función simbólica**Conceptual:**

Issin, (2021) indica que Piaget creía que la función simbólica se refiere a una representación mental proporcionada por un conjunto de símbolos y signos que permite simbolizar una realidad específica a través de significados y símbolos, con la representación de símbolos, imágenes y/o diagramas mentales personal.

La epistemología genética cree que la imitación, el juego simbólico, la expresión gráfica y el lenguaje desencadenan el proceso de construcción de la realidad promueve la interacción social y es una poderosa herramienta educativa en términos de desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños desarrollar habilidades esenciales en un ambiente divertido y creativo. A través de la imaginación y la representación simbólica, los niños no sólo pueden comprender

el mundo que los rodea, sino también desarrollar sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales generales.

Operacional:

La función simbólica es la capacidad que permite a los niños trascender su realidad inmediata, formar representaciones mentales y utilizar símbolos para comunicarse, aprender y crear una habilidad esencial para el desarrollo cognitivo y emocional y la base del pensamiento complejo en los adultos.

1.5.3. Operacionalización de variables

Tabla N° 1 Operacionalización de variables

variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimenciones	Indicadores	Instrumentos
Estrategia Juego Imagino y Represento	La estrategia "Juego, Imagino y Representar" es un enfoque pedagógico utilizado especialmente en educación inicial y primaria, centrado en el desarrollo integral de los niños a través del juego, la imaginación y la representación.	La estrategia fue evaluado con un instrumento denominado lista de cotejo, para evaluar a niños de cinco años en las dimensiones.	Actividades para el nivel e objeto	Uso objetos como representante de otros Se expande en los juegos de construcción Realiza el Juego de clasificación y correspondencia	Lista de cotejo
			Actividades para el nivel de indicio	Descubre y crea el sonido misterioso Esconde y busca con pistas Asocia los juegos de roles	
			Actividades para el nivel de simbolo	Crea dibujos libremente Juego con figuras geométricas Utiliza canciones o rimas	

			Actividades para el nivel de signo	Usa carteles o señales para orientarse. Realiza gestos o mímicas Utiliza pictogramas adecuadamente	
Funcion simbolica	La función simbólica es una capacidad esencial para el aprendizaje y la comunicación humana, ya que permite interactuar con conceptos abstractos.	La funcion simbolica fue evaluado propiamente con el instrumento de la lista de cotejo	Nivel de objeto	- Reconoce los objetos mostrados - Agrupa los objetos según características, tamaños, color, etc. en el juego - Muestra habilidades de construcción, durante la actividad	Ficha de observacion.
			Nivel de indicio	- Reconoce las sombras de objetos en el juego - Identifica un objeto al escuchar su descripción - Reconoce sonido de la naturaleza.	
			Nivel de simbolo	- Aplica los símbolos en la escritura - Usa su cuerpo para representar números - Utiliza palillos para medir la longitud de los objetos	
			Nivel de signo	- Sabe escribir su nombre - Realiza trazos libres con lápiz durante el dibujo. - Utiliza el lenguaje cuando se comunica con sus compañeros usando oraciones completas	

NOTA: La información ha sido realizada en base al proyecto de investigación

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Cordova, (2023) La técnica de la observación se utilizó como herramienta clave para recolectar información relacionada con la variable independiente: Juego Simbólico como estrategia pedagógica. A través de este enfoque, se buscó evaluar cómo esta estrategia influye en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de cinco años. Como instrumento complementario, se aplicó el Cuestionario de Habilidades de Interacción Social (CHIS), un recurso ampliamente reconocido en la evaluación de competencias sociales en la infancia. En esta investigación, se seleccionaron y emplearon únicamente las tres primeras subescalas del cuestionario, que abarcan las siguientes dimensiones: habilidades de interacción social, habilidades para hacer amigos y habilidades conversacionales. la observación se realizó por un periodo de quince días durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje y momentos de recreo, los niños observados fueron 20 de los cuales 11 fueron niñas y 9 niños, los resultados obtenidos permitieron dar origen a la propuesta de investigación

González, (2021) Sin embargo, en un juego de rol, la explicación no vino desde el principio. Los investigadores recomiendan el juego con los niños comenzando a ponerles nombres, aunque aún no se habían determinado los roles.

Determinando su posición en el juego. Entonces los niños comenzaron a representar con nombres a los personajes (realizan algunas acciones, rechazó el papel luego finalmente asumió el papel e enriquecer sus acciones. Se ha observado a niños utilizando una variedad de medios. representaciones expresivas, como los cambios de entonación, gestos, movimientos y una actitud especial asociada a los roles que asumen. del mismo

De esta forma, los niños sustituyen un objeto por otro y le atribuyen ese sentimiento. genera diferentes funciones en el juego según sea necesario como grupo. También expresaron sus pensamientos La investigación presentada el juego en primer lugar, como actividad sociocultural conjunta. Segundo como actividad que promueve el desarrollo del potencial de los niños, depende del tipo de orientación y apoyo que brinden los adultos. utilizando medios simbólicos

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Zaravia, (2018) El Desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa William Morris y la Institución Educativa Estatal Alto Selva Alegre de Arequipa se observa que, en el nivel objeto, relacionado con el objeto real, los niños de la Institución Educativa William Morris no evidenciaron un desarrollo adecuado. Por otro lado, en la Institución Educativa Estatal Alto Selva Alegre, los niños que realizaron esta prueba mostraron un mayor nivel de desarrollo. En ambas instituciones, solo una cantidad mínima de niños alcanzó el nivel muy bueno. En cuanto al nivel simbólico y el nivel signo, el desempeño de los niños de ambas instituciones fue regular

Valdivia, (2017) Dado que la función simbólica es una habilidad esencial que le permite al niño representar mentalmente acciones, objetos y experiencias,

su desarrollo tiene un impacto significativo en diversas áreas del crecimiento infantil, como el pensamiento, el lenguaje, la creatividad y la socialización. Esta capacidad estimula tanto la intelectualidad como la expresión verbal, permitiendo que los niños construyan conexiones entre lo que perciben, imaginan y comunican. Por ello, el entorno educativo debe proporcionar oportunidades que favorezcan esta capacidad fundamental.

En este contexto, es altamente probable que los niños de 5 años de la Institución Educativa La Recoleta logren desarrollar la función simbólica de manera más efectiva a través de la implementación del Programa “Juego, y represento”. Este enfoque pedagógico tiene como propósito potenciar la creatividad y la capacidad de abstracción mediante el juego, la dramatización y la representación simbólica. Al involucrar a los niños en actividades lúdicas estructuradas pero flexibles, el programa ofrece un espacio donde pueden explorar, imaginar y expresar ideas complejas de manera accesible y significativa.

Herrera, (2017) Se determinan que el nivel de desarrollo del juego simbólico en los niños de 3 años es, en su mayoría, bajo. De manera similar, el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de 5 años también presenta un nivel bajo.

El desarrollo del juego simbólico en los niños de 4 años se ubica en un nivel medio-alto. Asimismo, se concluye que el nivel de desarrollo del pensamiento creativo en estos niños de 4 años es elevado.

2.1.3. Antecedentes locales

Ccapa, (2020) La metodología utilizada en la creatividad y la expresión corporal fue de nivel Correlacional Causal, de tipo aplicada al campo de la educación, su método es hipotético deductivo, porque se emplean técnicas de

deducción e inducción dentro del estudio y el diseño no experimental de carácter transversal. La Población estuvo conformada por 20 niños de la Institución Educativa Inicial Villa San N° 763 del distrito de Juliaca, Región Puno, año 2020, y la muestra por 18 niños, conformada por 12 niños y 6 niñas.

La creatividad y su influencia en la expresión corporal de los niños de cinco años de la institución educativa inicial Villa San Román del distrito de Juliaca región Puno realizado en el año 2020, tuvo como objetivo como fue que la función simbólica fue un elemento crucial para su estudio siendo la acción simbólica una capacidad cognitiva básica que permite a los niños representar mentalmente objetos, acciones o situaciones utilizando símbolos como palabras, gestos, dibujos, sonidos o movimientos. A través del juego y la expresión creativa, los niños activan esta capacidad y promueven el desarrollo del pensamiento abstracto, la creatividad, el lenguaje y la socialización. Cualquier entorno de juego espontáneo creado por los niños estimulará esta capacidad, permitiéndoles explorar, imaginar y representar el mundo que les rodea. En el ámbito de la expresión corporal existen innumerables actividades que estimulan la función simbólica, vinculando el cuerpo con la imaginación y la creación simbólica.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. La función simbólica

Coronado, (2020) La función simbólica se entiende como un proceso fundamental que comienza con la percepción del entorno y la proyección consciente de las influencias sociales y culturales que rodean al individuo. En este caso, al percibir el mundo exterior, el niño desarrolla paulatinamente sus capacidades simbólicas, lo que le da la oportunidad de interpretar, procesar y

representar mentalmente elementos de la realidad. Esta habilidad es esencial no sólo para interactuar con el entorno, sino también para el desarrollo del pensamiento, el lenguaje y la creatividad.

Piaget, (2019), el desarrollo de las funciones simbólicas ocurre entre los 2 y los 7 años, lo que se denomina etapa preoperacional. En esta etapa, los niños comienzan a internalizar funciones simbólicas, y esta habilidad es uno de los logros más importantes en su desarrollo cognitivo. El crecimiento de las habilidades mentales en los pequeños está íntimamente ligado a la manifestación de la función simbólica.

La función simbólica es una habilidad que los niños desarrollan durante la primera infancia, que les permite representar mentalmente eventos u objetos ausentes y expresarlos a través de actividades como la imitación, el juego simbólico, la construcción, el modelado, el dibujo o el lenguaje.

Freud, (1986) La función simbólica se presenta como un tipo de representación no directa que abarca conceptos ocultos y una información visible, comunicada mediante símbolos. Esos símbolos necesitan ser analizados, comprendiendo la relación existente entre ellos y lo que significan.

Piaget, (2019) Se resaltaba la relevancia de organizar y desarrollar el pensamiento a través de la acción y la interacción social. Este proceso de formación del pensamiento se fundamenta en dos aspectos esenciales, uno de los cuales es el avance de la función.

El comienzo de la actividad simbólica en los niños siempre aparece de forma imperfecta, necesitando un extenso proceso de evolución antes de que logren alcanzar la madurez en su pensamiento.

El conocimiento simbólico no se refiere de manera directa a las cosas o a las palabras, sino a la memoria que les corresponde. Este es un mecanismo cognitivo crucial para la creación del conocimiento y el desempeño de la memoria.

2.2.2. La función simbólica y su relación con la afectividad

Lonitz, (2004) La manifestación de los sentimientos está profundamente relacionada con el simbolismo. En el ámbito del crecimiento emocional en los niños, se entiende como “la progresión gradual de los sentimientos de inferioridad propios de la infancia”. Según Adler, conforme una persona avanza en la vida, diversas vivencias se quedan registradas en el inconsciente, provocando miedos y ansiedades que pueden aparecer más adelante de manera inapropiada. Así, la habilidad de representar o crear un simbolismo ayuda a manejar y trascender esas experiencias. La relación entre la función simbólica y las emociones incluyen sentimientos, emociones, estados de ánimo, etc., está estrechamente relacionada con la función simbólica. La relación entre ambos se refleja en los símbolos de expresión emocional que es una herramienta importante para expresar emociones.

El significado del simbolismo en los juegos infantiles se consigue a menudo a través de la compensación "En estos juegos infantiles se construyen historias plausibles y se construyen ideales inalcanzables, como 'imágenes que sugieren alto y bajo'". A medida que el niño crece, experimentará una serie de contratiempos y descubrirá su propio mundo. Él entiende que hay reglas y regulaciones, y también se siente inferior muchas veces en los juegos. , lo cual es importante porque les permite crear un escenario en el que ahora son los ganadores.

La función entonces del simbolismo está relacionada a esquemas afectivos, la afectividad interviene casi siempre en el juego "además de la inteligencia",

porque el juego no es sólo una actividad cognitiva sino también una experiencia emocional profundamente rica. Durante el juego, los niños y los adultos expresan, procesan y regulan emociones como la alegría, el miedo, la frustración o la curiosidad. Este componente emocional no sólo motiva a la gente a jugar el juego, sino que también le da significado. Por ejemplo, un niño puede canalizar emociones relacionadas con el cuidado a través del juego con una muñeca o explorando relaciones emocionales con sus seres queridos. De manera similar, la interacción del intelecto, las emociones y el subconsciente en los sueños crea un espacio simbólico único en el que los deseos, los conflictos y las emociones se expresan indirectamente. experiencias emocionales profundas.

2.2.3. La función simbólica y su relación con el sueño

Piaget, (2019) Los sueños a menudo están llenos de imágenes y situaciones simbólicas que reflejan no sólo procesos cognitivos sino también el juego simbólico en un niño es comparable al sueño. Mientras una persona está soñando, esta lo hace de manera inconsciente, se ausenta del “yo” tal como lo hace el niño en su juego, en el cual pierde por unos instantes todo contacto con la realidad presente. Este tipo de juego es generalmente característico de los primeros dos años de vida del niño, Mientras va creciendo el juego deja de ser inconsciente de manera total.

Los sueños son una extensión del juego simbólico. De alguna manera, el deseo implica una conexión íntima con uno mismo" y se proyecta hacia el exterior a través de imágenes. Esto quiere decir que al soñar una persona crea imágenes mentales, un símbolo, similar al proceso que utiliza un niño para crear un juego, estas imágenes mentales vienen del subconsciente y normalmente quieren expresar algún significado. Por ejemplo, Un joven tuvo una serie de sueños

recurrentes durante varias semanas en los que era agredido y menospreciado. Se dedujo que estas visiones reflejaban su autopercepción y las evaluaciones que hacía de sí mismo en diferentes momentos. Las agresiones eran un símbolo de su propia vivencia de su niñez y el cual el mismo no podía perdonar.

Es fundamental mencionar que solo un número limitado de sueños tiene relación con la realidad; no todos reflejan deseos ocultos. En numerosas ocasiones, los sueños poseen una faceta superficial. No obstante, cuando un sueño se vincula con hechos reales, puede adquirir un significado simbólico, lo que establece una relación con los juegos simbólicos.

2.2.4. significativo y significado

Antonio, (1985) El significado es la imagen mental que creamos al recibir un significativo. Este significativo puede ser detectado por cualquiera de nuestros sentidos y despertará una idea. Puede aparecer en forma de una palabra, un movimiento, un gusto, un aroma o incluso más.

Lo característico de la función simbólica consiste en una diferenciación de los significantes (signos y símbolos) y de los significados “En el desarrollo de la función simbólica implica en la habilidad de distinguirlos”.

El significativo se refiere a la manifestación física que posea un signo, y no está restringido únicamente al lenguaje; puede incluir una imagen, por ejemplo. Esto nos permite conectar nuestra existencia y opciones con nuestras percepciones mentales. De esta manera, un infante puede utilizar una caja de cartón y asumir que es un vehículo, desarrollando narrativas que lo integren en el juego.

En contraste, el significado es la representación mental o la idea que esa forma transmite. La caja mencionada antes podría representar un carro para un

niño, pero podría también evocar un avión, una cocina, etcétera, para otros. El significado cambia de acuerdo a las preferencias y experiencias.

Ejemplo: Una niña sostiene una muñeca “significante” y finge que es su hermana pequeña “significado”. Para otra niña, esa misma muñeca puede simbolizar a su hija pequeña. Como se puede notar, el significado puede cambiar según cada niño.

Cuando un niño reproduce conductas, tiene la habilidad de desarrollar internamente representaciones simbólicas que luego puede relacionar con su significado. "Los integran en sus estructuras cognitivas". Como se destacó previamente, el significado que el infante le asigna al símbolo o herramienta.

2.2.5. Niveles

2.2.5.1. Nivel Objeto

Piaget, 2019, Un objeto se define como una entidad que un individuo identifica como poseedora de una existencia propia, que trasciende la simple percepción inmediata. En esencia, un objeto tiene existencia independiente de la forma en que una persona lo visualiza. Aunque parece un concepto sencillo, un niño pequeño no logra asimilarlo plenamente. A través de un extenso proceso de maduración, el niño desarrolla las habilidades cognitivas requeridas para tener una noción más completa.

Al observar un objeto, el niño crea en su mente una representación de lo que ha visto, teniendo en cuenta el contexto en que se encuentra. Según Piaget, estas representaciones mentales aparecen y desaparecen. Durante las dos primeras etapas de su desarrollo, el niño adopta una postura pasiva frente a los objetos que ya no puede ver. En la tercera etapa,

El proceso de almacenar mentalmente el concepto de un objeto y reconocerlo más adelante se efectúa una vez que el niño ha ganado la destreza y la experiencia sensorial necesarias a través de la manipulación de esos objetos. Esta interacción le permite tener una exploración visual de lo que sostiene y, gradualmente, registrar esta información en su memoria a medida que progresa en su desarrollo.

El nivel de objeto en la etapa inicial se refiere al periodo en el que los niños empiezan a entender y a representar objetos de manera tangible en su crecimiento cognitivo. Durante esta fase, los pequeños son capaces de reconocer objetos de la realidad y observar sus atributos físicos, aunque aún tienen dificultades para comprender objetos que no están presentes o para representarlos de manera simbólica. Este es un momento en el que el niño comienza a relacionar objetos con sus funciones y a identificarlos en diferentes situaciones.

2.2.5.2. Nivel Indicio

En esta etapa, las reacciones de los niños están conectadas con la existencia o las cualidades de un objeto, una acción o una persona. Aquellos que alcanzan este nivel tienen la habilidad de identificar tales características al experimentar alguna parte o atributo del objeto, ya sea a través de la vista, el tacto, la audición o mediante otro sentido. En este punto, el niño comienza a desarrollar una noción temporal del objeto, aunque todavía no hay una clara diferencia entre el significado y el significado.

El nivel de indicios en la etapa inicial se refiere al momento en el que los infantes inician la conexión de señales o pistas con cosas, acciones o personas. Sin embargo, aún no logran captar completamente el significado o la representación simbólica de estas conexiones. Los indicios actúan como

estímulos que los niños reconocen, lo que les ayuda a prever o identificar algo, aunque su entendimiento se funda principalmente en la percepción directa y sensorial.

2.2.5.3. Nivel Símbolo

Issin, (2021) La creación de un símbolo puede ser interpretada como una representación interna. Piaget emplea la palabra "imitación" en un sentido más amplio, incluyendo también la representación visual. Es relevante destacar que hay múltiples categorías de símbolos: algunos son auditivos, mientras que otros corresponden a imágenes visuales, entre otras clasificaciones. "El símbolo es un significante que hace referencia o simboliza algo para la persona. "

Este periodo se da entre los dos y los seis años, durante el cual los niños comienzan a mostrar la habilidad de expresar sus conocimientos a través de variadas formas y habilidades, incluyendo la imitación de conductas, el juego de roles, la dramatización y el modelado, entre otros. A esta etapa, muchos pequeños no solo son capaces de replicar comportamientos que ven de forma instantánea, sino que también logran crear representaciones mentales de acciones o modelos para posteriormente reproducirlas.

Los símbolos son las imágenes mentales que emergen en este tiempo comúnmente se manifiestan como imágenes visuales, aunque también pueden abarcar sonidos o movimientos relacionados con objetos. De acuerdo con Piaget, los niños pueden no ser totalmente conscientes de estos símbolos mentales, y en ciertas circunstancias, estos pueden no estar conectados con imágenes visuales. Asimismo, esta simbolización no necesariamente requiere del lenguaje, lo que implica que el niño puede imitar o representar sin necesidad de comunicar verbalmente.

"La habilidad de simbolizar es una función completamente nueva que aparece con rapidez alrededor de los dos años". Si bien la capacidad simbólica tiene ciertos antecedentes en la etapa sensoriomotora, tales como la imitación un aspecto que Piaget considera crucial para el surgimiento de la función simbólica en ese periodo los significantes eran aspectos concretos de las realidades. Por ejemplo, al escuchar la voz o los pasos de su madre, el niño asociaba eso con su cercanía y la inminente llegada. Sin embargo, "la señal dependía de que el niño efectivamente escuchara la voz o los pasos". En este caso, el significado existía únicamente si los sucesos ocurrían.

Esto resalta la relevancia de la creación de símbolos en la infancia. "El progreso o retroceso de un niño es el equivalente conductual del simbolismo mental en niños mayores". Un niño podría experimentar dificultades si no tiene la capacidad de generar imágenes o símbolos mentales durante actividades de juego, imitación o representación. En su obra de 2019, Piaget ofrece ideas adicionales sobre el carácter de los símbolos mentales en los pequeños: "Piaget sugiere que puede incluir un componente visual y que probablemente no se base en rasgos verbales". Por ende, podemos inferir que los símbolos mentales se desarrollan a partir de las experiencias visuales y las acciones que el niño ejecuta y observa en otros.

2.2.5.4. Nivel Signo

Por signo nos referimos a aquello que nos recuerda o sugiere la noción de algo distinto. "Cualquier cosa que, a partir de la experiencia, se pueda vincular con un objeto puede considerarse un signo". La función de un signo puede surgir de una experiencia o realidad cotidiana. Por ejemplo, al notar que el cielo se oscurece y las nubes se vuelven grises, esto puede indicar que una lluvia se

aproxima. En este caso, este signo podría ser entendido de manera similar o con el mismo sentido por diversas personas que lo han notado. Sin embargo, en ciertos casos, la forma en que se interpreta la realidad dependerá del conocimiento especializado de quien lo percibe. "En ambos casos, la clave para que el signo funcione es tener una experiencia anterior".

Para que un niño logre alcanzar este nivel, donde debe emplear sus conocimientos previos para anticipar eventos, necesita haber atravesado una serie de etapas. El signo escrito representa la etapa final de la representación de un evento. Este nivel se alcanza al culminar el período inicial, comenzando en los primeros grados de la educación primaria. Se trata de la habilidad del niño para representar objetos a través de la escritura.

2.2.6. la Representación

2.2.6.1. Imitación

Piaget, (2019) La imitación en los niños no se restringe a la completa reproducción de lo que observan en los demás, sino que consiste en un proceso activo de reconstrucción funcional a nivel personal. Piaget afirmaba que tanto la imitación como el juego son esenciales en el avance cognitivo de los pequeños.

Al abordar el concepto de imitación, es importante centrarnos en lo que el niño decide imitar y el significado que esto conlleva. De este modo, podemos llegar a "categorizar la imaginación mental en símbolos individuales". La representación mental que creamos en nuestra mente no solo es un componente del pensamiento aislado, ni está directamente conectada con la percepción. "La imagen actúa como un símbolo del objeto.

Moerk (1983) Se resalta la relevancia de la imitación en el crecimiento de los

niños. El lenguaje de los pequeños se desarrolla a través de procesos que involucran la imitación. Para un infante, replicar sonidos es una tarea más compleja, ya que requiere habilidades como el uso del lenguaje, el tono de voz y la percepción auditiva, capacidades que no están completamente formadas, lo que impide una reproducción precisa.

La imitación en la educación infantil se refiere al proceso en el que los pequeños reproducen o reflejan las acciones, comportamientos, sonidos, gestos o palabras que han observado en otros o en diversas situaciones. Es una capacidad esencial para el avance cognitivo y social, puesto que, mediante la imitación, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno, perfeccionan nuevas destrezas y construyen su comprensión. En el ámbito de la educación infantil, la imitación no se trata solo de un acto pasivo de repetir, sino que se transforma en un ejercicio activo de asimilación y reconstrucción, facilitando al niño la comprensión y conexión de la información recibida con sus propias vivencias. Este mecanismo es vital para el desarrollo del lenguaje, la solución de conflictos, la empatía y las relaciones sociales, dado que, a través de la imitación, los niños obtienen habilidades y comportamientos esenciales para su aprendizaje.

Piaget, (2019) Afirma que la imitación es un esfuerzo del niño por entender su realidad y relacionarse con su entorno. Al imitar, el niño asimila secuencias de acciones e imágenes en su mente, lo que le permite recrearlas posteriormente. "La imitación avanza en paralelo con otros aspectos del comportamiento infantil", lo que sugiere que, conforme el pequeño crece, también evoluciona emocionalmente y través de la imitación, el niño desarrolla símbolos en su mente, "esas acciones son las bases de un simbolismo mental".

2.2.6.2. El dibujo

Bravo, (2023) Menciona a Piaget, el dibujo busca capturar la representación mental que tiene una persona, facilitando así el traspaso de esa visión interna a un objeto concreto mediante la elaboración de un dibujo. Igualmente, fomenta la interacción entre los individuos.

Durante su crecimiento emocional y cognitivo, un niño emplea diversas maneras de comunicar las imágenes de su fantasía interna. Estas manifestaciones abarcan mucho más que solo palabras; incluyen gestos, posturas, dibujos, modelado y música. Desde una edad temprana, cada individuo utiliza múltiples sentidos para ilustrar su mundo interno. Las percepciones visuales, auditivas, olfativas, gustativas y táctiles se transforman en representaciones mentales que, en muchos casos, van más allá de la expresión verbal. Esta habilidad de simbolizar no se limita a la comunicación verbal simple, ya que ofrece al niño la oportunidad de expresar sus emociones y pensamientos a través de distintas formas de arte y experiencias sensoriales.

El dibujo, en particular, se dirige como uno de los métodos más significativos para que los niños plasmen esas imágenes visuales internas. Piaget destaca la relevancia del dibujo en la infancia, señalando que se sitúa entre el juego simbólico y la imagen mental. Al dibujar, el niño busca representar simbólicamente su entorno y sus vivencias, lo que le permite organizar y estructurar la realidad que observa. De este modo, el dibujo se convierte en un medio de imitación, una representación de lo que el niño percibe y experimenta. La capacidad de ilustrar mediante el dibujo inicia como un proceso simbólico donde lo que comienza como garabatos o escritura se transforma gradualmente en imágenes que buscan reflejar una realidad personal.

2.2.6.3. El lenguaje

Rodríguez, (2022) cita a Pérez, (2006) Durante la infancia, el aprendizaje del lenguaje emerge como uno de los aspectos más desafiantes para los niños. Desde sus primeros años, los pequeños comienzan a relacionarse con su entorno, captando palabras, expresiones y diferentes formas lingüísticas.

La adquisición del lenguaje está íntimamente ligada al desarrollo cognitivo y social del niño, ya que el poder de expresar pensamientos y emociones a través de las palabras les da la oportunidad de comunicarse, formar vínculos y entender mejor su entorno. Así, el lenguaje se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo intelectual, emocional y social, ayudando al niño a integrarse en la comunidad y a forjar su identidad.

Es fundamental tener en cuenta que el niño entiende las palabras según su propio conjunto de significados, los cuales no siempre concuerdan con los adultos. Los niños pueden adaptar el lenguaje a su manera de pensar, y, con el tiempo, a medida que su capacidad cognitiva se desarrolla, el lenguaje se transforma en un elemento vital en su evolución.

El lenguaje representa la forma más intrincada de reflejar la realidad, ya que utiliza palabras como símbolos para comunicar situaciones ausentes. Este nivel de simbolización es fruto de un extenso proceso evolutivo que se inicia en la infancia y se presenta de diversas formas. A través del lenguaje, los niños no solo captan objetos y eventos de forma inmediata, sino que también los organizan dentro de un contexto conceptual que enriquece su entendimiento. Por ello, el lenguaje se convierte en un pilar indispensable del pensamiento humano. Sin embargo, estudios recientes sugieren que existen otros factores que influyen en la

evolución de la inteligencia humana.

El lenguaje, formado por variados signos, se va socializando con el niño durante su crecimiento. No obstante, entre los 1 y los 6 años, el niño no siempre interactúa de manera constante con estos signos lingüísticos; durante este periodo, él necesita otros sistemas de significados más personales, como los símbolos. Los símbolos son esenciales en el juego imaginativo, que se desarrolla progresivamente y alcanza su máxima expresión cuando el niño comienza a hablar. Este tipo de juego simbólico es clave para el desarrollo del pensamiento en la infancia.

El lenguaje constituye una parte integral de la función simbólica, lo que implica que el razonamiento del niño comienza a desarrollarse antes de que adquiera el habla. Comprender la evolución del lenguaje infantil es crucial, ya que puede ayudarnos a identificar retrasos o problemas lingüísticos.

La comunicación oral, que se expresa a través de la voz y el habla, es una de las formas primordiales de interacción. A través de la oralidad, las personas pueden comunicar sus pensamientos, emociones y conocimientos, facilitando la creación de vínculos y la integración en grupos sociales. A medida que los niños perfeccionan su capacidad de hablar, aprenden a relacionarse, a entender las normas y a explorar su entorno. El avance en la comunicación oral está íntimamente ligado al desarrollo cognitivo, lo que complica la determinación de cuál de los dos procesos se origina primero: el desarrollo del pensamiento o el lenguaje oral. Un niño con habilidades verbales limitadas podría tener dificultades en aspectos del pensamiento que requieren niveles altos de complejidad y abstracción.

Durante los primeros cinco años de existencia, el pequeño comienza a desarrollar el lenguaje, enriqueciendo y complicando su léxico. Este aprendizaje ocurre mediante la interacción y la copia de los demás, en un entorno repleto de estímulos y ejemplos de adultos que se comunican con él. Un ambiente social propicio siempre promoverá el interés.

2.2.7. El juego simbólico

El juego simbólico representa una forma de representación que emerge en paralelo al lenguaje, aunque se desarrolla de forma independiente. Esta clase de juego desempeña una función crucial en la evolución del pensamiento en los niños, actuando como un medio para crear representaciones propias y facilitar la organización.

Casallo, (2022) El juego simbólico es una práctica humana que está moldeada por diversos elementos sociales, ejerciendo un efecto tanto cultural como mental en el aprendizaje y en la adquisición del lenguaje. Asimismo, al involucrarse en esta práctica, el niño no solo adopta regulaciones y pautas, sino que también descubre cómo relacionarse con otros, lo que favorece su desarrollo socioemocional de su personalidad.

El juego simbólico representa una forma en que los niños integran lo real en su yo, ya que a medida que son más pequeños, su capacidad de pensamiento es menos adecuada para la realidad, lo que se refleja en la relación entre la asimilación y la acomodación. Es decir, se trata de incorporar la realidad existente junto con el inconsciente personal. En muchas ocasiones, el juego revela tendencias que han sido reprimidas de manera inconsciente.

La diversidad de juegos durante la infancia contribuye al desarrollo del niño

en múltiples aspectos, como la autoexploración, la socialización con sus pares, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Según Piaget, los juegos simbólicos son fundamentales en la esfera emocional del niño.

Pérez, (2020) El juego simbólico se ve como un recurso que permite a los niños comunicarse y relacionarse con sus padres al adoptar papeles que les resultan interesantes. Desde este enfoque, se puede interpretar como un ensayo de las tareas y funciones que los pequeños desempeñarán en el futuro, especialmente en la vida adulta, contribuyendo así a su crecimiento emocional. Según la teoría de Piaget, esta forma de juego simula situaciones concretas, lo que ayuda a los niños a reconocer patrones de comportamiento.

La actividad del juego simbólico desempeña un papel crucial en la vida del niño durante esta fase, ya que se trata de una herramienta valiosa que le permite ajustar su percepción de la realidad. Este tipo de juego se convierte en un medio de escape para el niño, quien a través de él interpreta y asimila el mundo que lo rodea, alineándolo con sus propios deseos. Así, el niño tiene la oportunidad de moldear su entorno de acuerdo a sus propias necesidades.

El juego simbólico tiene la capacidad de representar conflictos presentes en la vida real, permitiendo al niño llegar a conclusiones que lo posicionan como el vencedor, a diferencia de lo que ocurre en la realidad, donde a menudo prevalece la derrota. En este espacio, el niño se transforma en el protagonista y tiene la libertad de ser quien desee, escapando de las limitaciones del mundo real y dejando que sus emociones fluyan, a veces de forma involuntaria.

Dentro del juego, el niño puede experimentar una liberación temporal del aquí y el ahora gracias a su habilidad de simbolizar. Esto le permite imaginar

situaciones de su entorno y sentirse, en un sentido espacial y temporal, alejado de su propia existencia.

Es importante señalar que a medida que el niño crece y desarrolla su madurez tanto mental como simbólica, su forma de jugar se refina y evoluciona, permitiéndole una representación más completa, así como la imitación y construcción de su entorno.

2.3. Marco conceptual

- **Juego:** Mientras juega, el niño revela toda su encantadora espontaneidad. Sin duda por esta misma razón, y porque la presencia de la situación de una obra evoca sentimientos profundos en la gente, la gente tiende a pensar en ella con complacencia más que con un espíritu de observación, produciéndose así más literatura que obras académicas.
- **Imagino:** Los procesos cognitivos permiten a los individuos manipular información generada internamente para crear percepciones que se perciben a través de los sentidos de la mente.
- **Represento:** implica una relación de delegación simbolización o interpretación entre la persona que lo representa y la idea que lo representa logrando simbolizar o interpretar u papel de un personaje.
- **Asertivo emocional:** Es la capacidad de tener un comprensión certera y precisa de las emociones propias y ajenas
- **Social:** se define a todo lo relacionado con la sociedad las relaciones humanas y la interacción entre individuos y grupos esa conexión entre personas en tal caso entre niños o estudiantes.

- **Creativa:** es la capacidad de generar ideas soluciones, expresiones creativas y originales, también implica la habilidad de pensar de manera diferente logrando encontrar soluciones a problemas o desafíos que se presenten.
- **Motora:** es la capacidad del cuerpo para moverse y realizar acciones voluntarias incluyendo la coordinación y control de los músculos, huesos y sistema nervioso para lograr movimientos precisos.
- **Función simbólica:** es la capacidad que tiene el ser humano para crear, utilizar y comprender símbolos, como palabras imágenes, ideas emociones y experiencias.
- **Objeto:** Se presenta en la capacidad cognitiva para comprender y representar objetos
- **Indicio:** Es la capacidad de deducir la presencia de algo, utilizando indicadores, señales para inferir la presencia de algo que no se puede ver o percibir directamente
- **Simbólico:** Se refiere a la capacidad cognitiva de utilizar, símbolos como palabras, números, imágenes y conceptos abstractos para representar y comunicar ideas pensamientos e incluso experiencias.
- **Signo:** se refiere a la capacidad cognitiva de utilizar signos o símbolos para representar objetos en lo cual ayuda al individuo a reconocer, comprender y utilizar signos para comunicarse con otros expresando ideas y pensamientos permitiendo también la capacidad de representar y crear.
- **El lenguaje:** El lenguaje en los niños es una de las habilidades más importantes y complejas que desarrollan durante su crecimiento. Este proceso incluye la adquisición, comprensión y uso del lenguaje verbal, no verbal y escrito,

- **Juego simbólico:** Es una forma de juego en la que los niños usan su imaginación para representar situaciones, objetos o roles que no están presentes físicamente. como clave desarrollo infantil, ya que fomenta la creatividad, el lenguaje, las habilidades sociales y el pensamiento abstracto.
- **Significante:** se relaciona con el lenguaje y el proceso de atribuir significado a palabras, sonidos o símbolos. Este concepto se refiere a la forma física del lenguaje (sonido, palabra escrita o imagen) que representa una idea o concepto.
- **Significado:** Es el concepto mental o la idea que se entiende por interpretar en la mente en los niños y niñas se puede notar cuando son más pequeños
- **Afectividad:** Se refiere a la capacidad de experimentar, expresar y gestionar emociones, así como a la formación de vínculos afectivos con los demás. La afectividad juega un papel crucial en la construcción de la identidad, la autoestima y las habilidades

CAPÍTULO III

PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

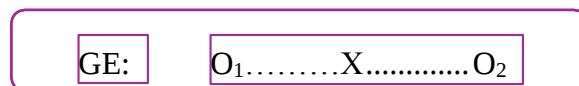
3.1. Enfoque de la investigación.

González, (2020) La investigación cuantitativa mantiene su impacto y relevancia en tipos de estudios que requieren de un orden secuencial, riguroso y demostrativo, con una amplia gama de criterios que permiten su valoración y aportes a la comunidad. Su importancia, radica en la aplicación de una postura divergente, manteniendo la objetividad en los fenómenos observados y traducidos en datos numéricos.

3.2. Diseño de la investigación

Gonzales, (2015) El diseño que se aplicó en nuestro trabajo de investigación fue el pre-experimental con el diseño de un solo grupo pre y post test.

El diagrama que se aplicó es el siguiente:



Dónde:

GE: Grupo experimental

X= Variable independiente (juego imagino y represento)

O₁= Medición pre- experimental de la variable dependiente (pre test)

O₂= Medición post - experimental de la variable dependiente (post-test)

3.3. Tipo y Nivel o alcance de investigación

Carrasco, (2018) La investigación fue de tipo aplicada. Esta investigación por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad. Para realizar investigaciones aplicadas es muy importante contar con el aporte de las teorías científicas, que son producidas por la investigación básica y sustantiva.

La presente investigación fue de nivel experimental que responde a las preguntas: ¿Qué cambios modificaciones se han producido? ¿Qué mejoras han logrado? ¿Cuál es la eficiencia del nuevo sistema?, etc. Es la investigación que se realiza luego de conocer las características del fenómeno o hecho que se investiga (variable) y las causas que han terminado que tengan tales y cuales características, es decir, conociendo a los factores que han dado origen al problema, entonces ya se le puede dar un tratamiento metodológico. En este nivel se aplica un nuevo sistema, modelo, tratamiento, programa, método o técnicas para mejorar o corregir la situación problemática, que ha dado origen al estudio de la investigación.

3.4. Método o métodos aplicados a la Investigación: general y específicos.

Gonzales, (2015) El método científico fue el procedimiento planteado que se sigue en la investigación para descubrir las formas de existencia de los procesos objetivos, para enseñar sus conexiones internas y externas, para generalizar y profundizar los conocimientos así adquiridos, para llegar a demostrarlos con rigor racional y para comprobarlos en experimentos y con las técnicas de su aplicación.

Los resultados se muestran en números y en gráficos, representándolo de forma clara y detallada de los datos recolectados, esta metodología es fundamental para realizar predicciones basadas en datos cuantificables.

3.5. Población y muestra (método y tipo de muestreo)

3.5.1. Población:

Estuvo conformada por todo los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial N.º 303 Niño de la Espina del distrito de Juliaca, en horario de la mañana.

Tabla N° 2

Grupo de estudio

NIÑOS MATRICULADOS EN LA IEI:		
EDAD	SECCIÓN	CANTIDAD
3 AÑOS	“A”	23 NIÑOS
4 AÑOS	“A” “B” “C” “D”	81 NIÑOS
5 AÑOS	“A” “B” “C” “D”	83 NIÑOS

Nota: La siguiente información se adquirió de la institución educativa inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca.

3.5.2. Muestra:

Pilco, (2022) En el mundo de la investigación, no siempre es posible realizar un estudio que cubra todas las partes del grupo objetivo. Esta limitación puede ser causada por diversos factores, como limitaciones de tiempo, presupuesto, personal disponible o incluso dificultades logísticas para llegar a todas las personas o entidades del grupo de interés.

En este caso se utiliza una muestra aleatoria, es decir seleccionar una

muestra representativa de la población para realizar una encuesta de forma más práctica y eficiente realizar investigaciones utilizando muestras tiene varias ventajas que hacen de este método una opción de investigación valiosa.

La muestra estuvo conformada por 22 niños de 5 años, de ambos sexos siendo: 12 niños y 10 niñas, Muestreo: El muestreo empleado fue el no probabilístico del tipo internacional. Técnicas e instrumentos de recolección de datos en esta parte se indica las técnicas e instrumentos que se utilizó en el jardín.

Tabla N° 3

Muestra

NIÑOS Y NIÑAS DEL AULA DE 5 AÑOS “D”	
NIÑOS	12
NIÑAS	10
TOTAL	22

Nota: La siguiente información fue recopilada de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niños de la Espina.

3.6. Técnicas, fuentes e instrumentos de Investigación para la recolección de datos

3.6.1. técnicas de recolección de datos

Martínez, (2022) La recopilación de datos en la investigación implica reunir y medir información de diversas fuentes con el objetivo de obtener una visión general del tema de la investigación. Estos datos pueden obtenerse utilizando diversos métodos y herramientas, como observaciones, cuestionarios, entrevistas y escalas. El propósito del estudio determinará cuál utilizar, aunque se pueden implementar varios métodos simultáneamente en un solo estudio. Estas

herramientas se utilizan en todos los campos de la ciencia, y una vez recogida la información, ésta debe analizarse para transformarla en nuevo conocimiento.

El registro que se aplicó en la presente tesis se uso el diario de campo detallando todo lo observado durante las actividades de aprendizaje aplicada a niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Niño de la Espina

3.6.2. Instrumentos de recolección de datos

Carrasco, (2018) Se consideró la observación como técnica para recopilación de información, a pesar de que muchos autores la catalogan únicamente como técnica exclusiva para recopilación de datos. Esto es debido a que, mediante ella, pueden emplearse instrumentos efectivos y acertados como la lista de cotejo, los cuadernos de notas, las fichas documentales, etc.

La observación se define como el proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, un acontecimiento o conducta humana con el propósito de procesarlo y convertirlo en información.

La lista de cotejo y la ficha de observación está dentro de las dimensiones de la investigación, con la finalidad de observar las características en los niños y niñas en relación con la estrategia juego imagino y represento en niños de cinco años de la institución educativa inicial Niño de la Espina por lo cual en esta ocasión, la lista de cotejo consta de doce ítems teniendo en cuenta las cuatro dimensiones de la primera variable y cada ítem se relaciona con actividades aplicadas a cada niño.

3.7. Diseño para la contratación de hipótesis: prueba de normalidad

Bautista¹, (2009) Una contrastación de hipótesis es la herramienta más poderosa para obtener información. Aquellos en quienes se puede confiar. Se trata de afirmaciones que pueden probarse y comprobarse. Como una solución que puede ser correcta o no, sin creencias ni valores.

3.8. Validez y confiabilidad del instrumento

Carrasco, (2018) Con respecto a la lista de cotejo, podemos decir que es un instrumento muy valioso y útil en la recopilación de informaciones, así como en la recopilación de datos consiste en una lista de indicadores de logro o de aspectos que conforman un indicador de logro determinados y seleccionados por él y la docente, en conjunto con los alumnos y las alumnas para establecer su presencia o ausencia en el aprendizaje alcanzado por los y las estudiantes. (Ministerio de la educación, 2006).

El instrumento fue entregado a especialistas en el área de investigación una vez aprobado después de revisar los ítems correspondientes elaboraron un informe logrando validar los instrumentos, la validación se realizó en función a los objetivos dimensiones, indicadores haci como en términos de calidad técnica y el uso adecuado del lenguaje

3.9. Plan de recolección y procesamiento de datos.

Hurtado, (2022) La recolección de datos y su adecuado procesamiento debe cumplir con el tipo de estudio definido en la metodología, es decir, si el estudio específico es descriptivo, se deben disponer tablas de frecuencia, tablas de contingencia, medidas de concentración, dispersión y coeficiente de variación. Si el estudio es correlacional, entonces en el tratamiento se podrían encontrar pruebas de correlación, hipótesis nulas y alternativas y sus correspondientes pruebas de hipótesis. Si se ha definido que el estudio

es experimental, se espera que se haya definido una variable de control y las condiciones para ejecutar el experimento

Para la recolección de datos se desarrolla las siguientes actividades:

- Operacionalizar las variables.
- Diseñar y elaborar los instrumentos.
- Validación de instrumentos por expertos.
- Se coordinó con la directora de la Institución Educativa Inicial N° 308 Niño de la Espina del distrito de Juliaca, 2022.
- Se aplicó la lista de cotejo (pre test).
- Se aplicó la variable independiente.
- Se aplicó la lista de cotejo (post test).
- Se sometió los resultados a un procesamiento estadístico.
- Se contrastó la hipótesis planteada.

Finalmente, la codificación y el procesamiento de los datos se realizará con el soporte del software estadístico SPSS (paquete estadístico para las ciencias sociales) cuyos resultados concuerden exactamente con los procedimientos manuales.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados: prueba de entrada

Dimensión 01: Juego imagino y represento

Estos datos se recopilaron, empleando la ficha de observación como herramienta de adquisición de datos de muestra de este estudio.

Tabla N° 4 Dimensión 1-Variable 2

Dimensión 1: nivel de Objeto, variable 2.

Ítem	Reconoce los objetos mostrados durante la actividad		Agrupa los objetos según características, durante la actividad		Muestra habilidades de construcción, durante la actividad	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	14	64%	15	68%	08	36%
En proceso	08	36%	07	32%	14	64%
Logro Esperado	00	00%	00	00%	00	00%
Logro Destacado	00	00%	00	00%	00	00%

Nota. Los datos han sido obtenidos con la prueba de entrada con la ficha de observación

Con respecto a la variable 02 y dimensión 01 en el primer ítem, reconoce los objetos mostrados durante la actividad, se muestran a 14 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 64% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 08 niños en proceso que hace un total del 36% de su totalidad en la prueba de entrada

Como resultado en el segundo ítem, agrupa los objetos según características durante la actividad, se muestran a 14 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 64% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 07 niños en proceso que hace un total del 32% de su totalidad en la prueba de entrada.

Como resultado en el tercer ítem, muestra habilidades durante la construcción de la actividad, se muestran a 08 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 36% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 14 niños en proceso que hace un total del 64% de su totalidad en la prueba de entrada

En conclusión, en base a la dimensión uno de la segunda variable, se ha observado como resultado que la mayoría de niños y niñas estuvieron ubicados en la escala de valoración de inicio, el cual requiere mejorar mediante la retroalimentación con la estrategia juego imagino y represento.

tabla N° 5 Dimensión 2-Variable 2

Dimensión 2: nivel de inicio, variable 2.

Ítem	Reconoce las sombras de objetos, durante la actividad.		Identifica un objeto al escuchar su descripción, durante la actividad		Reconoce sonido de la naturaleza, durante la actividad	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	11	50%	12	55%	14	64%
En proceso	11	50%	10	45%	08	36%
Logro Esperado	00	00%	00	00%	00	00%
Logro Destacado	00	00%	00	00%	00	00%

Nota. La información ha sido obtenida de la aplicación de prueba de entrada a través de la ficha de observación.

Con respecto a la variable 02 y dimensión 02 en el primer ítem, reconoce las sombras de objetos durante la actividad, se muestran a 11 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 50% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 11 niños en proceso que hace un total del 50% de su totalidad en la prueba de entrada

Como resultado en el segundo ítem, Identifica un objeto al escuchar su descripción, durante la actividad, se muestran a 12 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 55% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 10 niños en proceso que hace un total del 45% de su totalidad en la prueba de entrada.

Como resultado en el tercer ítem, Reconoce sonido de la naturaleza durante la actividad, se muestran a 14 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 64% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 08 niños en proceso que hace un total del 36% de su totalidad en la prueba de entrada

En conclusión, en base a la segunda dimensión de la segunda variable, se ha observado como resultado que la mayoría de niños y niñas estuvieron ubicados en la escala de valoración de inicio, el cual requiere mejorar la función simbólica mediante estrategias.

tabla N° 6 Dimensión 3-Variable 2*Dimensión 3: nivel de símbolo, variable 2.*

Ítem	Aplica símbolos en la escritura, durante la actividad		Usa su cuerpo para representar números, durante la actividad		Utiliza palillos para medir la longitud de los objetos, durante la actividad	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	11	50%	12	55%	12	55%
En proceso	11	50%	10	45%	10	45%
Logro Esperado		00	00%	00	00%	00
Logro Destacado		00	00%	00	00%	00

Nota. La información ha sido obtenida de la aplicación de prueba de entrada a través de la ficha de observación.

Con respecto a la tercera dimensión y la segunda variable en el primer ítem, aplica símbolos en la escritura durante la activad, se muestran a 11 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 50% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 11 niños en proceso que hace un total del 50% de su totalidad en la prueba de entrada.

Como resultado en el segundo ítem, Identifica un objeto al escuchar su descripción, durante la activad, se muestran a 12 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 55% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 10 niños en proceso que hace un total del 45% de su totalidad en la prueba de entrada.

Como resultado en el tercer ítem, Reconoce sonido de la naturaleza durante la activad, se muestran a 12 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 55%

de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 10 niños en proceso que hace un total del 45% de su totalidad en la prueba de entrada

En conclusión, en base a la segunda dimensión de la segunda variable, se ha observado como resultado que la mayoría de niños y niñas estuvieron ubicados en la escala de valoración de inicio, el cual requiere mejorar la función simbólica mediante estrategias.

Tabla N° 7 Dimensión 4-Variable 2

Dimensión 4: nivel de signo, variable 2.

Ítem	Sabe escribir su nombre, durante la actividad		Realiza trazos libres con lápiz durante la actividad		Usa oraciones completas durante la actividad	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	12	55%	12	55%	13	59%
En proceso	10	45%	10	45%	09	41%
Logro Esperado	00	00%	00	00%	00	00%
Logro Destacado	00	00%	00	00%	00	00%

Nota. La información ha sido obtenida de la aplicación de prueba de entrada a través de la ficha de observación.

Con respecto a la cuarta dimensión de la segunda variable en el primer ítem, Sabe escribir su nombre durante la actividad, se muestran a 12 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 55% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 10 niños en proceso que hace un total del 45% de su totalidad en la prueba de entrada

Como resultado en el segundo ítem, realiza trazos libres con lápiz, durante la actividad, se muestran a 12 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 55%

de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 10 niños en proceso que hace un total del 45% de su totalidad en la prueba de entrada.

Como resultado en el tercer ítem, usa oraciones completas durante la activad, se muestran a 13 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 59% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel de inicio y 09 niños en proceso que hace un total del 41% de su totalidad en la prueba de entrada

En conclusión, en base a la segunda dimensión de la segunda variable, se ha observado como resultado que la mayoría entre niños y niñas estuvieron ubicados en la escala de valoración de inicio, el cual requiere mejorar la función simbólica mediante estrategias.

tabla N° 8 Variable2

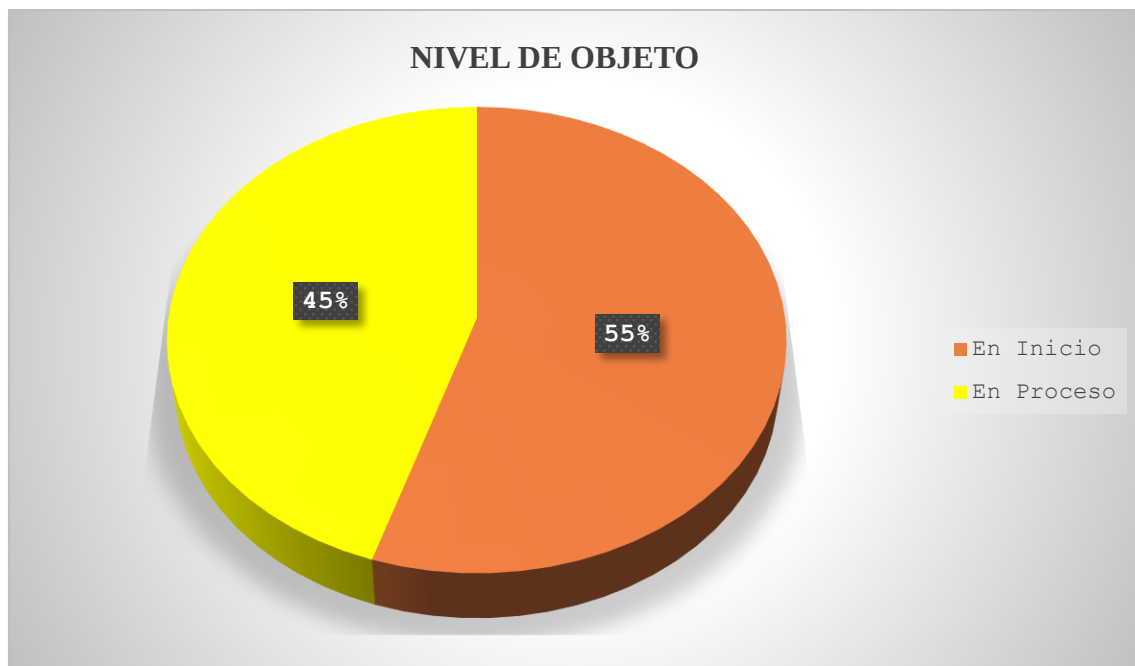
Variable2: Función simbólica

Dimensión	Dimensión 1		Dimensión 2		Dimensión 3		Dimensión 4	
	Nivel de objeto		Nivel de indicio		Nivel simbólico		Nivel de signo	
Valoración	f_i	%	f_i	%	f_i	%	f_i	%
En inicio	12	55%	14	64%	11	50%	12	55%
En proceso	10	45%	08	36%	11	50%	10	45%
Logro esperado	00	00%	00	00%	00	00%	00	00%
Logro Destacado	00	00%	00	00%	00	00%	00	00%

Nota. La presente información ha sido obtenida de la aplicación de prueba de entrada a través de la ficha de observación a conformantes de la muestra.

Figura N° 1

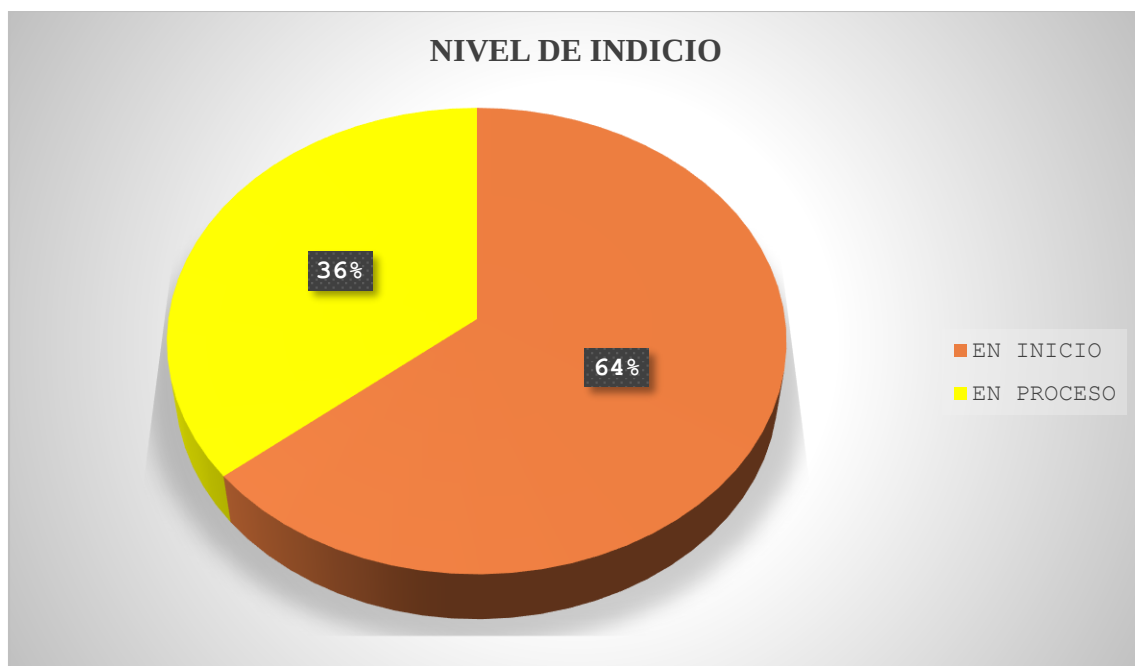
Variable 2: Funcion Simbolica, dimension uno



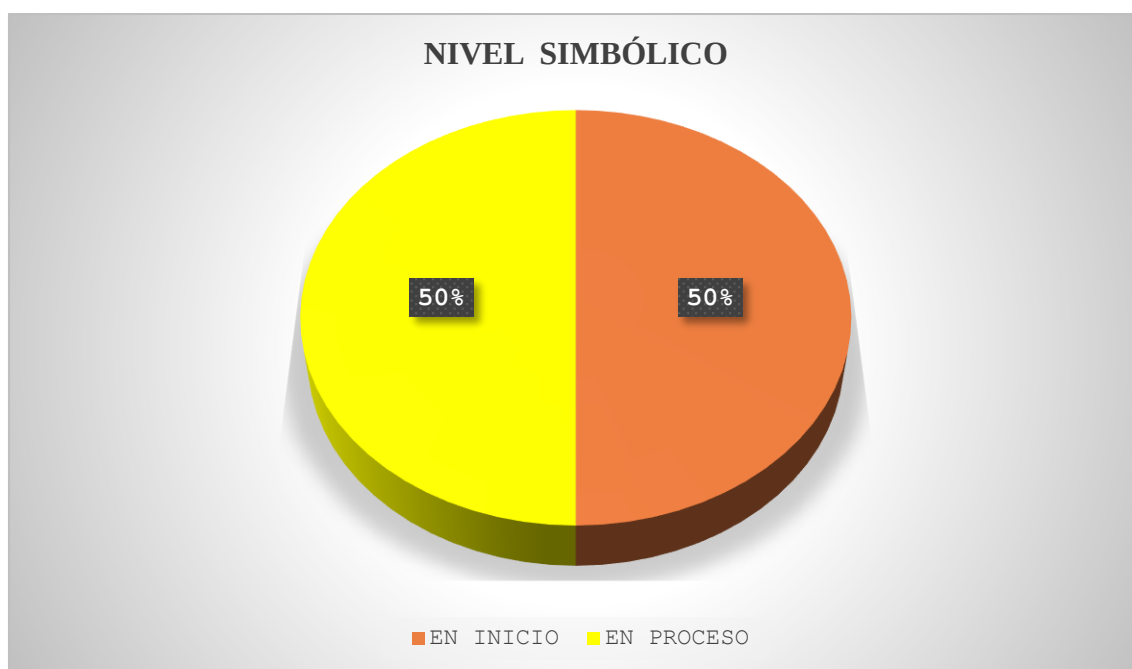
Fuente: Tabla 8

Figura N° 2

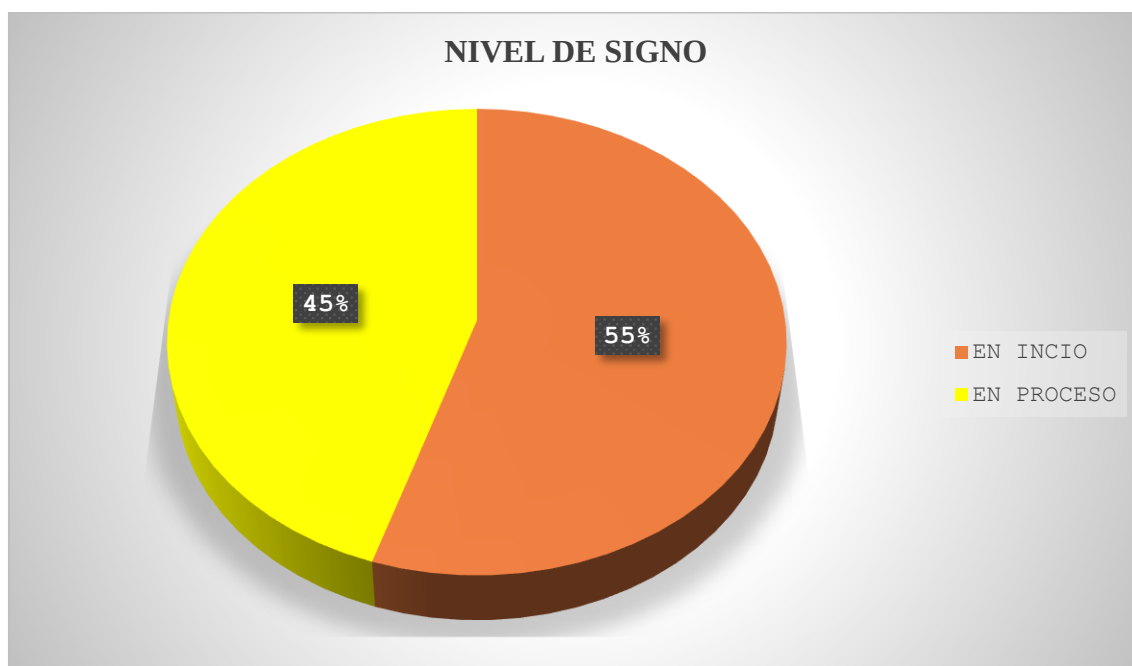
Variable2 – Dimension dos



Fuente: Tabla 8

Figura N° 3*Variable2 – Dimension tres*

Fuente: Tabla 8

Figura N° 4*Variable2 – Dimension cuatro*

Fuente: Tabla 8

Interpretación de los datos obtenidos se muestra los resultados de las cuatro dimensiones mencionadas en los gráficos ya mostrados anteriormente.

En la primera dimensión en el nivel de objeto se detalla que entre niños y niñas 12 se encuentran ubicados en la escala de valoración de inicio, mostrando el 55% del total, mientras tanto en la escala de valoración de proceso se encuentran 10 entre niños y niñas, mostrando en valor de porcentaje el 45% de la prueba de entrada que se aplicó.

Posteriormente, para la segunda dimensión en el nivel de indicio se detalla que entre niños y niñas 14 se encuentran ubicados en la escala de valoración de inicio, mostrando el 64% del total, mientras tanto en la escala de valoración de proceso se encuentran 08 entre niños y niñas, mostrando en valor de porcentaje el 36% de la prueba de entrada.

En la tercera dimensión en el nivel simbólico se observó que entre niños y niñas 11 se encuentran ubicados en la escala de valoración de inicio, mostrando el 50% del total, mientras tanto en la escala de valoración de proceso se encuentran 11 entre niños y niñas, mostrando en valor de porcentaje el 50% de la prueba aplicada.

En la cuarta dimensión en el nivel de signo se detalla que 12 niños se encuentran ubicados en la escala de valoración de inicio, mostrando el 55% del total, mientras tanto en la escala de valoración de proceso se encuentran 10 niños, mostrando en valor de porcentaje el 45% de la prueba de entrada que se aplicó.

En los resultados en general de la segunda variable de la prueba de entrada se ha obtenido que la mayoría de los niños observados durante el post test se han ubicado en la escala de valoración en inicio.

4.2. Resultados: Prueba de proceso

Estos datos se obtuvieron utilizando la ficha de observación como herramienta de recopilación de datos de muestra en este estudio.

tabla N° 9: Dimensión 1 – Variable 1

Dimensión 1: actividades para el nivel de objeto, variable 1.

Ítem	Usa objetos como representante de otros, durante la actividad		Se expande en los juegos de construcción, durante la actividad		Realiza el Juego de clasificación y correspondencia, durante la actividad	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	10	45%	12	55%	10	45%
Logro Esperado	12	55%	10	45%	12	55%
Logro Destacado	00	00%	00	00%	00	00%

Nota: Los datos obtenidos de la presente tabla son resultados de la prueba de proceso.

En el análisis de los resultados obtenidos se pudo representar en la tabla de estadísticas en lo cual obtuvimos los siguientes resultados:

En la primera variable en la dimensión uno, con el primer ítem, usa objetos como representante de otros durante la actividad, se muestra que 10 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 45% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 12 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 55% de datos registrados.

Con el segundo ítem, Se expande en los juegos de construcción, durante la actividad, se muestra que 12 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso

con el porcentaje de 55% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 10 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 45% de datos registrados.

Con la primera variable en la dimensión uno, con el tercer ítem, se realiza juego de clasificación y correspondencia, durante la actividad, se muestra que 10 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 45% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 12 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 55% de datos registrados.

Se puede deducir que, los niños y niñas se encuentran en las escalas de proceso y de logro esperado

Tabla N° 10 : Dimension 2 – Variable 1

Dimensión 2: actividades para el nivel de indicio, variable 1.

Ítem	Descubre y crea sonidos misteriosos, durante la actividad		Esconde y busca con pistas, durante la actividad		Asocia los juegos de roles, durante la actividad	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	11	50%	11	50%	10	45%
Logro Esperado	10	45%	11	50%	12	55%
Logro Destacado	00	00%	00	00%	00	00%

Nota: Los datos obtenidos de la tabla son resultados de la prueba de proceso

En el análisis de los resultados obtenidos se pudo representar en la tabla de estadísticas en lo cual obtuvimos los siguientes resultados:

En la primera variable en la dimensión dos, con el primer ítem. Descubre y crea sonidos misteriosos, durante la actividad, se muestra que 11 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 50% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 10 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 45% de datos registrados.

Con el segundo ítem, Esconde y busca con pistas, durante la actividad, se muestra que 11 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 50% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 11 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 50% de datos registrados.

la primera variable en la dimensión dos, con el tercer ítem, Asocia los juegos de roles, durante la actividad, muestra que 10 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 45% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 12 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 55% de datos registrados.

Se puede deducir que, los niños y niñas se encuentran en las escalas de inicio y de logro esperado.

tabla N° 11: Dimension 3 – Variable 1*Dimensión 3: actividades para el nivel simbólico, variable 1.*

Ítem	Crea dibujos libremente, durante la actividad		Juego con figuras geométricas, durante la actividad		Utiliza canciones o rimas, durante la actividad	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	09	41%	10	45%	08	36%
Logro Esperado	13	59%	12	55%	14	64%
Logro Destacado	00	00%	00	00%	00	00%

Nota: Los datos obtenidos de la presente tabla son resultados de la prueba de proceso

En el análisis de los resultados obtenidos se pudo representar en la tabla de estadísticas en lo cual obtuvimos los siguientes resultados:

En la primera variable en la dimensión tres, con el primer ítem, Crea dibujos libremente, durante la actividad, se muestra que 09 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 41% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 13 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 59% de datos registrados.

Con el segundo ítem, Juego con figuras geométricas, durante la actividad, se muestra que 10 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 45% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 10 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 55% de datos registrados.

Con la primera variable en la dimensión tres, con el tercer ítem, utiliza canciones o rimas, durante la actividad, se muestra que 08 niños se encuentran en la escala de

valoración de proceso con el porcentaje de 36% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 14 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 64% de datos registrados.

Se deduce que, los niños y niñas se encuentran en las escalas de proceso y de logro esperado.

Tabla N° 12: Dimension 4 – Variable 1

Dimensión 4: actividades para el nivel de signo, variable 1.

Ítem	Usa carteles o señales para orientarse, durante la actividad		Realiza gestos o mímicas, durante la actividad		Utiliza pictogramas adecuadamente, durante la actividad	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Valoración						
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	10	45%	10	45%	11	50%
Logro Esperado	12	55%	12	55%	11	50%
Logro Destacado	00	00%	00	00%	00	00%

Nota: Los datos obtenidos de la presente tabla son resultados de la prueba de proceso.

En la primera variable en la cuarta dimensión, Usa carteles o señales para orientarse, durante la actividad, se muestra que 10 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 45% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 12 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 55% de datos registrados.

Con el segundo ítem, Se expande en los juegos de construcción, durante la actividad, se muestra que 10 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso

con el porcentaje de 45% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 12 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 55% de datos registrados.

Con la primera variable en la cuarta dimensión y tercer ítem, se realiza juego de clasificación y correspondencia, durante la actividad, se muestra que 10 niños se encuentran en la escala de valoración de proceso con el porcentaje de 45% de la totalidad, en cambio en el logro esperado se registró entre 12 niños y niñas que en porcentaje se obtuvo el 55% de datos registrados.

Se puede deducir que, los niños y niñas se encuentran en las escalas de proceso y de logro esperado.

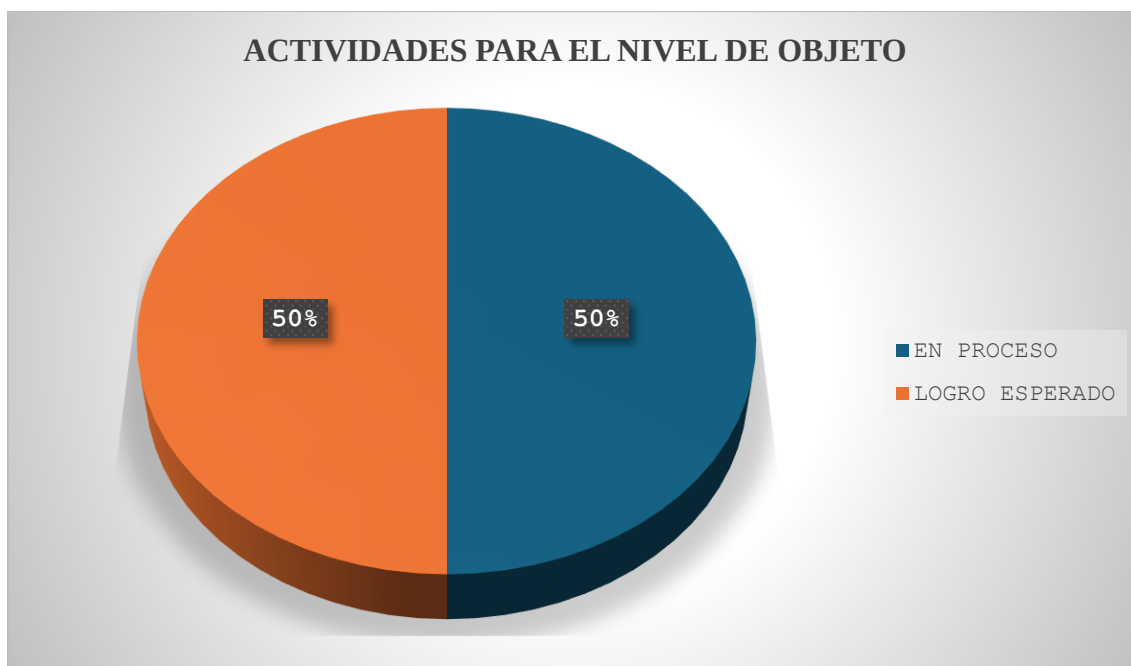
tabla N° 13 Variable1- Juego Imagino y Represento

Dimensión	Dimensión 1		Dimensión 2		Dimensión 3		Dimensión 4	
	actividades		actividades		actividades		actividades	
	Nivel de objeto,		Nivel de indicio		Nivel simbólico		Nivel de signo	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	11	50%	08	36%	09	41%	09	41%
Logrado	11	50%	14	64%	13	59%	13	59%
esperado								
Logro	00	00%	00	00%	00	00%	00	00%
destacado								

Nota. La presente información ha sido obtenida de la aplicación de prueba de proceso a través de la lista de cotejo

Figura N° 5

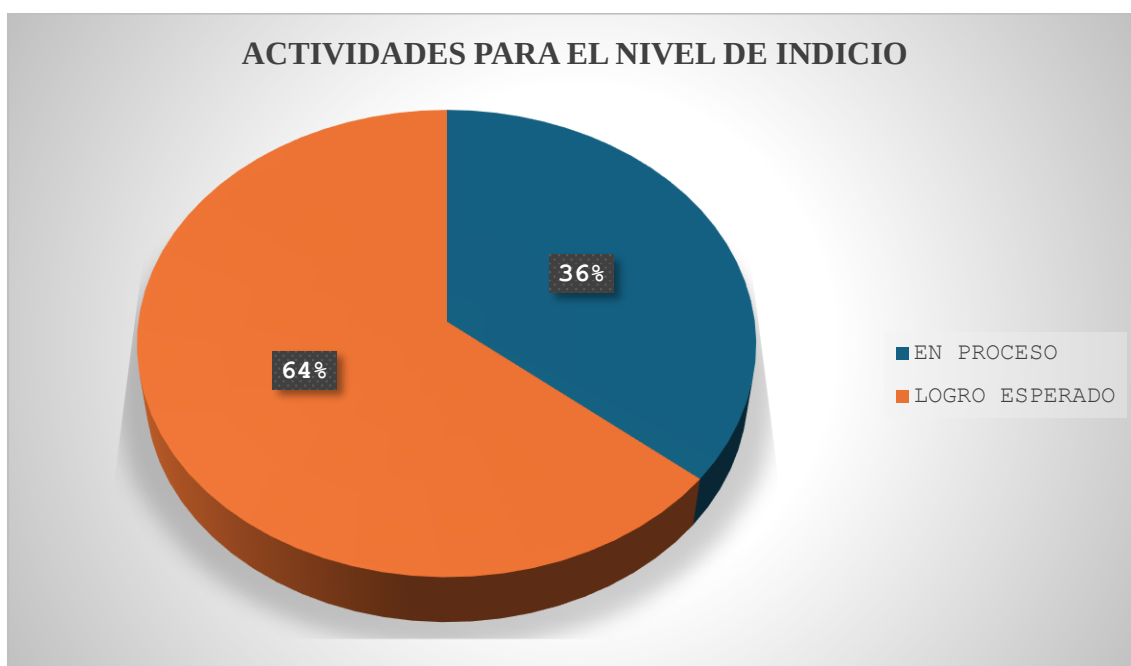
Variable 1 - Dimensión 1



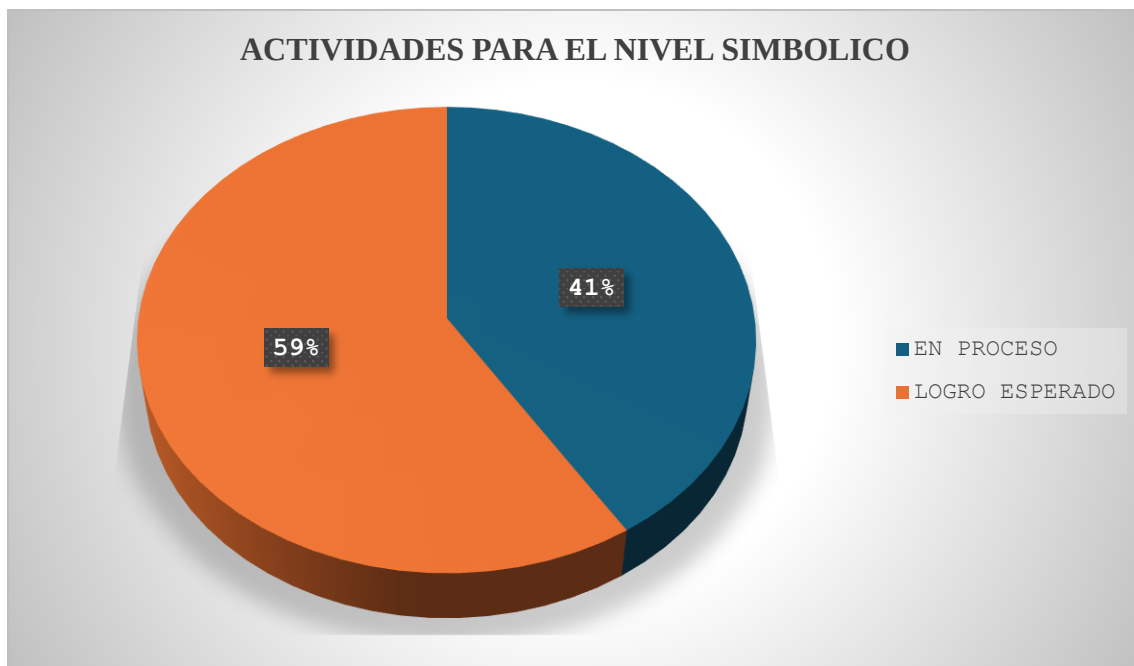
Fuente: Tabla N°13

Figura N° 6

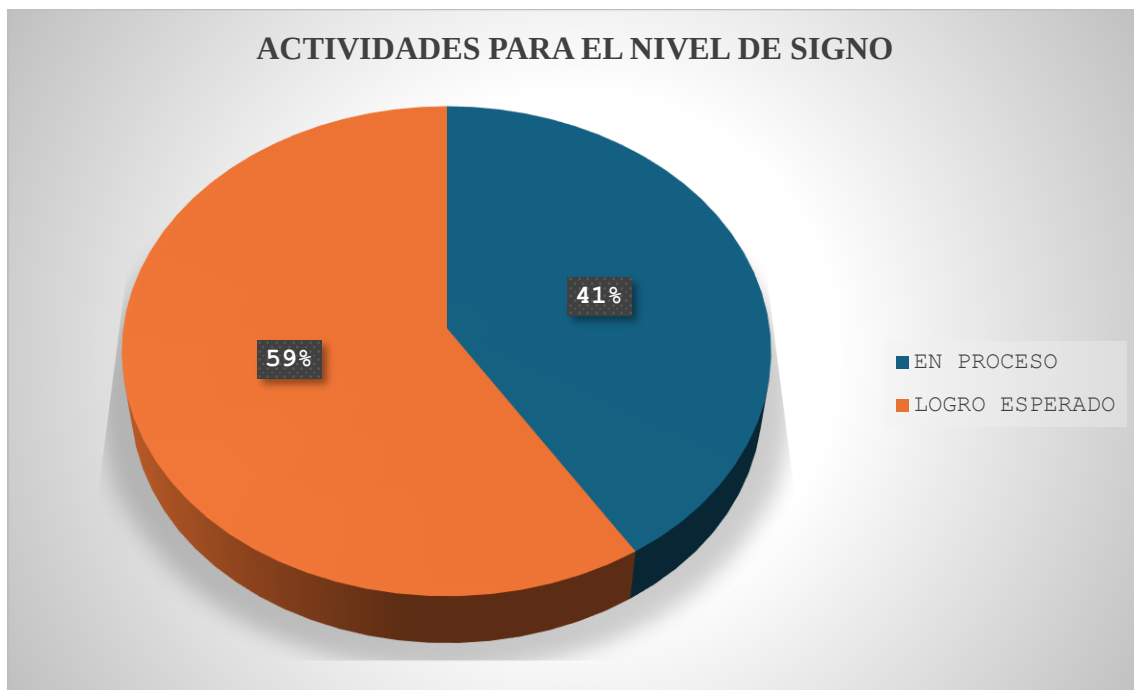
Variable 1 - Dimensión 2



Fuente: Tabla N°13

Figura N° 7*Variable 1 - Dimensión 3*

Fuente: Tabla N°13

Figura N° 8*Variable 1 - Dimensión 4*

Fuente: Tabla N°13

En la siguiente Interpretación de los datos obtenidos se muestra los resultados de las cuatro dimensiones mencionadas de la primera variable, en los gráficos ya mostrados anteriormente.

En la primera dimensión actividades para el nivel de objeto se detalla que entre niños y niñas 11 se encuentran ubicados en la escala de valoración de proceso, mostrando el 50% del total, mientras tanto en la escala de valoración de logro esperado se encuentran entre niños y niñas un total e 11, mostrando en valor de porcentaje el 50% de la prueba de proceso que se aplicó.

Posteriormente, para la segunda dimensión actividades para el nivel de indicio se detalla que entre niños y niñas 08 se encuentran ubicados en la escala de valoración de proceso, mostrando el 36% del total, mientras tanto en la escala de valoración de logro destacado se encuentran 14 entre niños y niñas, mostrando en valor de porcentaje el 64% de la prueba de proceso.

En la tercera dimensión actividades para el nivel simbólico se observó que entre niños y niñas 09 se encuentran ubicados en la escala de valoración de en proceso, mostrando el 41% del total, mientras tanto en la escala de valoración de logro esperado se encuentran 13 entre niños y niñas, mostrando en valor de porcentaje el 59% de la prueba aplicada.

En la cuarta dimensión actividades para el nivel de signo se detalla que 09 niños se encuentran ubicados en la escala de valoración de proceso, mostrando el 41% del total, mientras tanto en la escala de valoración de logro esperado se encuentran 13 niños, mostrando en valor de porcentaje el 59% de la prueba de proceso que se aplicó.

En los resultados en general de la primera variable de la prueba de proceso se ha obtenido como resultado que la mayoría de los niños observados durante el post test se han ubicado en la escala de valoración entre proceso y logro esperado.

4.3. Resultados: Prueba de salida

Tabla N° 14: Dimensión 1-Variable 2

Dimensión 1: nivel de Objeto, variable 2.

Ítem	Reconoce los objetos mostrados		Agrupa los objetos según características, tamaños, color, etc.		Muestra habilidades de juego en el sector construcción.	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	00	00%	00	00%	00	00%
Logro Esperado	07	32%	06	27%	05	23%
Logro Destacado	15	68%	16	73%	17	77%

Nota. La información ha sido obtenida de la aplicación de la prueba de salida a través de la ficha de observación

Con respecto a la variable dos y la dimensión uno con en el primer ítem, reconoce los objetos mostrados durante la activad, se muestran a 07 niños en el nivel de logro esperado que hace un porcentaje total del 32% de su totalidad de la respectiva valoración y 15 niños en el nivel de logro destacado, que hace un total del 68% de su totalidad en la prueba de salida.

Como resultado en el segundo ítem, agrupa los objetos según características durante la activad, se muestran a 06 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 27% de su totalidad de la respectiva valoración de proceso y 16 niños en logro destacado que hace un total del 73% de su totalidad en la prueba de salida.

Como resultado en el tercer ítem, muestra habilidades durante la construcción de la activad, se muestran a 05 niños en el nivel de proceso que hace un porcentaje total del 23% de su totalidad de la respectiva, en la valoración de logro destacado se registra 17 que hace un total del 77% de su totalidad en la prueba de entrada.

En conclusión, en base a la dimensión uno de la segunda variable, se ha observado como resultado que la mayoría de niños y niñas estuvieron ubicados en la escala de valoración de en proceso y logro destacado.

tabla N° 15 Dimensión 2-Variable 2

Dimensión 2: nivel de indicio, variable 2.

Ítem	Reconoce las sombras de objetos en el juego		Identifica un objeto al escuchar su descripción		Reconoce sonido de la naturaleza.	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Valoración						
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	00	00%	00	00%	00	00%
Logro Esperado	06	27%	06	27%	04	18%
Logro Destacado	16	73%	16	73%	18	82%

Nota. La información ha sido obtenida de la aplicación de prueba de salida a través de la ficha de observación.

Con respecto a la variable 02 y dimensión 02 en el primer ítem, reconoce las sombras de objetos durante la activad, se muestran a 06 niños en la escala de valoración de logro esperado que hace un porcentaje total del 27% de su totalidad de la respectiva valoración en el nivel logro esperado y 16 niños en proceso que hace un total del 73% de su totalidad en la prueba de salida.

Como resultado en el segundo ítem, Identifica un objeto al escuchar su descripción, durante la actividad, se muestran a 06 niños en el nivel de inicio que hace un porcentaje total del 16% de su totalidad de la respectiva valoración del logro esperado y 16 niños en logro destacado que hace un total del 73% de su totalidad en la prueba de salida.

Como resultado en el tercer ítem, Reconoce sonido de la naturaleza durante la actividad, se muestran a 04 niños en el nivel de logro esperado que hace un porcentaje total del 18% de su totalidad de la respectiva valoración de logro esperado y 18 niños en logro destacado que hace un total del 82% de su totalidad en la prueba de salida

En conclusión, en base a la dimensión dos de la segunda variable, se ha observado como resultado que la mayoría de niños y niñas estuvieron ubicados en la escala de valoración de logro esperado y logro destacado.

Tabla N° 16: Dimensión 3-Variable 2

Dimensión 3: nivel simbólico, variable 2.

Ítem	Aplica los símbolos en la escritura		Usa su cuerpo para representar números		Utiliza palillos para medir la longitud de los objetos	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	00	00%	00	00%	00	00%
Logro Esperado	04	18%	05	23%	03	14%
Logro Destacado	18	82%	17	87%	19	86%

Nota. La información ha sido obtenida de la aplicación de prueba de salida a través de la ficha de observación

Con respecto a la tercera dimensión y la segunda variable en el primer ítem, aplica símbolos en la escritura durante la actividad, se muestran a 04 niños en el nivel de logro esperado que hace un porcentaje total del 18% de su totalidad y 18 niños en logro destacado que hace un total del 82% de su totalidad en la prueba de salida

Como resultado en el segundo ítem, Identifica un objeto al escuchar su descripción, durante la actividad, se muestran a 05 niños en el nivel de logro esperado que hace un porcentaje total del 23% de su totalidad de la respectiva valoración y 17 niños en logro destacado que hace un total del 87% de su totalidad en la prueba de salida.

Como resultado en el tercer ítem, Reconoce sonido de la naturaleza durante la actividad, se muestran a 03 niños en el nivel de logro esperado que hace un porcentaje total del 14% de su totalidad de la respectiva valoración y 19 niños en logro destacado que hace un total del 86% de su totalidad en la prueba de salida

En conclusión, en base a la dimensión tres de la segunda variable, se ha observado como resultado que la mayoría de niños y niñas estuvieron ubicados en la escala de valoración de logro esperado y logro destacado.

Tabla N° 17: Dimensión 4-Variable 2*Dimensión 4: nivel de signo, variable 2.*

Ítem	Sabe escribir su nombre		Realiza trazos libres con lápiz durante el dibujo.		Utiliza el lenguaje cuando se comunica con sus compañeros usando oraciones completas	
Valoración	f _i	%	f _i	%	f _i	%
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	00	00%	00	00%	00	00%
Logro Esperado	01	5%	04	18%	13	14%
Logro Destacado	21	95%	18	82%	19	86%

Nota. La información ha sido obtenida de la aplicación de prueba de salida a través de la ficha de observación.

Con respecto a la cuarta dimensión de la segunda variable en el primer ítem, Sabe escribir su nombre durante la actividad, se muestran a 01 niños en el nivel de logro esperado que hace un porcentaje total del 05% de su totalidad de la respectiva valoración y 21 niños en logro destacado que hace un total del 95% de su totalidad en la prueba de salida.

Como resultado en el segundo ítem, realiza trazos libres con lápiz, durante la actividad, se muestran a 04 niños en el nivel de logro esperado que hace un porcentaje total del 18% de su totalidad de la respectiva valoración y 18 niños en logro destacado que hace un total del 82% de su totalidad en la prueba de salida.

Como resultado en el tercer ítem, usa oraciones completas durante la actividad, se muestran a 13 niños en el nivel de logro esperado que hace un porcentaje total del 14%

de su totalidad de la respectiva valoración y 19 niños en logro destacado que hace un total del 86% de su totalidad en la prueba de salida

En conclusión, en base a la dimensión cuatro de la segunda variable, se ha observado como resultado que la mayoría entre niños y niñas estuvieron ubicados en la escala de valoración de logro esperado y logro destacado.

Tabla N° 18 Variable2

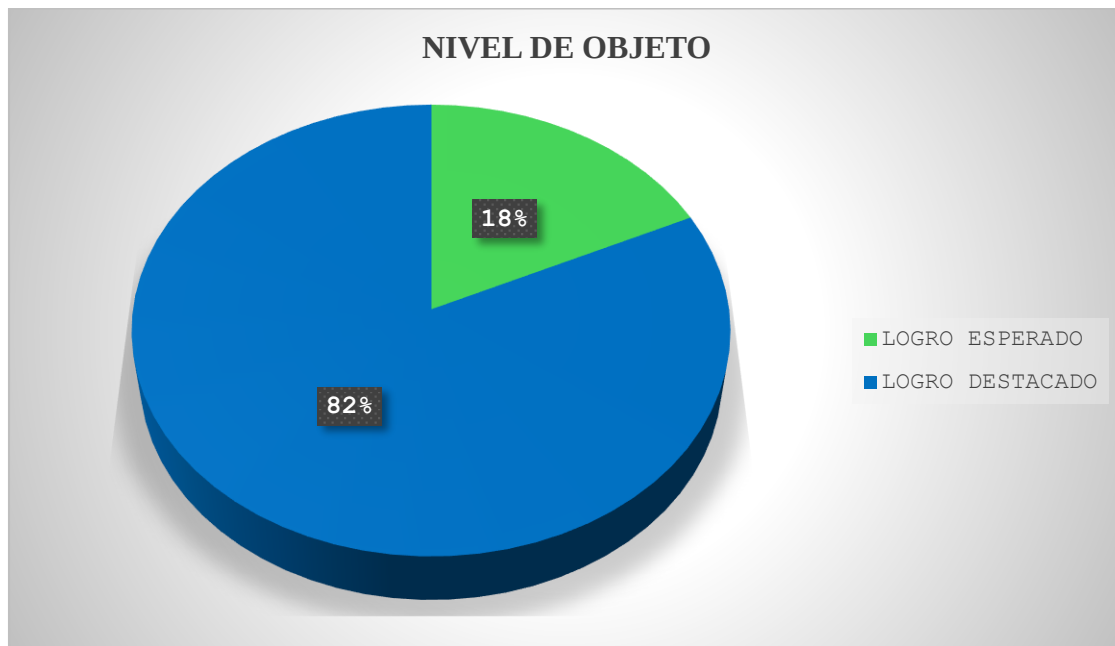
Variable2: Función simbólica

<i>Dimensión</i>	<i>Dimensión 1</i>		<i>Dimensión 2</i>		<i>Dimensión 3</i>		<i>Dimensión 4</i>	
	<i>Nivel de objeto</i>		<i>Nivel de indicio</i>		<i>Nivel simbólico</i>		<i>Nivel de signo</i>	
Valoración	<i>f_i</i>	<i>%</i>	<i>f_i</i>	<i>%</i>	<i>f_i</i>	<i>%</i>	<i>f_i</i>	<i>%</i>
En inicio	00	00%	00	00%	00	00%	00	00%
En proceso	00	00%	00	00%	00	00%	00	00%
Logro	04	18%	04	18%	02	09%	02	09%
esperado								
Logro	18	82%	18	82%	20	91%	20	91%
destacado								

Nota: la siguiente tabla de datos ha sido elaborada con la aplicación de la prueba de *salida*.

Figura N° 9

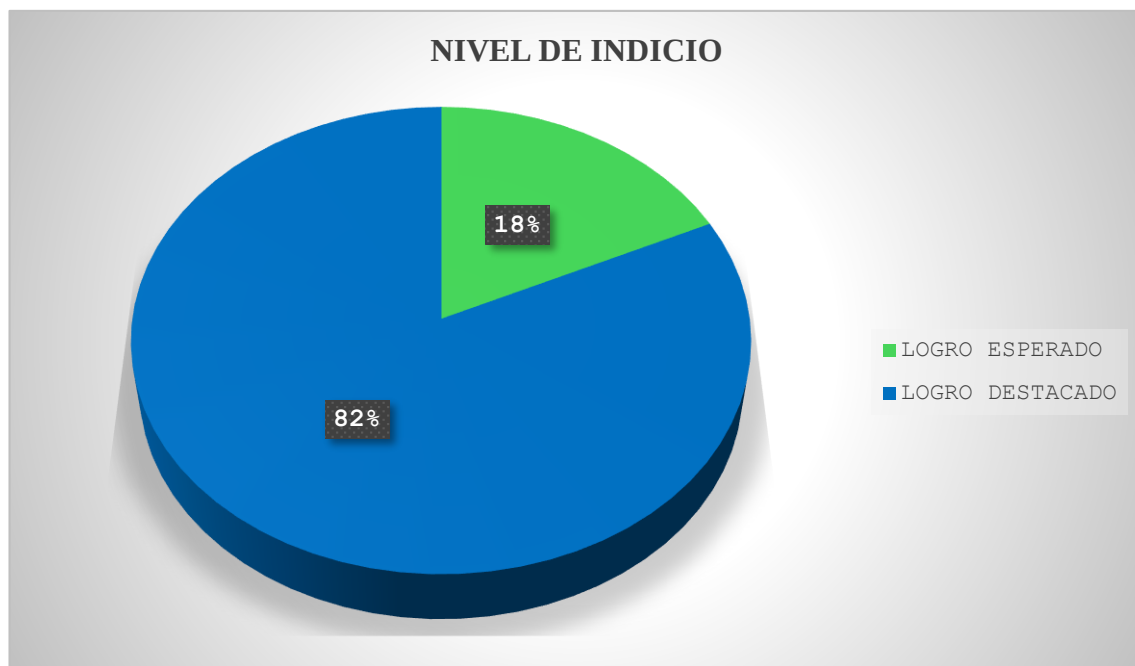
Variable 02- función simbólica, dimensión 01.



Fuente tabla N°18

Figura N° 10

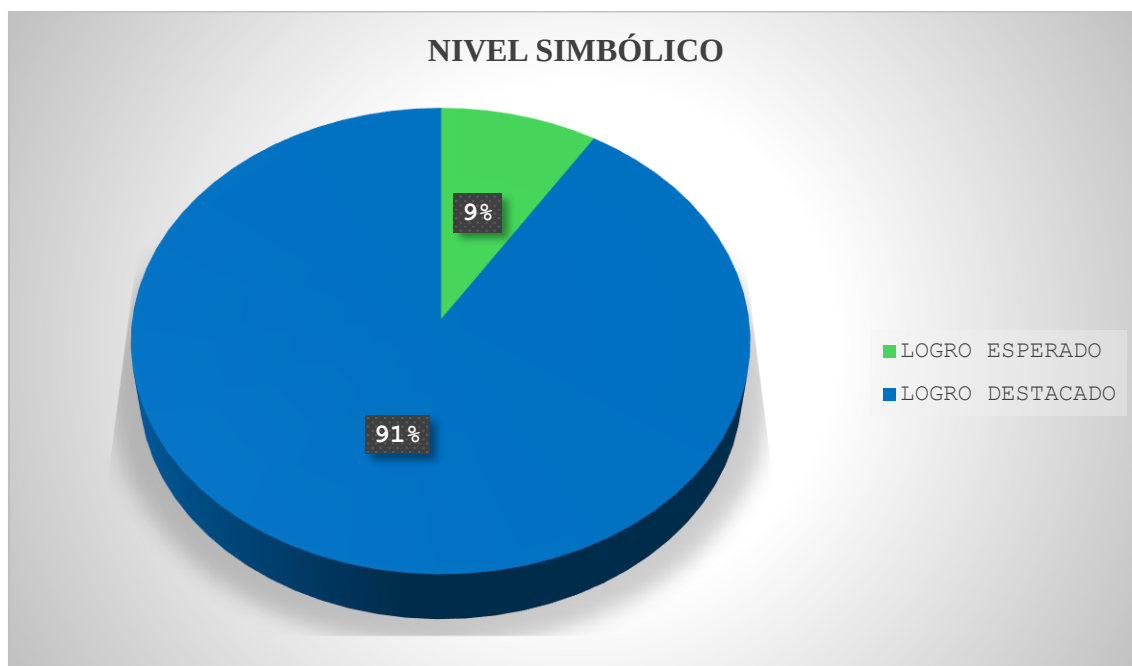
Variable 02- función simbólica, dimensión 02.



Fuente tabla N°18

Figura N° 11

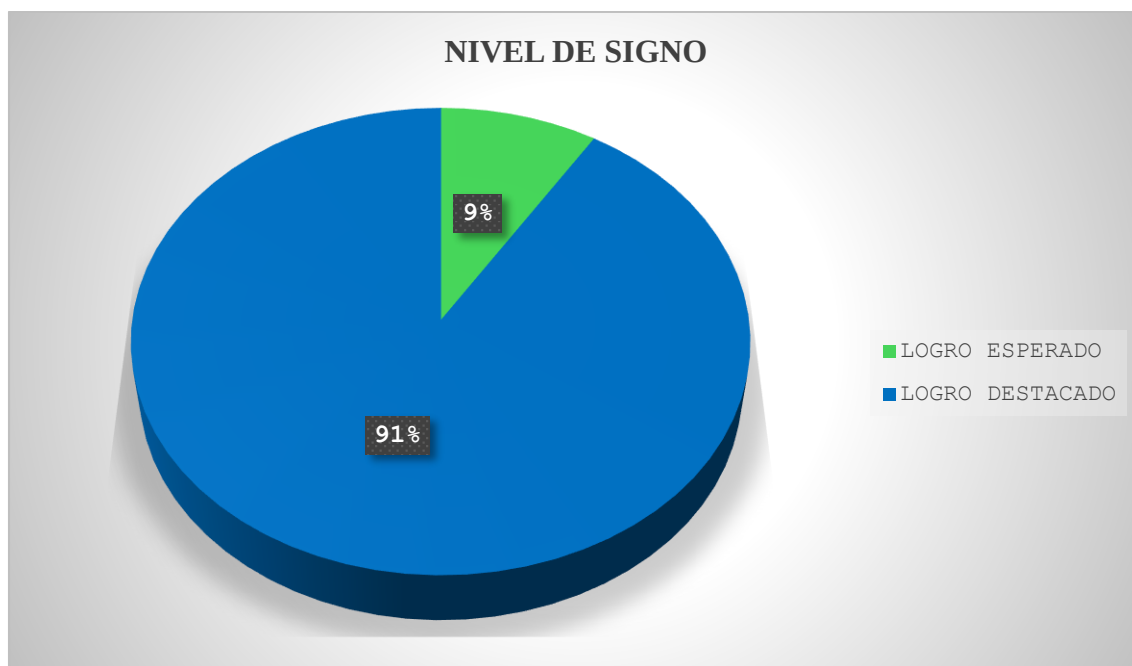
Variable 02- función simbólico, dimensión 03



. Fuente tabla N°18

Figura N° 12

Variable 02- función simbólica, dimensión 04..



Fuente tabla N°18

La Interpretación de los datos obtenidos se muestra los resultados de las cuatro dimensiones mencionadas en los gráficos ya mostrados anteriormente.

En la primera dimensión en el nivel de objeto se detalla que entre niños y niñas 04 se encuentran ubicados en la escala de valoración de logro esperado, mostrando el 18% del total, mientras tanto en la escala de valoración de logro destacado se encuentran 18 entre niños y niñas, mostrando en valor de porcentaje el 82% de la prueba de salida que se aplicó.

Posteriormente, para la segunda dimensión en el nivel de indicio se detalla que entre niños y niñas 04 se encuentran ubicados en la escala de valoración de logro esperado, mostrando el 18% del total, mientras tanto en la escala de valoración de logro destacado se encuentran 18 entre niños y niñas, mostrando el valor de porcentaje el 82% de la prueba de salida.

En la tercera dimensión en el nivel simbólico se observó que entre niños y niñas 02 se encuentran ubicados en la escala de valoración de logro esperado, mostrando el 09% del total, mientras tanto en la escala de valoración de logro destacado se encuentran 20 entre niños y niñas, mostrando en valor de porcentaje el 91% de la prueba aplicada.

En la cuarta dimensión en el nivel de signo se detalla que 02 niños se están ubicados en la escala de valoración de logro esperado, mostrando el 09% del total y en la escala de valoración de logro destacado se encuentran 20 niños, mostrando en valor de porcentaje el 91% de la prueba de salida aplicada.

En los resultados en general de la segunda variable de la prueba de salida se ha obtenido que la mayoría de los niños observados durante el post test se han ubicado en la escala de valoración de logro esperado y logro destacado.

4.4. Prueba de hipótesis

4.4.1. Prueba de normalidad

Tabla N° 19

Estimación de la prueba

Kolmogórov-Smirnov			
	Estadístico	gl	Sig.
Juego, imagino y represento	,496	22	,000
Función simbólica	530	22	,000

Fuente: Resultados obtenidos de SPSS

En la prueba, se observa que la muestra está representada por 22 niños. La muestra está debajo de 30 y se eligió la prueba de Kolmogorov-Smirnov. Al aplicar esta prueba entre las variables y revisar los resultados, se concluye que el valor de significancia (sig.) es 0.00, lo que indica que la distribución de los datos no es normal. Por lo tanto, la estadística utilizada no es paramétrica, y para la estimación se empleará el chi cuadrado para verificar las hipótesis.

Siendo la regla: si el valor Sig. es mayor que 0,05 se dice que la distribución es normal y por lo tanto es una estadística paramétrica, por otro lado, si el valor Sig. es menor que 0,05 (5%) la distribución, NO es normal y es no paramétrica.

4.4.2. Prueba de hipótesis general

1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: la estrategia de Juegos, imagino y represento NO tiene eficacia positiva para el desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022. Los promedios son menores.

Hipótesis alterna: la estrategia de Juegos, imagino y represento SI tiene eficacia positiva para el desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022. Los promedios son mayores.

2. Nivel de significancia

$\alpha = 0,05(5\%)$

3. Prueba de normalidad

Aplicada la prueba de normalidad entre las variables y analizar los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor de significancia (sig.) es 0.000, lo que indica que la distribución de los datos no es normal. Por lo tanto, la estadística es no paramétrica, y para realizar estimaciones se utilizará la prueba chi-cuadrada para verificar la hipótesis.

4. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla N° 20 Prueba de hipotesis

Estimación de prueba de hipótesis general

	<i>Chi-cuadrado</i>	<i>gl</i>	<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>Diferencia de medidas</i>	<i>Intervalo de confianza de diferencia</i>	
					inferior	superior
Juego Imagino y Represento	8,909 ^a	1	,003	2.818	2	3
Función Simbólica	14,727 ^a	1	,000	3.909	3	4

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 11.0

5. Decisión

Resultados obtenidos en la contrastación, se observa que el valor de significancia (sig.) es 11.0 que es mayor que el valor de p de 0.05. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alternativa.

En conclusión, tras someter los datos a la prueba estadística y realizar la verificación correspondiente, se determina que la La estrategia de juego imagino y represento **sí** tiene efectos positivos en el desarrollo de la función simbólica.

6. De la tabla anterior se entiende:

La estrategia de juego imagino y represento si tiene efectos positivos en la función simbólica. El valor promedio obtenido es alto.

4.4.3. Prueba de hipótesis específica 1

1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: la estrategia de Juegos, imagino y represento NO tiene eficacia positiva para el desarrollo del nivel de objeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022. Los promedios son menores.

Hipótesis alterna: la estrategia de Juegos, imagino y represento SI tiene eficacia positiva para el desarrollo del nivel de objeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022. Los promedios son mayores.

2. Nivel de significancia

$\alpha=0,05(5\%)$

3. Prueba de normalidad

Al aplicar la prueba de normalidad entre las variables y analizar los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor de significancia (sig.) es 0.000, lo que indica que la distribución de los datos no es normal. Por lo tanto, se considera que la estadística es no paramétrica, y para realizar estimaciones se utilizará la prueba chi-cuadrada para comprobar la hipótesis.

4. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla N° 21 Prueba de hipotesis especifica 1

Estimación de la prueba de hipótesis especifica 1

	<i>Chi-cuadrado</i>	<i>Gl</i>	<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>Diferencia de medidas</i>	<i>Intervalo de confianza de diferencia</i>	
					inferior	superior
Juego, imagino y represento	8,909 ^a	1	,003	2,818	2	3
Nivel de objeto	8,909 ^a	1	,003	3,818	3	4

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 3,8

5. Decisión

De acuerdo con los resultados obtenidos en la contrastación, se observa que el valor de significancia (sig.) es 3,8 que es mayor que el p-valor de 0.05. Esto indica que se debe aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alternativa.

En conclusión, al someter los datos a la prueba estadística y realizar la verificación correspondiente, se determina que la aplicación de la estrategia juego imagino y represento **sí** tiene efectos positivos en el desarrollo del nivel de objeto

6. De la tabla anterior se entiende

La estrategia juego imagino y represento tiene efectos positivos en el desarrollo en el desarrollo del nivel de objeto. Además, el valor del promedio obtenido es alto.

4.4.4. Prueba de hipótesis especifica 3

1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: : la estrategia juego imagino y represento SI tiene efectos para el desarrollo del nivel de indicio en los ni niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial.

N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022 Los promedios son menores

Hipótesis alterna: la estrategia juego imagino y represento SI tiene efectos para el

desarrollo del nivel de indicio en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial.
N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022 Los promedios son mayores

2. Nivel de significancia

$\alpha=0,05(5\%)$

3. Prueba de normalidad

Al aplicar la prueba de normalidad entre las variables y analizar los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor de significancia (sig.) es 0.000, lo que indica que la distribución de los datos no es normal. Por lo tanto, se considera que la estadística es no paramétrica, y para realizar estimaciones se utilizará la prueba chi-cuadrada para comprobar la hipótesis.

4. Cálculo del estadístico de prueba

tabla N° 22 Prueba de hipótesis específica 2

Estimación de la prueba de hipótesis específica 2

	<i>Chi- cuadrado</i>	<i>Gl</i>	<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>Diferencia de medidas</i>	<i>Intervalo de confianza de diferencia</i>	
					<i>inferior</i>	<i>superior</i>
Juego imaginario represento	8,909 ^a	1	,003	2,8182	2	3
Nivel de indicio	8,909 ^a	1	,003	3,8182	3	4

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 3,8

5. Decisión

De acuerdo con los resultados obtenidos en la contrastación, se observa que el valor de significancia (sig.) es 3,8 que es mayor que el p-valor de 0.05. Esto indica que se debe aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alternativa.

En conclusión, al someter los datos a la prueba estadística y realizar la verificación correspondiente, se determina que la estrategia juego imagino y represento **sí** tiene efectos positivos en el desarrollo del nivel de indicio

6. De la tabla anterior se entiende

La aplicación de los juegos cooperativos tiene efectos positivos en la estrategia juego imagino y represento **sí** tiene efectos positivos en el desarrollo del nivel de indicio. Además, el valor del promedio obtenido es alto.

4.4.5. Prueba de hipótesis específica 4

1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: L la estrategia de Juegos, imagino y represento **NO** tiene eficacia positiva para el desarrollo el nivel simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N.º 303 Niño de la Espina, Juliaca, Los promedios son menores.

Hipótesis alterna: la estrategia de Juegos, imagino y represento **SI** tiene eficacia positiva para el desarrollo el nivel simbólico en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N.º 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022. Los promedios son mayores

2. Nivel de significancia

$\alpha=0,05(5\%)$

3. Prueba de normalidad

Al aplicar la prueba de normalidad entre las variables y analizar los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor de significancia (sig.) es 0.000, lo que indica que la distribución de los datos no es normal. Por lo tanto, se considera que la

estadística es no paramétrica, y para realizar estimaciones se utilizará la prueba chi-cuadrada para comprobar la hipótesis.

4. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla N° 23 Prueba de hipótesis específica 3

Estimación de la prueba de hipótesis específica 3

	<i>Chi-cuadrado</i>	<i>Gl</i>	<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>Diferencia de medidas</i>	<i>Intervalo de confianza de diferencia</i>	
					<i>inferior</i>	<i>superior</i>
Juego imagino represento	9,909 ^a	1	,003	2,8182	2	3
Nivel simbólico	14,727 ^a	1	,000	3,9091	3	4

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 3,8

5. Decisión

De acuerdo con los resultados obtenidos en la contrastación, se observa que el valor de significancia (sig.) es 3,8 que es mayor que el p-valor de 0.05. Esto indica que se debe aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alternativa.

En conclusión, al someter los datos a la prueba estadística y realizar la verificación correspondiente, se determina que La aplicación de la estrategia juego imagino y represento si tiene efectos positivos en el desarrollo de nivel simbólico.

6. De la tabla anterior se entiende

La aplicación de la estrategia juego imagino y represento tiene efectos positivos en el desarrollo de nivel simbólico. Además, el valor del promedio obtenido es alto.

4.4.6. Prueba de hipótesis específica 4

1. Hipótesis estadísticas

Hipótesis nula: los efectos que tiene la estrategia juego imagino y represento NO es positiva para el desarrollo del nivel de signo en los ni niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022. Los promedios son menores.

Hipótesis alterna: los efectos que tiene la estrategia juego imagino y represento SI es positiva para el desarrollo del nivel de signo en los ni niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022. Los promedios son mayores.

2. Nivel de significancia

$\alpha=0,05(5\%)$

3. Prueba de normalidad

Al aplicar la prueba de normalidad entre las variables y analizar los resultados de la prueba de salida, se puede inferir que el valor de significancia (sig.) es 0.000, lo que indica que la distribución de los datos no es normal. Por lo tanto, se considera que la estadística es no paramétrica, y para realizar estimaciones se utilizará la prueba chi-cuadrada para comprobar la hipótesis.

4. Cálculo del estadístico de prueba

Tabla N° 24 Prueba de hipótesis específica 4*Estimación de la prueba de hipótesis específica 4*

	<i>Chi- cuadrado</i>	<i>Gl</i>	<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>Diferencia de medidas</i>	<i>Intervalo de confianza de diferencia</i>	
					<i>inferior</i>	<i>superior</i>
Juego imagino represento	9,909 ^a	1	,003	2,8182	2	3
Nivel de signo	14,727 ^a	1	,000	3,9091	3	4

a. 0 casillas (0,0%) han esperado frecuencias menores que 5. La frecuencia mínima de casilla esperada es 3,8

5. Decisión

De acuerdo con los resultados obtenidos en la contrastación, se observa que el valor de significancia (sig.) es 3,8 que es mayor que el p-valor de 0.05. Esto indica que se debe aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alternativa.

En conclusión, al someter los datos a la prueba estadística y realizar la verificación correspondiente, se determina que la aplicación de la estrategia juego imagino y represento **sí** tiene efectos positivos en el desarrollo del nivel de signo.

6. De la tabla anterior se entiende

La aplicación de la estrategia juego imagino y represento tiene efectos positivos en el desarrollo del nivel de signo. Además, el valor del promedio obtenido es alto.

4.5. Discusión

Como primer objetivo se demostró los efectos de la estrategia de juego imaginario y represento, de acuerdo con los resultados del objetivo general de la investigación. Del análisis de la tabla estadística con la prueba chi-cuadrado se obtuvo un valor de significación inferior al 5%, lo que dio resultado a la aceptación de la hipótesis alternativa y al rechazo de la hipótesis nula. Además, cabe destacar que, en la prueba previa, el 50% de los niños puntuaron en el valor de inicio, mientras que, en la prueba posterior, el 75% puntuaron en la escala de proceso. La prueba de proceso reveló que el 98% de los niños puntuaron alto en la escala de logro destacado, lo que indica que la mayoría de ellos se beneficiaron de la aplicación de juegos cooperativos.

Herrera, (2023) El juego simbólico es beneficioso para el desarrollo de las habilidades de la primera infancia desde una perspectiva pedagógica, cognitiva y motora. A través de esta divertida actividad, los niños tienen la oportunidad de explorar imágenes, situaciones y emociones, ayudando a desarrollar habilidades sociales, de comunicación y de resolución de problemas. Además, el juego simbólico estimula la imaginación y la creatividad, lo que a su vez fortalece el pensamiento abstracto y las capacidades cognitivas. A nivel motor, el juego simbólico implica movimientos y acciones físicas que promueven el desarrollo psicomotor y la coordinación. En general, el juego simbólico proporciona un entorno ideal para que los niños aprendan y refuercen habilidades básicas en su desarrollo general.

Como segundo objetivo se evaluaron los efectos de la estrategia juego imaginario y represento para desarrollar la función simbólica, los resultados mostraron en la prueba de pre test que el 85% del resultado está en la valoración del nivel de inicio y proceso mientras que en el post test con los nuevos resultados se demostró que este porcentaje bajo considerablemente un 92% logrando observar el nivel destacado en un porcentaje

elevado, para luego observar que se aceptaron las hipótesis alternativas y rechazando a las hipótesis nulas pues demostramos en la tabla estadística con el chi- cuadrado el valor de significancia (sig) era inferior al 5%.

Solovieva, (2013) El grupo de estudio tuvo un desempeño deficiente en tareas que evaluaban el movimiento percibido. Los niños tienen dificultades para consolidar imágenes de objetos y desarrollar representaciones gráficas de imágenes. La capacidad de obtener una imagen de un objeto en una forma compleja y representarla gráficamente facilita el aprendizaje de símbolos gráficos con una imagen visual.

Los datos obtenidos en este estudio nos hacen reflexionar profundamente sobre la urgente necesidad de iniciar cambios importantes en la pedagogía de la primera infancia en el Perú, desde la edad preescolar. Esta etapa es crucial a lo largo de la vida de un niño, ya que sienta las bases para su desarrollo cognitivo, emocional, social y físico. Sin embargo, muchas instituciones educativas de la región todavía no prestan suficiente atención a los métodos de enseñanza que realmente promuevan un aprendizaje adaptado a las necesidades de los niños pequeños.

La falta de un enfoque claro, estructurado y con base teórica no sólo genera incertidumbre para los educadores, sino que también provoca la pérdida de un tiempo valioso en un período crítico del desarrollo de los niños. Este enfoque limita las oportunidades de los niños para desarrollar habilidades esenciales como la creatividad, la resolución de problemas reduce la eficacia del entorno educativo como espacio de aprendizaje significativo y estimulante.

En este sentido, es muy importante formar y educar a los educadores para desarrollar e implementar estrategias de enseñanza las estrategias juego imagino y represento para desarrollar o mejorar la función simbólica implicando crear, imaginar nuevas estrategias para desarrollar de una manera muy eficaz los niveles esperados en los infantes.

CONCLUSIONES

PRIMERA: La eficacia de la estrategia juego imagino y represento impacto significativamente en el desarrollo de la función simbólica en niños de cinco años de la institución educativa inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca en el año 2022. Como resultados se encontró una diferencia estadísticamente significativa, entre el pre test que se refleja que el 56% se encontrado en la escala de inicio y el 44% se encontró en la escala de proceso, y en el post test el 13% de los niños lograron obtener el nivel de logro esperado y el 87% de niños lograron el logro destacado. En la prueba de proceso, se observó que el 42% de los niños se encontraban en la escala de proceso y el 53% se encontraban en la escala logrado, lo que dio como resultado que la mayoría de los niños se beneficiaron con el uso de la estrategia juego imagino y represento. Además, la probabilidad de Sig. El valor (0,00) está por debajo del nivel de significancia especificado ($\alpha = 0,05$), lo que lleva a la aceptación de la hipótesis alternativa. Por lo tanto como resultado tenemos el desarrollo de la función simbólica mejoró significativamente tras el uso de la estrategia juego imagino y represento.

SEGUNDA: La evaluación de la Institución Educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca el uso de la estrategia juego imagino y represento para desarrollar el nivel de objeto en niños de cinco años. Los resultados de las pruebas reflejan que el 55% están en la prueba de inicio y el 45% en la escala de proceso, en la prueba de entrada. Los resultados de la prueba de salida mostraron que el 18% se encuentra en la escala logro esperado y el 82% se encuentra en la escala logro destacado. Los resultados obtenidos nos dan a entender que la estrategia juego imagino y represento es eficaz para el desarrollo de la función simbólica.

TERCERA: los resultados de la tabla estadística en la Institución Educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca el uso de la estrategia juego imagino y represento para desarrollar el nivel de indicio en niños de cinco años. Los resultados de las pruebas reflejan que el 64% están en la prueba de inicio y el 36% en la escala de proceso, en la prueba de entrada. Los resultados de la prueba de salida mostraron que el 18% se encuentra en la escala logro esperado y el 82% se encuentra en la escala logro destacado. Los resultados obtenidos nos dan a entender que la estrategia juego imagino y represento es eficaz para el desarrollo de la función simbólica.

CUARTA: la evaluación en la Institución Educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca el uso de la estrategia juego imagino y represento para desarrollar el nivel simbólico en niños de cinco años. Los resultados de las pruebas reflejan que el 50% están en la prueba de inicio y el otro 50% en la escala de proceso, en la prueba de entrada. Los resultados de la prueba de salida mostraron que el 9% se encuentra en la escala logro esperado y el 91% se encuentra en la escala logro destacado. Los resultados obtenidos nos dan a entender que la estrategia juego imagino y represento es eficaz para el desarrollo de la función simbólica.

QUINTA: La prueba realizada en la Institución Educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca con el uso de la estrategia juego imagino y represento para desarrollar el nivel signo en niños de cinco años. Los resultados de las pruebas mostraron que el 55% están en la prueba de inicio y el otro 45% en la escala de proceso, en la prueba de entrada. Los resultados de la prueba de salida muestran que el 9% se encuentra en la escala logro esperado y el 91% se encuentra en la escala logro destacado. Los resultados obtenidos nos dan a entender que la estrategia juego imagino y represento es eficaz para el desarrollo de la función simbólica.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: La educación infantil poco considerada se puede acudir y pedir al Ministerio de Educación (MINEDU) establecer programas sobre la estrega juego imagino y represento para que los niños y niñas en educación inicial puedan desarrollar mejor sus habilidades en la función simbólica, siendo la base para el desarrollo integral para garantizar un aprendizaje significativo, inclusivo y orientado a fortalecer sus capacidades.

SEGUNDA: En la UGEL San Román de nuestra Región, requieren fomentar cursos de capacitación tomando en cuenta la estrategia juego imagino y represento y de esa manera los docentes formadores puedan aplicar en sus estudiantes para el desarrollo de la función simbólica y vean la importancia de la estrategia.

TERCERA: El rol del docente es crucial para garantizar una educación efectiva y significativa tomando como prioridad a la Educación Básica Regular, se sugiere recibir capacitaciones adecuadas y frecuentes para optimizar la estrategia juego imagino y represento y promover el desarrollo con todos los niveles de la función simbólica, de sus estudiantes, el impacto del docente causara en sus estudiantes una educación de calidad.

CUARTA: recomendar a los padres de familia que acudan a las capacitaciones que ofrece la institución educativa, sobre temas de juego, imaginación y representación, también pueden fomentar a la institución junto con sus maestras a tomar cursos o capacitaciones para el buen desarrollo del niño y la niña para que tengan un aprendizaje divertido, significativo y de calidad.

QUINTA: A los estudiantes de la carrera educación inicial inducirles a que estudien e investiguen la estrategia juego, imagino y represento, para que puedan aplicar en su futuro desempeño laboral haci de esa manera puedan desarrollar la función simbólica de manera asertiva en sus estudiantes.

REFERENCIAS

- Alcocer Valdivia, C. A. (2017). *El Juego Simbólico y la Expresión Corporal en los Niños y Niñas del Nivel Inicial*. Arequipa: repositorio.ucsm.edu.pe. Obtenido de <https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/3765d660-11a9-4c44-af15-2f49403aef24>
- Antonio, P. (1985). *comuniaccion e inforacion, perspectivas teoricas*. Mexico.
- Bautista1, R. C. (2009). *hipotesis en investigacion*. Contribuciones a las Ciencias Sociales,. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/cccss/04/rcb2.htm>
- Bravo Dávila, M. P. (2023). *el dibujo como medio de expresión emocional en niños de 4 a la libertad*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10381>
- Carrasco, R. J. (2018). <https://doi.org/10.30545/academo.2018.jul-dic.2>. Paraguay: Acad. (Asunción) vol.5 no.2 Asuncion Dec. 2018. Obtenido de <https://doi.org/10.30545/academo.2018.jul-dic.2>
- Casallo Trauco, G. (2022). *Juego simbólico en el lenguaje oral en estudiantes de 5 años en*. Lima. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/87286/Casallo>
- Ccapa Mamani, L. D. (2020). *la danza creativa y su influencia en la expresion corporal*. Juliaca.Puno: universidad Alas Peruanas. Obtenido de <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/680013>
- Chipoco, S. M. (2021). *FORMACIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA EN NIÑOS CON*. Tacna: tesis. Obtenido de <https://repositorio.upt.edu.pe/handle/20.500.12969/1968>
- Cordova Rivera, R. (2023). *El juego simbólico como estrategia para desarrollar habilidades*. Catache Santa Cruz. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12893/12172>
- Coronado Rivera, C. G. (2023). *Juego Libre en la Creatividad*. Chimbote, Piura: universidad catolica los angeles Chimbote. Obtenido de [juego libre en la creatividad](#)
- Coronado, L. (2020). *Efectos del juego de roles en la función simbólica en 5 años*. Aguas Verdes. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/57105>
- Elizabeth. (2021). *recursos didácticos en el desarrollo de la función*. La Libertad: UPSC. Obtenido de https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2021&q=funcion+simbolica+en+educacion+inicial+en+covid&btnG=

- Figuerola, C. M. (2022). *la influencia de la pandemia en la interaccion del juego en niños de cinco años*. revista anina de educacion. Obtenido de <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3133/2993>
- Freud, S. (1986). *Del inconsciente hacia la función simbólica: la originalidad del aporte freudiano frente el debate individuo sociedad*. buenos aires: articulo.
- Gonzales, O. R. (2015). *Cómo aprender y enseñar investigación* . Peru: biblioteca nacional .
- González, L. L. (marzo del 2020). *impacto de la investigacion cuantitativa en la actualiad*. cuenca: tesis.
- González-Moreno, C. X. (2021). *Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo*. Mexico: Revista De Didáctica E Psicología Pedagógica,. Obtenido de <https://seer.ufu.br/index.php/Obutchenie/article/view/60584>
- Herrera Gallegos, M. R. (2017). *aplicación del programa “juego, imagino y represento”*. Arequipa. Obtenido de https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=el+desarrollo+de+la+funcion+simbolica+en+ni%C3%B1os+de+cinco+a%C3%B1os+de+la+IEI+wiliam+morris+arequipa+2018&btnG=
- Herrera-Occ, M. C. (2023). *El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia*. universidad cesar vallejo. Obtenido de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/372>
- Hurtado B, H. (2022). *Apuntes estadísticos sobre el procesamiento de datos en un trabajo de investigación cuantitativo de orden organizacional*. Obtenido de <https://doi.org/10.22490/ecacen.4705>
- Issin, F. (2021). *La función simbólica según las corrientes psicológicas de Jean*. universidad calolica de Argentina, Santa María de los Buenos Aires”, los angeles. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/15143>
- Lonitz, L. A. (2004). *el simbolismo y ritual en la cultura mexicana*. obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=bbeqoi5n9dqc&oi=fnd&pg=pa9&dq=adler+expresion+de+efectos+con+el+simbolismo&ots=8zuhtdq65r&sig=oz-y9tiyq8hpmnh-6rp_qktqkmi#v=onepage&q=adler%20expresion%20de%20efectos%20con%20el%20simbolismo&f=false
- Martínez, D. V. (2022). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos en investigación*. boletín científico de la escuela superior tepeji del río, tepexi . Obtenido de <https://doi.org/10.29057/estr.v9i17.7928>

- Pérez Villarreal, K. V. (2020). *El juego simbólico para el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 a.* Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10688>
- Pérez, & S. (2006). *Desarrollo de la comunicación y del lenguaje.*
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño, imitación, juego y sueño, imagen y representación.* Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Pilco, J. S. (2022). *Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra en investigación.* Lima:: Biblioteca Nacional del Perú. Obtenido de [https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500,12390\(3096\),](https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500,12390(3096),)
- Rodriguez, A. S. (2022). *estimulación del lenguaje en los niños y niñas.* Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/3527192e-1f43-4f5f-949a-9ef922e0dc93/content>
- Solovieva, Y. &. (2013). *La actividad de juego en la edad preescolar.* Mexico. Obtenido de revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/downloadSuppFile/apl32.2.2014.../39
- Zaravia, C. A. (2018). *el desarrollo de la función simbólica en niños de cinco años de edad.* Arequipa: tesis repositorio.

ANEXOS:



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS | JUICIO DE EXPERTOS

TÍTULO DE LA TESIS : Estrategia Juego, Imagino y Represento para desarrollar la función simbólica en niños de cinco años de la IEI N°303 Niño de la Espina Juliaca, 2022.

Autor: Candy Luz Capquequi Benavente

I. REFERENCIA

- 1.1. EXPERTO :
- 1.2. ESPECIALIDAD :
- 1.3. CARGO ACTUAL :
- 1.4. GRADO ACADÉMICO : Doctor
- 1.5. CÓDIGO ORCID :

II. ASPECTO DE EVALUACIÓN

0,0 Muy Deficiente (MD)	0,5 deficiente (D)	1,0 Regular (R)	1,5 Bueno (B)	2,0 Muy Bueno (MB)
----------------------------	-----------------------	--------------------	------------------	-----------------------

NOTA: Para cada criterio considere la escala de 0,0 a 2,0 donde:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN				
	MD	D	R	B	MB
1. CLARIDAD: Está escrito en lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado al tipo de investigación que se pretende realizar.					
2. OBJETIVIDAD: Esta expresado en forma de indicadores observables o medibles.					
3. ACTUALIDAD: Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumento de investigación.					
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems tienen una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.					
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems es correspondiente a la cantidad de indicadores que se quiere medir.					
6. COHERENCIA SEMANTICA: Los ítems se refiere a las incógnitas de los problemas de investigación o al sentido de investigación.					
7. CONSISTENCIA TEORICA: Los ítems se sustentan en el marco teórico que se asume en la investigación.					
8. METODOLOGIA: Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger los datos confiables.					
9. ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los indicadores precisados en sus variables o categorías.					
10. ORIGINALIDAD: El instrumento es de elaboración propia o menciona la fuente.					

Promedio de valoración: _____

a) Muy deficiente () b) Deficiente () c) Regular () d) Buena () e) Muy buena ()

III. OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES

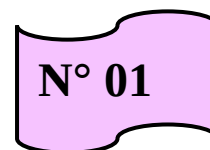
Muy bueno	(18-20)
Bueno	(14-17)
Regular	(11-13)
Deficiente	(6-10)
Muy deficiente	(0 – 5)

RESOLUCIÓN

- a) Aprobado (C > 75%) ()
- b) Desaprobado (C < 75%) ()

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

1.- Datos Generales:



- DREP : Puno
- UGEL : San Román
- I.E.I N° : 303 Niño de la Espina
- TURNO : Mañana
- EDAD : 5 Años SECCIÓN:D
- N° DE ESTUDIANTES : 22
- HORA DE INGRESO : 8:30 – 9:40
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Día de cine en el jardín
- PROPOSITO: Generar la participación entre compañeros, ver el desarrollo y el uso del nivel símbolo
- ENFOQUE TRANSVERSAL: Orientación al bien común

2.- Aprendizajes Esperados:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios de Evaluación	Productos o evidencias
“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS” Aplica procesos creativos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Explica cuál fue el objeto sustituido en su juego. Se involucra en el juego.	Los niños y niñas realizan diálogos de la experiencia vivida, luego en su cuaderno de dibujo, representaran lo que vieron en el cine del aula.

3.- PREPARACION DE LA ACTIVIDAD E APRENDIZAJE.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
	Necesitaremos sillas, plumones, figuras, tijeras lápiz y bocaditos.

Se debe revisar el planificador y la actividad de aprendizaje a realizar recordar el tema y el propósito del día.	
---	--

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD.

Actividades pedagógicas
ACTIVIDADES PERMANENTES: - Recepción de los niños: EN la hora de ingreso recibimos a los niños en la puerta del aula con saludo de manos Rutinas de entrada: Acuerdos.- Antes de empezar con las rutinas diarias haremos recuerdo de los acuerdos que se formaron en el salón para poner tener control y silencio del grupo entre los niños y niñas Saludo.- Elegimos un niño líder para que pueda realizar el saludo efectivo a sus compañeros con la canción Hola hola cómo estás... Oración.- Para la oración el niño va a levantar la mano luego indicará a sus compañeros que levanten la mano derecha luego cantarán levanto mi mano derecha para poder rezar todos previamente tendrán el sombrero abajo en su espaldita o en sus sillas correspondientes empezar a la oración con el padre nuestro de la Virgen María y el niño Jesusito para proseguir a pedir una petición para su familia sus compañeros y sus maestras. Actividad libre.- Niño líder va a proponer que un compañero salga para que pueda dar una adivinanza puede ser una canción el mismo líder puede hacer una adivinanza o rima de su preferencia Calendario.- A medida que van ingresando los niños y niñas les invitamos a que puedan registrar su asistencia invitándoles A que pongan su nombre como ellos puedan luego poner los números respetando el orden de llegada. Línea de tiempo.- Priorizamos la línea del tiempo viendo las imágenes puestas todos recordamos en el comienzo con el número uno invito a que todos los niños y niñas Miren la primera imagen y me digan qué es lo que nos toca después

SESION DE APRENDZAJE.

Inicio:

Problematización: Haciéndoles recuerdo de los valores para mantener el orden, preguntó a los niños ¿ustedes creen podemos ir al cine? dejo que los niños definan su libre criterio para poder crear nuestro propio cine en el aula sin la necesidad de salir afuera.

Motivación. –

Escuchamos y vemos un video de cómo usar la imaginación

Después recogemos los saberes previos preguntando ¿es posible crear nuestro propio cine en el salón?

Desarrollo. -

Una vez recogida la lluvia de ideas de los niños y niñas les invito a salir el patio y busquen objetos que puedan representar como una moneda.

Mientras tanto con las figuras geométricas muy colocando en las sillas de cada niño una señal en el cual signifique que es su lugar previamente tickets qué signifique entradas al cine, se colocará tres figuras en la pared simulando las películas que en estren o o están en la lista para ver, a llegando el cliente o sea el niño vamos a ofrecerle un ticket en el cual ellas me pagaran con una moneda o sea lo que ellos eligieron que será una moneda en ese ticket tendrá un un símbolo con la figura que está en la silla, el un niño una vez ticket tendrá que ir solo ubicar su asiento correctamente, así uno en uno van asistiendo e ingresando al cine una vez dentro se les ofrece los bocaditos que están disponibles respetar a los acuerdos que hay en el cine. Una vez terminada la película les pregunto si les gustó luego cada niño acomodara su silla, se le invita a los niños a sacar su lápiz para que puedan dibujar en el cuaderno de dibujos lo que más les gustó de la actividad

Cierre. -

Terminada la actividad de aprendizaje felicito a cada niño y a cada niño por el buen logro buena participación y su buen comportamiento demostraron en el salón de clases y en el cine.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

1.- Datos Generales:



- DREP : Puno
- UGEL : San Román
- I.E.I : 303 Niño de la Espina
- TURNO : Mañana
- EDAD : 5 Años SECCIÓN:D
- N° DE ESTUDIANTES : 22
- HORA DE INGRESO : 8:30 – 9:40
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Nuestro cuerpo, nuestra herramienta
- PROPOSITO: uso de la imaginación y el dialogo entre los niños
- ENFOQUE TRANSVERSAL: Orientación al bien común

2.- Aprendizajes Esperados:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios de Evaluación	Productos o evidencias
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS • Aplica procesos creativos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses	Explora y desarrolla su creatividad, muestra el desarrollo del nivel simbólico	Usan partes de su cuerpo como instrumento de medida

3.- Preparación de la Actividad e Aprendizaje.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizaran?
Observar si tenemos los materiales adecuados para el desarrollo de la sesión	Palitos, cinta, espacio abierto

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas/ Procesos pedagógicos/ Unidades Didácticas

COMIENZO DE LA JORNADA:

- Recepción de los niños a partir de las 8:30 de la mañana, invitarles a que ingresen al salón de clases, invitarles que guarden sus pertenencias a sus debidos casilleros y escriban su asistencia ellos lo harán como ellos puedan

ACTIVIDADES PERMANENTES

Saludos. -

Invitamos a un niño al azar para que sea el niño fortaleza y pueda realizar y expresarse de forma autónoma con sus compañeros, empezamos a cantar la canción del saludo con la canción Buenos días los niños como están , muy bien...

- Oración. -

El niño fortaleza invitara a que sus compañeros se pongan de pie les invito a que bajen sus sombreros, empezaran a santiguarse y luego seguir con la oración del padre nuestro, dios te salve María y el niño Jesusito.

- Actividad libre: una vez terminada la oración, el niño fortaleza decide que hacer libremente, una canción, una adivinanza, un trabalenguas o tal vez una noticia
- Clima: el niño fortaleza le invitara a cantar la canción del clima, Vamos a ver como esta el día hoy... luego seguimos con las preguntas ¿Cómo esta el día hoy?
- Calendario: cantamos la canción, Todas las semanas tienen siete días.... Luego realizamos al grupo las siguientes preguntas ¿Qué día es hoy? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en caso de no poder responder se puede ayudar a los niños.
- Asistencia: Iniciamos con la canción, Quienes vinieron hoy al jardín, cuantos niños vinieron ¿Cuántos faltaron hoy? ¿cuántos niños asistieron hoy? y se hace el conteo respectivo.
- Asamblea: en la asamblea hacemos el recuerdo de las normas de convivencia, y observamos la línea de tiempo.

SESION DE APRENDIZAJE

- INICIO:
 - Problematicación. Pregunto a los niños ¿ustedes conocen las partes del cuerpo humano? ¿De qué manera los podríamos usar?
 - Propósito. - los niños y niñas descubrirán como pueden usar las partes de su cuerpo de diferentes maneras (desarrollo del nivel símbolo)
 - saberes previos. – recordamos las normas de convivencia y recogemos las ideas que presentan los niños para nuevas maneras de usar el cuerpo.
- DESARROLLO:

- Realizo una canción del cuerpo, que dice, cabeza, hombros, rodillas, pies , rodillas, pies, cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas, pies, ojos y orejas, boca y nariz, cabeza, hombros, rodillas, pies, rodillas pies...

Terminado les invito a que salgan al patio y hagamos una ronda, estando ahí nos dirigimos a la cancha de futbol luego los invito a que puedan indicar cuanto mide la cancha de futbol, (habrá un conflicto cognitivo).

Se les hace recuerdo de la canción anterior, que partes del cuerpo mencionamos, propongo que usemos los pies, con los pasos deben de tener presente las medidas.

Luego les invito a que puedan medir las ventanas del salón, se podrá ¿Medir con los pies también?, proponemos medir con las manos.

Pasamos al salón de clases para invitarles a que cada uno mida su mesa pero esta vez usaremos palitos, les brindo baja lenguas y ellos tendrán que medir su mesa con palitos.

(cada niño deberá de anotar la cantidad de las medidas o el resultado en su ficha de aplicación).

- CIERRE.-

Brindo las felicitación a todos los niños haciendo la retroalimentación de que cada uno podemos usar nuestro cuerpo ara realizar medidas sin necesidad de usar una regla o un metro

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

1.- Datos Generales:



- DREP : Puno
- UGEL : San Román
- I.E.I N° : 303 Niño de la Espina
- TURNO : Mañana
- EDAD : 5 Años SECCIÓN:D
- N° DE ESTUDIANTES : 22
- HORA DE INGRESO : 8:30 – 9:40
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: descubriendo lo oculto
- PROPOSITO: los niños y niñas desarrollaran el nivel de indicio
- ENFOQUE TRANSVERSAL: Orientación al bien común

2.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios Evaluación	de Productos evidencias
SE COMUNICA ORALMENTE EN CASTELLANO COMO SEGUNDA LENGUA Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica Obtiene información del texto oral	Responde a un interlocutor (compañero de clases o docente) utilizando palabras y frases de su lengua materna	Se comunica e indaga y utiliza sus habilidades para descubrir con indicios, los objetos a descubrir.	Los niños descubren con indicios los objetos y a sus compañeros ocultos

3.- PREPARACION DE LA ACTIVIDAD E APRENDIZAJE.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Ver el planificador y la sesión previamente	Usaremos una manta, una hoja, lápiz, plumones.

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas/ Procesos pedagógicos/ Unidades Didácticas
COMIENZO DE LA JORNADA: Recepción de los niños a partir de las 8:30 de la mañana, invitarles a que ingresen al salón de clases, invitarles que guarden sus pertenencias a sus debidos casilleros y escriban su asistencia ellos lo harán como ellos puedan.

ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludos. -
Invitamos a un niño al azar para que sea el niño fortaleza y pueda realizar y expresarse de forma autónoma con sus compañeros, empezamos a cantar la canción del saludo con la canción Buenos días los niños como están , muy bien...
- Oración. -
El niño fortaleza invitara a que sus compañeros se pongan de pie les invito a que bajen sus sombreros, empezaran a santiguarse y luego seguir con la oración del padre nuestro, dios te salve María y el niño Jesusito.
- Actividad libre: una vez terminada la oración, el niño fortaleza decide que hacer libremente, una canción, una adivinanza, un trabalenguas o tal vez una noticia
- Clima: el niño fortaleza le invitara a cantar la canción del clima, Vamos a ver como esta el día hoy... luego seguimos con las preguntas ¿Cómo esta el dia hoy?
- Calendario: cantamos la canción , Todas las semanas tienen siete días.... Luego realizamos al grupo las siguientes preguntas ¿Qué día es hoy? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en caso de no poder responder se puede ayudar a los niños.
- Asistencia: Iniciamos con la canción, Quienes vinieron hoy al jardín, cuantos niños vinieron ¿Cuántos faltaron hoy? ¿cuántos niños asistieron hoy? y se hace el conteo respectivo.
- Asamblea: en la asamblea hacemos el recuerdo de las normas de convivencia, y observamos la línea de tiempo.

SESION DE APRENDIZAJE

- INICIO:
 - Problematicación. Pregunto a los niños ¿podremos averiguar que esta escondido sin ver? ¿Qué necesitaremos para descubrirlo?
 - Propósito. - los niños y niñas descubrirán los objetos escondidos (desarrollo del nivel indicio)
 - Saberes previos. – recordamos las normas de convivencia y recogemos las ideas que presentan los niños y las niñas para resolver la actividad del día.
- DESARROLLO.-

Empezamos con invitarles a os niños a que nos reunamos en el patio de futbol, les invito a que jueguen un juego de ubicación con los ojos vendados, para ello necesitaran

la ayuda de un amigo que se ubicara en la parte de atrás. Su compañero le tocara el hombro derecho lo cual significara un paso a la derecha, si le toca el hombro izquierdo significara que debe dar un paso a la izquierda y si le toca la cabeza significara un paso adelante, caminaran sobre unos cuadros dibujados hasta llegar a la meta final luego previamente alistamos una manta.

¿Les pregunto a ustedes les gusta las adivinanzas? Los niños responden.

Les digo esta vez usaremos las adivinanzas.

Invito a todos los niños a que se volteen para elegir en silencio a un niño o niña, lo cubrimos con una manta.

Luego todos volverán a ver, les pregunto ¿saben quien esta aquí dentro?.

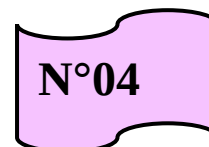
se les da indicios básicos para que adivinen que compañero se encuentra oculto, podemos decir, tiene en cabello largo o corto, le gusta dibujar, hoy vino con una trenza o con una gorra. Los niños adivinaran logrando decir su nombre, una vez logrado adivinar al compañero oculto, vuelveos a repetir el proceso con otro compañero distinto. concluyendo les invito a que pasen al salón

- CIERRE.-

Pregunto si les gusto la actividad del día, luego los felicito por el buen trabajo realizado, les doy una ficha de retroalimentación con figuras de sombras de los animales ellos completaran y adivinaran que animal es.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

1.- Datos Generales:



- DREP : Puno
- UGEL : San Román
- I.E.I N° : 303 Niño de la Espina
- TURNO : Mañana
- EDAD : 5 Años SECCIÓN:D
- N° DE ESTUDIANTES : 22
- HORA DE INGRESO : 8:30 – 9:40
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: el amigo policía
- PROPOSITO: se descubre las señales (desarrollo del nivel de simbolo)
- ENFOQUE TRANSVERSAL: Orientación al bien común

2.- Aprendizajes Esperados:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios Evaluación	de Productos evidencias
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Socializa sus procesos y proyectos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento.	Se expresa adecuadamente con sus compañeros y con la maestra	se mueve y se expresan libremente interpretando las señales presentadas.

3.- PREPARACION DE LA ACTIVIDAD E APRENDIZAJE.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Revisar previamente los materiales a utilizar antes de la actividad de aprendizaje	Hoja, tijeras, goma, traje de policía y señales de tránsito.

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas
COMIENZO DE LA JORNADA: Recepción de los niños a partir de las 8:30 de la mañana, invitarles a que ingresen al salón de clases, invitarles que guarden sus pertenencias a sus debidos casilleros y escriban su asistencia ellos lo harán como ellos puedan.

ACTIVIDADES PERMANENTES

- Saludos. -
Invitamos a un niño al azar para que sea el niño fortaleza y pueda realizar y expresarse de forma autónoma con sus compañeros, empezamos a cantar el saludo con la canción Saludar las manos compañero, saludar las manos las manos saludar, saludar los codos compañero saludar los codos los codos saludar...
- Oración. -
El niño fortaleza invitara a que sus compañeros se pongan de pie luego les invito a que bajen sus sombreros, empezaran a santiguarse y luego seguir con la oración del padre nuestro, dios te salve María y el niño Jesusito.
- Actividad libre: una vez terminada la oración, el niño fortaleza decide que hacer libremente, una canción, una adivinanza, un trabalenguas o tal vez una noticia
- Clima: el niño fortaleza le invitara a cantar la canción del clima, Vamos a ver como esta el día hoy... luego seguimos con las preguntas ¿Cómo está el día hoy?
- Calendario: cantamos la canción, Todas las semanas tienen siete días.... Luego realizamos al grupo las siguientes preguntas ¿Qué día es hoy? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en caso de no poder responder se puede ayudar a los niños.
- Asistencia: Iniciamos con la canción, Quienes vinieron hoy al jardín, cuantos niños vinieron, cuantas niñas vinieron, quienes me saludaron cuantos hay en total, quienes están sentados quienes van a jugar, Hay que contar, hay que contar, hay que contar.... ¿Qué compañeros no están con nosotros hoy? ¿cuántos niños asistieron hoy? y se hace el conteo de puro niños luego de todas las niñas respectivamente.
- Asamblea: en la asamblea hacemos el recuerdo de las normas de convivencia, y observamos la línea de tiempo.

SESION DE APRENDIZAJE

- INICIO:
 - Problematicación. Pregunto a los niños ¿podremos averiguar que esta escondido sin ver? ¿Qué necesitaremos para descubrirlo?
 - Propósito. - los niños y niñas descubrirán los objetos escondidos (desarrollo del nivel indicio)
 - Saberes previos. – recordamos las normas de convivencia y recogemos las ideas que presentan los niños y las niñas para resolver la actividad del día.
- DESARROLLO.-

A todos los niños les invito a que se pongan de pie, luego cantaremos la canción de los oficios:

Me pongo de pie y e vuelvo a sentar por que a los oficios vamos a jugar, había una vez un niño costurero que cosía todo el día muchas capaz y sombreros, me pongo de pie y e vuelvo a sentar, por que a los oficios vamos jugar, había una vez un niño peluquero, que cortaba todo el día con tijeras el cabello, me pongo de pie y e sentar por que a los oficios vamos a jugar, había una vez un niño carpintero que chancaba todo el dia con martillo el tablero... (CADA OFICIO DEBERA DE SER REPRESENTADO CON MIMICAS).

Luego me visto poco a poco de policía, preguntando a los niños ¿saben de que me vestiré hoy? Ellos adivinaran, para después mostrarles uno letreros de curva a la derecha y curva a la izquierda, tres niños tendrán cada uno un circulo rojo que sindicara alto, el amarillo que significara listos y el verde que sindicara adelante,

Los demás niños harán un tren en fila, avanzaran con la música de súbete al tren de la alegría, súbete al tren de la canción ... avanzaran saltando hacemos el uso de los letreros de vuelta a la izquierda y vuelta a la derecha dependiendo como avanzan los niños, cuando toque el silbato levantarán primero el circulo rojo, luego el amarillo y ultimo el verde, cada uno contara hasta 5 segundos.

Después de un tiempo determinado les invito a que tomen haciendo, les doy la entrega de sus cuadernillos de trabajo y ahí harán el armado de su pista con sus semáforos y señalizaciones con el uso de goas y tijeras cada uno armara su pista a su propio criterio.

- CIERRE.-

Terminado la sesión cada uno mostrara su pista de carreras usando sus carritos, luego les felicito por el buen trabajo que hicieron.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

1.- Datos Generales:



- DREP : Puno
- UGEL : San Román
- I.E.I N° : 303 Niño de la Espina
- TURNO : Mañana
- EDAD : 5 Años SECCIÓN: D
- N° DE ESTUDIANTES : 22
- HORA DE INGRESO : 8:30 – 9:40
- NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: yo, soy yo
- PROPÓSITO: los niños se reconocen y fortalecen su autoestima (desarrollo del nivel de signo)
- ENFOQUE TRANSVERSAL: Orientación al bien común

2.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

Competencias/ Capacidades	Desempeños	Criterios de Evaluación	Productos evidencias
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos	Realiza trazos libres, con significado a propio criterio luego interpreta lo que escribió	Muestran sus dibujos propios de ellos mismos con sus nombres

3.- PREPARACION DE LA ACTIVIDAD E APRENDIZAJE.

ANTES DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	
¿Qué necesitamos para hacer la actividad?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán?
Revisamos la sesión antes de realizar la actividad de aprendizaje	Plumones, hojas bond, lápiz y colores.

4.- DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Actividades pedagógicas
COMIENZO DE LA JORNADA:

- Recepcion de los niños a partir de las 8:30 de la mañana, invitarles a que ingresen las salón de clases, invitarles que guarden sus pertenencias a sus debidos casilleros y escriban su asistencia ellos lo harán como ellos puedan

ACTIVIDADES PERANENTES

Saludos. -

Invitamos a un niño al azar para que sea el niño fortaleza y pueda realizar y expresarse de forma autónoma con sus compañeros, empezamos a cantar la canción del saludo con la canción Buenos días los niños como están , muy bien...

- Oración. -

El niño fortaleza invitara a que sus compañeros se pongan de pie les invito a que bajen sus sombreros, empezaran a santiguarse y luego seguir con la oración del padre nuestro, dios te salve María y el niño Jesusito.

- Actividad libre: una vez terminada la oración, el niño fortaleza decide que hacer libremente, una canción, una adivinanza, un trabalenguas o tal vez una noticia

- Clima: el niño fortaleza le invitara a cantar la canción del clima, Vamos a ver como esta el día hoy... luego seguimos con las preguntas ¿Cómo esta el dia hoy?

- Calendario: cantamos la canción , Todas las semanas tienen siete días.... Luego realizamos al grupo las siguientes preguntas ¿Qué día es hoy? ¿Qué día será mañana? ¿Qué día fue ayer? en caso de no poder responder se puede ayudar a los niños.

- Asistencia: Iniciamos con la canción, Quienes vinieron hoy al jardín, cuantos niños vinieron ¿Cuántos faltaron hoy? ¿cuántos niños asistieron hoy? y se hace el conteo respectivo.

- Asamblea: en la asamblea hacemos el recuerdo de las normas de convivencia, y observamos la línea de tiempo.

SESION DE APRENDIZAJE

SESION DE APRENDISAJE

- INICIO:
 - Problematicación. Pregunto a los niños ¿podremos averiguar que esta escondido sin ver? ¿Qué necesitaremos para descubrirlo?
 - Propósito. - los niños y niñas descubrirán los objetos escondidos (desarrollo del nivel indicio)
 - Saberes previos. – recordamos las normas de convivencia y recogemos las ideas que presentan los niños y las niñas para resolver la actividad del día.
- DESARROLLO

Para empezar les enseño la canción de “soy grande soy fuerte y muy inteligente, yo quiero yo puedo y yo me lo meresco”

Les hago las preguntas correspondientes ¿de quién se trata la canción? Los niños responderán.

Hago entrega de espejos a cada niño y niña, les invito a que se observen y a cada niño le pregunto qué características tienen, y en que se diferencia con su otro compañero, terminado de analizarse, cada uno se dibujara en su libro de dibujos, dibujaran sus propias características luego escribirán sus nombres completos como ellos puedan debajo de sus nombres también escribirán sus características como ellos puedan (podemos ayudar escribiendo a su costado el significado de su texto de cada niño)

Una vez terminado cada uno mostrara su dibujo y se presentara con su nombre y lo que le gusta, una vez expuesto todos los niños se les dará una ficha de aplicación de nombres de cada niño, pegaran con lantejuelas aseguraos con cinta para que no se caiga.

- CIERRE

Les pregunto si fue difícil la actividad del día, y como retroalimentación se entrega una ficha con sopa de letras de objetos.



STRAWBERRY

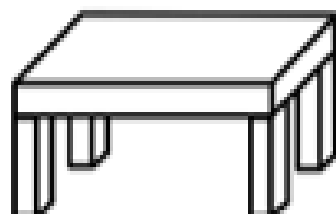


STRAWBERRY

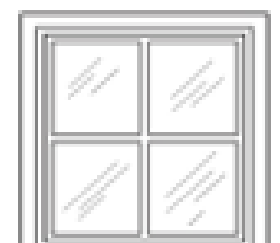
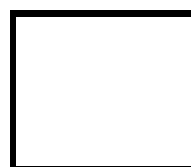
NOMBRES:

5 años D

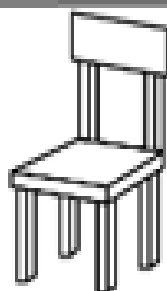
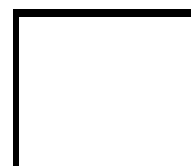
- Mide los objetos con los materiales que se presenta en la imagen.



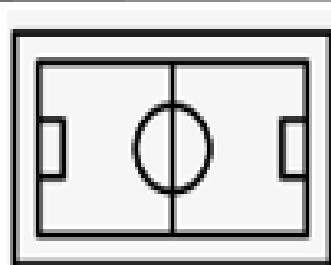
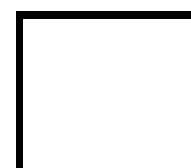
=



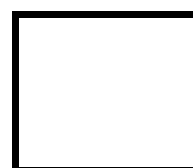
=

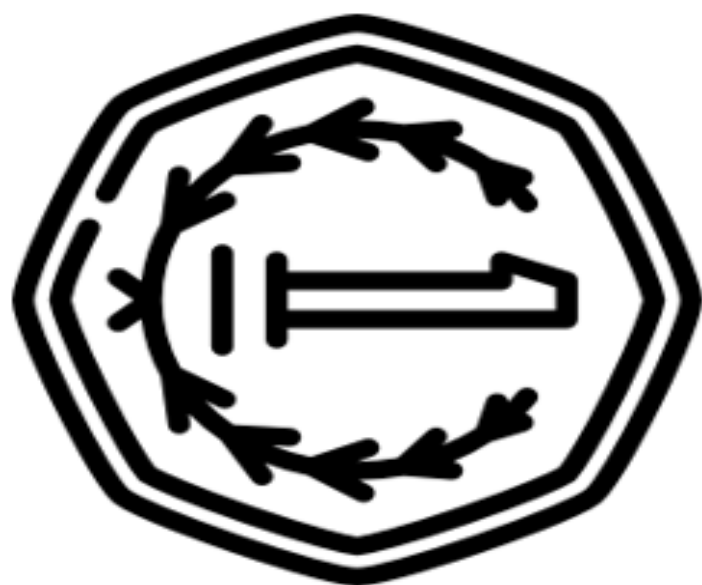
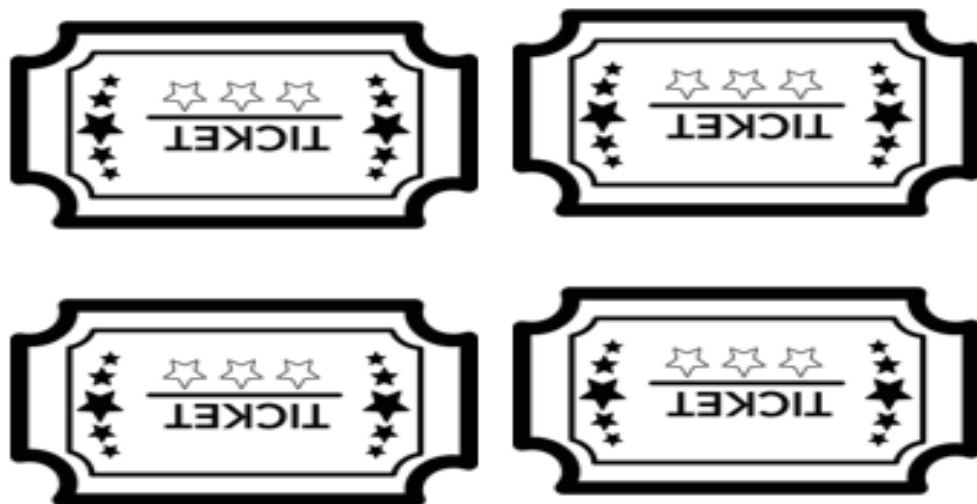
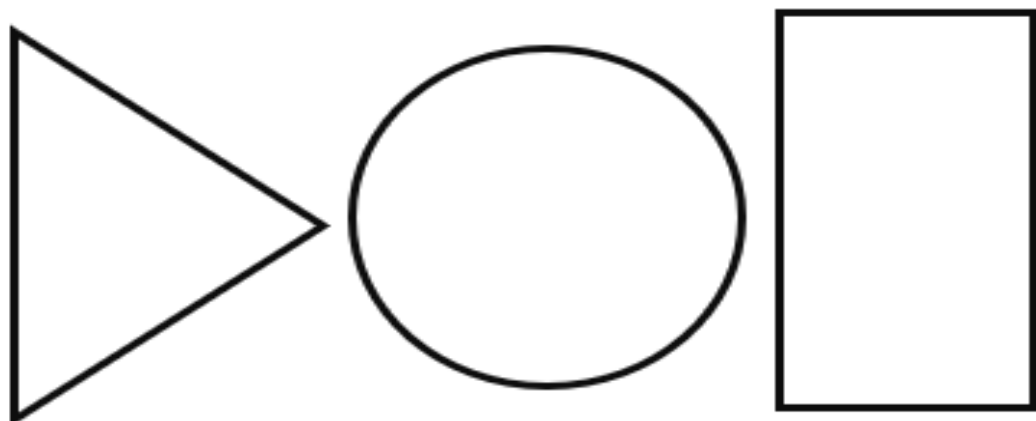


=



=







SAPO



OVELA



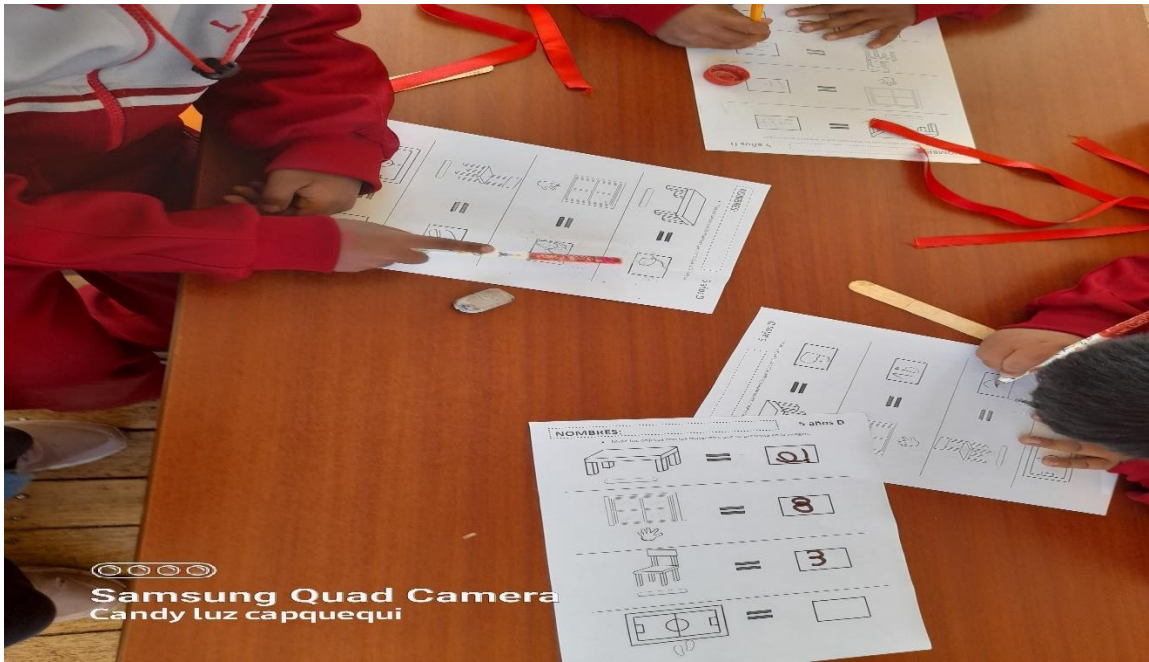


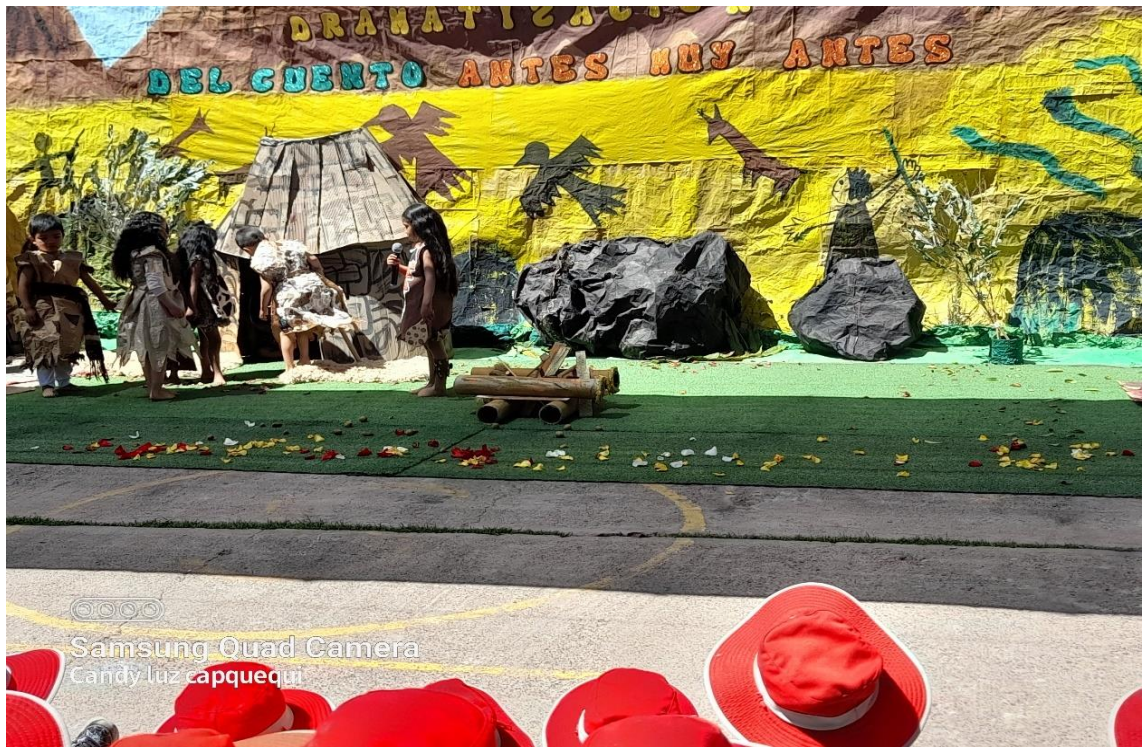












ANEXO N° 01

LISTA DE COTEJO (PRE TEST)

CÓDIGO:

.....

Función Simbólica en los niños de 5 años "D"

Nombres y Apellidos: _____

IEI N°: 303 Niño de la Espina fecha:

ESCALA DE VALORACIÓN: Si = proceso No = inicio

VARIABLE DEPENDIENTE		ITEMS	VALORACIÓN	
FUNCIÓN SIMBÓLICA	DIMENSIÓN		SI	NO
	NIVEL OBJETO	Reconoce los objetos mostrados durante los juegos		
		Agrupar los objetos según características, tamaños, color, etc. en el juego		
		Muestra habilidades de construcción, durante la actividad		
	NIVEL INDICIO	Reconoce las sombras de objetos en el juego		
		Identifica un objeto al escuchar su descripción		
		Reconoce el sonido de la naturaleza		
	NIVEL SIMBOLO	Aplica los símbolos en la escritura		
		Usa su cuerpo para representar números		
		Utiliza palillos para medir la longitud de los objetos		
	NIVEL SIGNO	Sabe escribir su nombre		
		Realiza trazos libres con lápiz durante el dibujo.		
		Utiliza el lenguaje cuando se comunica con sus compañeros usando oraciones completas		

ANEXO N° 02

LISTA DE COTEJO (POST TEST)

Función Simbólica en los niños de 5 años "D"

Nombres y Apellidos: _____

IEI N°: 303 Niño de la Espina fecha:

ESCALA DE VALORACIÓN: Si = logro destacado No = logro esperado

CÓDIGO:

.....

VARIABLE DEPENDIENTE		ITEMS	VALORACIÓN	
FUNCIÓN SIMBÓLICA	DIMENSIÓN		SI	NO
	NIVEL OBJETO	Reconoce los objetos mostrados durante los juegos		
		Agrupar los objetos según características, tamaños, color, etc. en el juego		
		Muestra habilidades de construcción, durante la actividad		
	NIVEL INDICIO	Reconoce las sombras de objetos en el juego		
		Identifica un objeto al escuchar su descripción		
		Reconoce el sonido de la naturaleza		
	NIVEL SIMBOLO	Aplica los símbolos en la escritura		
		Usa su cuerpo para representar números		
		Utiliza palillos para medir la longitud de los objetos		
	NIVEL SIGNO	Sabe escribir su nombre		
		Realiza trazos libres con lápiz durante el dibujo.		
		Utiliza el lenguaje cuando se comunica con sus compañeros usando oraciones completas		

ANEXO N°03

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR JUEGO IMAGINO Y REPRESENTO

I. DATOS GENERALES

1.1 Evaluador: _____

1.2 Apellidos y nombres del niño observado: _____

Sección _____ Genero _____

II. OBJETIVO

Analizar la estrategia Juego Imagino y Represento para desarrollar la función simbólica en niños de cinco años de la Institución educativa inicial N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca, 2022.

ASPECTOS OBSERVABLES	CATEGORÍAS			
	En inicio 1	En proceso 2	Logro Esperado 3	Logro Destacado 4
ACTIVIDADES PARA EL NIVEL DE OBJETO				
Uso objetos como representante de otros				
Se expande en los juegos de construcción				
J Realiza el Juego de clasificación y correspondencia.				
ACTIVIDADES PARA EL NIVEL DE INDICIO				
Descubre y crea el sonido misterioso				
Esconde y busca con pistas				
Asocia los juegos de roles.				
ACTIVIDADES PARA EL NIVEL SIMBOLO				
Crea dibujos libremente				
Juego con figuras geométricas				
Utiliza canciones o rimas.				
ACTIVIDADES PARA EL NIVEL DE SIGNO				
Usa carteles o señales para orientarse.				
Realiza gestos o mímicas				
Utiliza pictogramas adecuadamente				
TOTAL				

ANEXO N° 04

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN FICHA DE OBSERVACION PARA EVALUAR FUNCION SIMBOLICA

I. DATOS GENERALES

2.1 Evaluador: _____

2.2 Apellidos y nombres del niño observado: _____

Sección _____ Genero _____

II.OBJETIVO

Analizar la estrategia Juego Imagino y Represento para desarrollar la función simbólica en niños de cinco años de la Institución educativa inicial N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca, 2022.

ASPECTOS OBSERVABLES	CATEGORÍAS			
	En inicio 1	En proceso 2	Logro Esperado 3	Logro Destacado 4
NIVEL DE OBJETO				
Reconoce los objetos mostrados				
Agrupar los objetos según las características, tamaños color etc..				
Representa objetos ausentes				
NIVEL DE INDICIO				
Reconoce las sombras de objetos en el juego				
Reconoce sonido de la naturaleza.				
Identifica un objeto al escuchar su descripción				
NIVEL SIMBOLO				
Aplica los símbolos en la escritura				
Utiliza palillos para medir la longitud de los objetos				
Usa su cuerpo para representar números				
NIVEL DE SIGNO				
Sabe escribir su nombre				
Utiliza el lenguaje cuando se comunica con sus compañeros usando oraciones completas				
Realiza trazos libres con lápiz durante el dibujo				
TOTAL				

ANEXO N° 05

variables	Definicion conceptual	Definicion operacional	Dimenciones	Indicadores	Instrumentos
Juego Imagino y Represento	La estrategia "Juego, Imagino y Representar" es un enfoque pedagógico utilizado especialmente en educación inicial y primaria, centrado en el desarrollo integral de los niños a través del juego, la imaginación y la representación.	La estrategia Fue evaluado con un instrumento denominado lista de cotejo, para evaluar a niños de cinco años en las dimensiones.	actividades para nivel de objeto	Uso objetos como representante de otros Se expande en los juegos de construcción Realiza el Juego de clasificación y correspondencia	Lista de cotejo
			Actividades para el nivel de indicio	Descubre y crea el sonido misterioso Esconde y busca con pistas Asocia los juegos de roles.	
			Actividades para el nivel Nivel simbolo	Crea dibujos libremente Juego con figuras geométricas Utiliza canciones o rimas.	
			Actividades para el nivel de signo	Usa carteles o señales para orientarse. Realiza gestos o mímicas Utiliza pictogramas adecuadamente	
Funcion simbolica	La función simbólica es una capacidad esencial para el aprendizaje y la comunicación humana, ya que permite interactuar con conceptos abstractos.	La funcion simbolica fue evaluado propiamente con el instruento de la lista de cotejo	- Nivel de objeto	- Reconoce los objetos mostrados - Agrupa los objetos según características. - Muestra habilidades de juego de construcción.	Ficha de observacion.
			- Nivel de indicio	- Reconoce las sombras de objetos - Identifica un objeto al escuchar su descripción - Reconoce sonidos de la naturaleza	

			- Nivel símbolo	Aplica los símbolos en la escritura - Usa su cuerpo para representar números - Utiliza palillos para medir la longitud de los objetos	
			- Nivel de signo	Sabe escribir su nombre - Realiza trazos libres con lápiz durante el dibujo. - Utiliza oraciones completas cuando se comunica	

ANEXO N°06

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Aplicación de estrategia “juego, imagino y represento” para el logro del desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años de la Institución

Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina del distrito de Juliaca, 2022

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	INDEPENDIENTE	TIPO: APLICADA NIVEL
¿Qué efectos tiene las estrategias “juego, imagino y represento” para el desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022?	Determinar los efectos de la estrategia “Juego, imagino y represento” y especificar los logros en la Función Simbólica en los niños de la IEL N° 303 “Niño de la Espina” de Juliaca, 2022	Los efectos que tiene las estrategias “juego, imagino y represento” son positivos para el desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022	la estrategia “Juego, imagino y represento”	EXPERIMENTAL DISEÑO Pre experimental MÉTODO Científico: inductivo deductivo analítico sintético POBLACIÓN Y MUESTRA Niños de 5 años IEL N° 303 Niño de la Espina del distrito de Juliaca
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	DEPENDIENTE	Método probabilístico. Sección D TÉCNICAS Ficha de observación
P.E.1. ¿Cuán eficaz es la estrategia juego imagino y represento en el nivel de objeto en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022?	O.E.1. Comprobar la eficacia de la estrategia juego imagino y represento en el nivel de objeto en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022	H.E.1. la estrategia de Juegos, imagino y represento tiene eficacia positiva para el desarrollo el nivel de objeto en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022	la Función simbólica	no
P.E.2. ¿Qué efectos tiene las estrategias de juego, imaginación y representación, en el nivel indicio en niños de 5 años de la Espina de Juliaca, 2022?	O.E.2. Evaluar qué efectos tiene las estrategias de juego, imaginación y representación, en el nivel indicio en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022.	H.E.2. los efectos que tiene la estrategia juego imagino y represento es positiva para el desarrollo del nivel de indicio en los ni niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022		INSTRUMENTOS Lista de cotejos Pruebas de: Pre test y post test. PRUEBA DE HIPÓTESIS SPSS
P.E.3. ¿Qué efectos tiene las estrategias de juego, imaginación y representación, en el nivel indicio en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca, 2022?	O.E.3. Comprobar la eficacia de la estrategia juego imagino y represento en el nivel simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca 2022	H.E.3. la estrategia de Juegos, imagino y represento tiene eficacia positiva para el desarrollo el nivel simbólico en		

P.E.3. ¿Cuán eficaz es la estrategia juego imaginario y represento en el nivel simbólico en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca 2022?	O.E.4. Evaluar qué efectos tiene la estrategia juego imaginario y represento en el nivel de signo en niños de 5 años de la institución educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca 2022.	los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N.º 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022. H.E.4. los efectos que tiene la estrategia juego imaginario y represento es positiva para el desarrollo del nivel de signo en los ni niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. N° 303 Niño de la Espina, Juliaca, 2022.		
P.E.4. ¿Qué efectos tiene la estrategia juego imaginario y represento en el nivel de signo en niños de 5 años de la institución educativa Inicial N°303 Niño de la Espina de Juliaca 2022?				

ASESOR (A): M.Sc. Hipolito Lauracio Ticona



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERU

ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P
INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU

Desde la Experiencia

CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL ENTRE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE JULIACA Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA", DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO.

Conste por el presente documento el **CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL** que celebran de una parte el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Juliaca, representado por el Director General, **Dr. MACIAS PLATÓN MAMANI VARGAS**, identificado con D.N.I. N° 02145350, conforme se aprecia en la Resolución Directoral Regional N° 383-2021-DREP, y con domicilio legal en la Avenida Infancia N° 303, Pueblo Joven la Revolución, distrito de San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** y de la otra parte la **Institución Educativa Inicial N° 303 "Niño de la Espina"** representado por su Directora, Prof. **GUISELD ARDILES RIOS**, identificada con DNI N° 40719159, con domicilio legal en la Urb. La Rinconada 2da Etapa Mz1-H, Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **EL CENTRO DE PRÁCTICA**, en los términos siguientes:

ANTECEDENTES:

PRIMERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR es un centro de Educación Superior, dedicado a formar profesionales de las Ciencias de la Educación, al perfeccionamiento y especialización docente, así como a la investigación educativa y a la promoción social. Respecto a la Práctica docente, esta se realiza dentro de la formación docente inicial las que se rigen además por el Reglamento interno de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, aprobado por Resolución del Consejo Directivo.

Para la realización de la Práctica Docente e Investigación de sus alumnos, **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**, cuenta con Instituciones Educativas y/o Programas, que mediante la firma de un Convenio de Cooperación Interinstitucional se constituyen en Centros de Práctica.

SEGUNDO.- EL CENTRO DE PRÁCTICA, es una Institución Educativa comprometida con la educación de niños y niñas de la región Puno, es una Institución Educativa Pública, dependiente de la Unidad de Gestión Educativa Local San Román de Juliaca, cuenta con un (a) Director (a) quien es responsable de las acciones educativas de la institución, cuyo propósito es brindar una formación integral a los estudiantes, sustentado en una educación holística, con valores, que garantice la realización plena de la persona para la vida en convivencia armónica dentro del marco de la interculturalidad e inclusividad y en democracia plena de su contexto.

TERCERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR y EL CENTRO DE PRÁCTICA, reconocen que se puede hacer labor conjunta a favor de la educación, desde el desarrollo de la Práctica Docente e Investigación de los estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Formación Inicial Docente.

OBJETO:

CUARTO. - El objeto del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es que **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** facilite los servicios de los estudiantes de Formación Inicial Docente en la realización de la Práctica Docente e Investigación en **EL CENTRO DE**

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

CREADO EL 02-02-64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERU

ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P

INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 107-2020-MINEDU

Bandera a la Docencia

Los estudiantes practicantes del VII y VIII ciclo académico pueden realizar sus prácticas en el turno mañana y tarde en forma intensiva. Participando en la programación, ejecución y evaluación de las actividades de aprendizaje asignadas y en las actividades institucionales del **CENTRO DE PRÁCTICA**.

La práctica de los estudiantes de las Instituciones de Formación Inicial Docente, se realizará en aulas o secciones con docentes de aula a su cargo, éstos deben aceptar voluntariamente apoyar la Práctica y son los responsables oficiales de su aula o sección. Dichos docentes pueden observar y supervisar las actividades de aprendizaje de los estudiantes practicantes, sin intervenir en el momento de la ejecución, dándoles recomendaciones posteriormente; asimismo, pueden realizar sesiones demostrativas que permitan a los estudiantes practicantes enriquecer su proceso de formación, con la experiencia de los docentes de aula.

DEL PLAZO:

QUINTO. - El plazo de vigencia del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es de nueve meses (abril a diciembre). Dicho plazo puede ser renovable por el periodo que acuerden ambas partes únicamente por razones justificadas.

El presente Convenio de Cooperación Interinstitucional se podrá renovar automáticamente cada año, previa evaluación de las acciones realizadas y del cumplimiento de los compromisos de las partes. Si alguna de las partes considera pertinente alguna modificación de este convenio deberá solicitarlo por escrito en el mes de noviembre antes de concluir el plazo de vigencia del presente documento.

COMPROMISOS:

SEXTO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR se compromete a:

- 6.1 En coordinación con **EL CENTRO DE PRÁCTICA** establecer la modalidad de Práctica para los estudiantes de Formación Inicial Docente; en la cual, el Centro de Práctica participa en:
 - Práctica del I-IV ciclo académico orientado a que el estudiante se sensibilice con la realidad, a partir de actividades pedagógicas y lúdicas con alumnos de Educación Básica Regular.
 - Práctica del V al X ciclo académico cuya finalidad es consolidar las habilidades docentes, así como la aplicación progresiva de los conocimientos propios de su nivel y especialidad; favoreciendo un espíritu investigativo y reflexivo en el estudiante.
- 6.2 Asignar estudiantes practicantes en las especialidades y número, que, según acuerdo mutuo, se convenga anualmente; previa coordinación y solicitud de requerimientos escritos por parte del **CENTRO DE PRÁCTICA**. Lo cual constará en la relación de estudiantes practicantes que se adjunta y forma parte integrante del presente convenio.
- 6.3 **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** asume la organización, asesoría, monitoreo, supervisión y evaluación de la Práctica Docente e Investigación que se lleva a cabo en dicha sede en coordinación con el **CENTRO DE PRÁCTICA**.
- 6.4 Realizar acciones de capacitación y actualización para los docentes a solicitud del, y en coordinación con la oficina de Formación en Servicio y la Unidad Académica de **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**.

SEPTIMO. - **EL CENTRO DE PRÁCTICA** se compromete a:



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERU

ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDH-P

INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU

"Rumbo a la Excelencia"

- 7.1 Proporcionar los ambientes adecuados, los servicios básicos, el mobiliario y los materiales necesarios; así como, a brindar las condiciones y facilidades que garanticen el normal desarrollo de las actividades educativas a cargo de los estudiantes practicantes.
- 7.2 Informarse a través de **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** sobre las normas y el sistema de evaluación de la Práctica Docente y enviar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes, requeridos por **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**.
- 7.3 **Apoyar y brindar** la colaboración necesaria para el **desarrollo de los trabajos de investigación** de los estudiantes practicantes, quienes se comprometen a entregar por escrito a la dirección de la institución, un informe sobre los resultados o hallazgos correspondientes al **CENTRO DE PRÁCTICA**.
- 7.4 Facilitar el monitoreo y la supervisión pedagógica de los estudiantes practicantes, a cargo de los asesores y responsables de **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**.
- 7.5 **Otorgar** a los estudiantes practicantes, la **Constancia** respectiva según la modalidad de Práctica realizada en el **CENTRO DE PRÁCTICA**.
- 7.6 No solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes practicantes, ni permitir que ellos realicen algún tipo de manejo monetario en sus aulas e instituciones, teniendo en cuenta que la Práctica Docente es una actividad Ad Honorem.

OCTAVO: LOS ESTUDIANTES SE COMPROMETEN A:

- 8.1. Cumplir con las normas establecidas por **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** y el **CENTRO DE PRÁCTICA**, con ética y dignidad, dentro del marco de una educación en valores.
- 8.2. Conservar y mantener los equipos, materiales, infraestructura y otros del Centro de práctica.
- 8.3. Programar, ejecutar y evaluar las acciones inherentes al proceso de aprendizaje y demás tareas que implican la realización de la práctica.

DE LA RESOLUCIÓN:

NOVENO. - El incumplimiento del objeto o de algunos de los compromisos del presente convenio produce la resolución del mismo.

Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** en coordinación con el **CENTRO DE PRÁCTICA**, de manera armoniosa y con respeto al objeto del convenio.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman dos ejemplares de igual tenor, en la ciudad de Juliaca, del día 19 de abril del año 2021.

Director del IESPPJ
D.N.I. N° 02145350

Mario P. Mamani Vargas
DIRECTOR DEL IESPPJ

Prof. Gisela Ardiles Ríos
DIRECTORA
Director (a) de la I.E.I. N° 303.
DNI N° 40719159