



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA
EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Juego simbólico para la autonomía de los niños de 3 y 4 años de
la institución educativa inicial 067, Mochumí**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Cubas De la Cruz, Keila Maresa (ORCID: 0000-0001-5276-5556)

ASESOR:

Mg. Chero Zurita, Juan Carlos (ORCID: 0000-0003-3995-4226)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios, quien es mi padre, amigo y confidente; aquel que ha sido mi fuerza y me ha permitido escalar hasta aquí, y al que le debo todo lo que tengo y lo que soy.

A mi esposo, Irving Eduardo Garay Ubillús, quien es mi compañero, ayuda idónea y mi apoyo en cada proyecto trazado que tengo.

A mi adorado (a) hijo (a) que está en camino, quién ha sido una de mis razones principales de llegar a ser un buen profesional y calidad de ser humano.

A mis padres, Jorge y Teresa, quienes me dieron en sus posibilidades todo lo que estuvo a su alcance para hacer de mí una profesional, y quienes además son mi motor y motivo para seguir superándome.

Agradecimiento

A mi asesor de tesis, Mg. Juan Carlos Chero Zurita, por su apoyo, guía y paciencia a lo largo de esta investigación realizada.

A la directora de la Institución Educativa Inicial N°067- Muy Finca, Mochumí, por su autorización para la realización de este trabajo de investigación.

A los niños, niñas y padres de familia del aula de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N°067- Muy Finca, Mochumí, por la información brindada para llevar a cabo el desarrollo de este estudio de investigación.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.5. Procedimiento	16
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
VIII. PROPUESTA	31
REFERENCIAS	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1	Resultados del nivel de autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí.....	18
Tabla 2	Resultados de la Dimensión 1: Valerse por sí mismo.....	20
Tabla 3	Resultados de la Dimensión 2: Estructuración del conocimiento de sí mismo.....	21
Tabla 4	Operacionalización de variables.....	42

Índice de figuras

Figura 1	Diseño de investigación.....	14
Figura 2	Gráfico de barras del nivel de autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí.....	19

Resumen

El presente estudio, tuvo como objetivo general: Proponer actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 067- Muy Finca, Mochumí, 2021; la presente, corresponde a un tipo de investigación básica, con un diseño descriptivo con propuesta. La población correspondiente para esta investigación fueron 17 estudiantes del aula multigrado de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 067, Muy Finca, a quienes se les aplicó el instrumento de una lista de chequeo de logros pedagógicos para poder identificar el nivel de autonomía. Los resultados obtenidos, dieron a conocer que un 36, 8 % de su población se encontraba en un nivel de inicio, un 47, 4 % en un nivel de proceso, y un 15, 8% en un nivel de logro; lo que pudo evidenciar la necesidad de construir una propuesta basada en el Juego simbólico para poder contribuir a su desarrollo. La investigación concluyó que, se logró diagnosticar el nivel de autonomía de los niños y niñas; además de diseñar la propuesta: Actividades de juego simbólico, la misma que fue validada por expertos y está apta para su aplicación.

Palabras clave: Autonomía, juego simbólico, desarrollo, actividades.

Abstract

The present study had the general objective: To propose symbolic play activities for the development of the autonomy of children of 3 and 4 years of the I.E.I. 067- Muy Finca, Mochumí, 2021; The present one corresponds to a type of basic research, with a descriptive design with a proposal. The corresponding population for this research was 17 students of the multigrade classroom of 3 and 4 years of the I.E.I. N ° 067, Muy Finca, to whom the instrument of a checklist of pedagogical achievements was applied in order to identify the level of autonomy. The results obtained revealed that 36.8% of its population were at a starting level, 47.4% at a process level, and 15.8% at an achievement level; which could demonstrate the need to build a proposal based on the Symbolic Game in order to contribute to its development. The research concluded that it was possible to diagnose the level of autonomy of boys and girls; in addition to designing the proposal: Symbolic game activities, which was validated by experts and is suitable for application.

Keywords: Autonomy, symbolic play, development, activities.

I. INTRODUCCIÓN

El desarrollo y maduración de los niños es un proceso que se basa en alcanzar su independencia y autosuficiencia. En donde de la dependencia al nacer, pasan a una vida autónoma. Es en las etapas iniciales de nuestra vida que requerimos de nuestros padres en todo; pero poco a poco esta dependencia se va reduciendo de manera gradual, hasta llegar a ser autosuficientes (Psicología y Formación, 2019).

Sin embargo, muchas veces este proceso de independencia progresiva no se desarrolla como debería. Según Psicología y Formación (2019):

Lo que influye en este aspecto es el estilo de apego y el tipo de educación brindada al niño; esto hace inferencia a que la forma en la que los padres se comportan con sus hijos termina influenciando de manera directa sobre su personalidad, como qué tan autónomo o dependiente es, y hasta dónde puede llegar a su autosuficiencia. (párr. 3)

Diferentes autores dan a conocer este tipo de problemática a nivel nacional, como lo son:

EDUCACIONENRED.PE, (2020) hace mención que, en el Reporte del Monitoreo de la Prácticas Escolares realizado por el Ministerio de Educación el 2019, se identificó la efectividad de los maestros en la organización y planificación de los aprendizajes; sin embargo, se reconoció que existe una deficiencia en las actividades que llevan a fortalecer la autonomía de los estudiantes, su capacidad de organizarse e involucramiento.

Suero (2020) citado por EDUCACIONENRED.PE (2020), recalcó la importancia de promover la autonomía en la primera infancia:

"El infante debe aprender a relacionarse de la manera más factible, desde su autonomía e iniciativa propia, debido a que, en esta etapa, ellos adquieren conocimientos relevantes de sí mismos. Por lo tanto, se debe de promover el desarrollo y fortalecimiento de su autonomía por parte de adulto,

quien, debe de acompañarlos, brindarles la confianza necesaria y apostar por ellos" (párr. 5).

En la región Lima, Ibáñez (2021) citado por ANDINA (2021), hace referencia: Hoy en día los niños afrontan la falta de oportunidades para desarrollar su autonomía; a causa de que el adulto encargado del cuidado del niño, realizan las actividades sin darle participación al niño; los padres realizan trabajo home office y por la falta de tiempo, no esperan a que sus hijos culminen sus tareas por sí mismos y a su ritmo. Es por ello, la necesidad de mantener una conexión diaria con el docente y compañeros, puesto que a través de las actividades como a través del diálogo de experiencias con otros, se contribuye a estimular mutuamente un nivel mayor de independencia.

El caserío Muy Finca de distrito de Mochumí, región Lambayeque, cuenta con una Institución educativa del Nivel Inicial, cuya población aborda los 66 estudiantes, las edades oscilan entre los 3 y 5 años, dicha población actualmente, recibe una educación remota, donde realizan diferentes actividades sugeridas por la docente y envían evidencias a través de fotos o vídeos en el grupo de WhatsApp de aula.

Es en el aula multigrado de 3 y 4 años donde a través de las evidencias, se identificaron niñas y niños muy dependientes en el desarrollo de sus actividades escolares, puesto que al presentar sus evidencias se denota que los dibujos y tareas son hechos por sus padres, que al momento de expresarse solo repetían lo que el adulto le dictaba, los niños y niñas sólo recibían órdenes para realizar algo, no tenían iniciativa propia; el padre de familia no le daba la oportunidad a sus hijos de realizar sus actividades por sí mismos, puesto que los creían incapaces, los etiquetaban como los que "no sabían", "no podían" o "era muy pequeño aún".

Ante esta problemática, surgió la gran preocupación de conocer: ¿De qué manera las actividades de juego simbólico contribuyen al desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 067, Muy Finca - Mochumí, 2021? Dado que, "El logro de la autonomía infantil permite desarrollar la autoestima, la libertad de pensamiento o seguridad; en donde la superación

de pequeños retos de manera autónoma, permiten reforzar estas nociones esenciales en el crecimiento de los pequeños” (UNIR, 2020, párr. 6).

Por tal motivo, se propuso trabajar actividades en relación al juego simbólico, debido a que este:

Contribuye a reforzar y madurar la autonomía. En el contexto real, la acción natural de los niños es imitar al adulto. Sin embargo, mediante el juego ellos obtienen el poder de mando, el asumir responsabilidades como la toma de decisiones. En donde, el asumir el protagonismo de mamá o papá, doctor, bombero, etc.; los convierte dentro del juego en adultos con poder de actuación y responsabilidad (Losada, 2020).

Es así que, la investigación realizada tuvo como objetivo general: Proponer actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 067- Muy Finca, Mochumí, 2021; los objetivos específicos que permitieron lograr este objetivo son: 1. Diagnosticar el nivel de autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí; 2. Diseñar una propuesta de actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí; 3. Validar la propuesta de actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí.

Finalmente, la hipótesis que se planteó comprobar fue: La propuesta de actividades de juego simbólico permitirá el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067, Muy Finca – Mochumí, 2021.

II. MARCO TEÓRICO

Últimamente, se han venido desarrollando trabajos de investigación, relacionados al nivel de autonomía que desarrollan los infantes del nivel inicial, en el ámbito internacional, nacional y local, como es el caso de:

Mero et al., (2021) en un estudio realizado en Ecuador, tuvo como objetivo proponer actividades lúdicas para la educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial dos de la escuela Gabriela Mistral en Portoviejo. Los métodos y técnicas que utilizaron los autores fueron el análisis histórico - lógico, inductivo-deductivo, encuestas, observación, análisis documental. Los resultados mostraron que el 56 % de ellos, presentan diferentes falencias en la autonomía, por lo que se determina que requieren de actividades que refuercen este aspecto. Por lo tanto, proponen la lúdica como método eficaz para su favorecimiento. Finalmente, su estudio concluye que, educar la autonomía desde la primera infancia es el cimiento para un aprendizaje evolutivo; puesto que facultan en los niños (as), a que puedan mostrar mayor seguridad en ellos mismos y en sus habilidades, así como aprender a comprender los riesgos y apreciar sus posibilidades de éxito.

Carrera (2019) en su estudio realizado en Ecuador, su objetivo fue: Dar a conocer cómo la metodología Montessori desarrolla la autonomía en los niños y niñas; se utilizaron instrumentos como: entrevista y listas de cotejo. La conclusión final fue que el trabajar la autonomía a través de una metodología idónea, permitió que los niños y niñas pudieran realizar actividades de atención y cuidado de forma autónoma sin la interrupción innecesaria del adulto.

Gómez (2019) en su estudio realizado en Junín, tuvo como objetivo: Describir el nivel de desarrollo de la autonomía en los estudiantes la Institución Educativa N°363–Mazamari-Satipo,2019, el método de la investigación fue el científico, nivel descriptivo y enfoque cuantitativo, el diseño de investigación descriptivo simple; su instrumento utilizado fue la encuesta y como técnica la ficha de observación. Los resultados demostraron que un 31, 8% se encontraron en un nivel de inicio, 27,3% en el nivel de proceso, 27,3% en el nivel de logro esperado y un 13, 6% en un nivel de logro destacado; la

conclusión fue que el nivel de logro predominante en su población es el nivel de inicio.

Montenegro (2017), realizó una investigación en una institución educativa de Cajamarca, con el objetivo de determinar la influencia 1° y 2° juego de Piaget en la autonomía de niños de 3 a 5 años de edad”, el instrumento utilizado fue un pre y post test, obteniendo que en el Pre Test, 30 % de su población se encontraba en un nivel de inicio y el 47.5 % en proceso. Sin embargo, estos variaron en el Post Test, donde un 28.5 % se ubicó en un nivel de proceso y un 71.25% en un nivel de logro. Así mismo, la hipótesis de la investigación fue comprobada a través de la T de Student; lo que la llevó a concluir que, la prueba es relevante con un grado de confianza de 95% y un margen erróneo de 5%, determinando que los juegos de Piaget sí logran influenciar de manera significativa en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 3 a 5 años de edad.

Castillo (2020), realizó un estudio en una I.E. del distrito de Pimentel, con el objetivo de determinar la influencia del juego simbólico en el desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de la Institución Educativa Villa Catarina-2019. Su diseño de investigación fue cuantitativo pre - experimental, de tipo aplicada. Su población estuvo conformada por 48 estudiantes; se empleó una lista de chequeos de logros pedagógicos, concluyendo que el taller de juego simbólico titulado “El rincón de la aventura”, logró mejorar la autonomía en los niños en un 86% en la realización de diferentes actividades como: comer por sí solos. El correcto lavado de manos y orientar actividades a la hora del recreo, entre otras.

Valle (2020), realizó un estudio en una I.E. del Distrito de Motupe, con el objetivo de determinar la influencia de un taller de juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E.10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – 2018. Utilizó un grupo experimental y control. Su instrumento fue una lista de cotejo para diagnosticar el nivel de autonomía. Los resultados que la autora obtuvo en el pre test fue el siguiente: experimental: = 6.29 y control: = 6.54, lo que significó un nivel muy bajo; mientras que en el

post test se obtuvo: experimental: = 16.13 y control: = 7.27, indicando que el taller aplicado logró influenciar de manera significativa en relación al desarrollo de la autonomía. La conclusión final de la investigación remarcó que el taller de juegos simbólicos influyó en un 95% de probabilidad y un borde de error de 5% ($8,20 > 1,67$), en el desarrollo de la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 – Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – 2018.

Por otro lado, existen ciertas bases teóricas que sustentaron la investigación relacionadas al desarrollo de la autonomía y juego simbólico en los infantes, tales como:

La teoría del desarrollo moral según Piaget (1968, como se citó en Maldonado, 2017) manifiesta que, “La autonomía es un procedimiento formación social, en donde el infante aprende a liberarse del egocentrismo, para llegar a socializar su conducta y su pensamiento moral e intelectual, a fin de causar bienestar social y optimizar la calidad de las personas” (p. 3).

Además, la teoría resalta la importancia de la interacción con el medio, para su desarrollo, refiriendo que el contacto con un ambiente motivador extrínseco e intrínseco, permitirá a que el niño interiorice la construcción sus aprendizajes, convirtiéndole en un pensador reflexivo con dictamen propio y la voluntad para decidir.

Si bien es cierto, este desarrollo se logra durante un proceso que inicia desde la primera infancia, en donde se involucra diversos ámbitos, Según Piaget y Bornas (citado por Maldonado, 2017) se inicia con el desarrollo de la motricidad, los hábitos básico, el asumir responsabilidades, el lenguaje, el respeto, la empatía y las habilidades para socializarse.

Por otro lado, para Piaget y para Kant (citado por Reyes y Ríos, 2019): La autonomía no se aprende a partir de un proceso severo de enseñanza, al contrario, demanda de una actividad experiencial del individuo, de una autodirección, en paralelo a lo intelectual, lo cual le llevará a conseguir un

desarrollo doble, en relación a las personalidades dueñas de sí y del respeto mutuo.

Como bien conocemos, para su desarrollo es necesario el involucramiento de su entorno, como es el caso de la escuela; a lo que Piaget (citado por Maldonado, 2017), indica que:

La labor que realice el maestro es fundamental, y se basa en poder crear en el aula un buen espíritu escolar y un ambiente que no afecte al desenvolvimiento personal de los estudiantes; así como el promover una adecuada educación cívica y social para una participación óptima en la sociedad. En la etapa preescolar según Olivos (2020) debemos dejar que el niño realice actividades a partir de su interés y necesidad, fomentando en ellos la libertad de decidir, elegir y de controlar sus propias emociones.

Otro factor influyente, es la familia, según Ñaccha y Farfán (2020): “En ella se asimilan las primeras medidas para convivir, los modales y maneras de solicitar algún requerimiento, crear consensos, etc.” (p, 24). Por lo tanto, la familia desempeña un rol determinante y socializador. He ahí la importancia de establecer vínculos que contribuyan a que los infantes puedan lograr perspectivas en función a los roles en los que se desenvolverá, incentivar una relación afectuosa y de igualdad con ellos, de tal manera que los ayudemos a proyectarse una imagen positiva de sí misma, donde se respete y valore. Además, hacen mención que:

El papel de la familia es lograr entablar una correspondencia afectiva – cálida, que brinde seguridad a los infantes, pero sin sobreprotegerlos. Por lo tanto, deben contribuir al control de la conducta y hacerles comprender lo que pueden provocar estas en los demás. Su rol debe orientarse también en, ayudar al niño o niña a organizar sus emociones, lograr que ellos sientan todo el afecto y apoyo de sus padres, y así poder percibir que son valorados y respaldados. Deben ofrecerles herramientas que les sirvan en la resolución de conflictos, permitiéndoles avanzar al ir superando obstáculos y así poder alcanzar su independencia y madurez (p. 25).

Piaget (1948) y Kohlberg (1987, como se citó en Maldonado, 2017) indican que el fin principal del desarrollo moral es, “Otorgar al niño la oportunidad de relacionarse con otros individuos, establecerse como persona, aprender a vivir bien en sociedad y respetar a los demás” (p. 8), objetivo que desencadenará, que los niños desarrollen su autonomía, independencia y puedan adquirir progresivamente destrezas necesarias en la toma de sus fallos y en valerse por sí mismos moral y personalmente.

Para Piaget, el niño autónomo se caracteriza por la capacidad que tiene para cooperar, puesto que la autonomía es contraria a la heteronimia, esta última describe a aquellas personas que suelen estar direccionadas por otras, debido a que no son capaces de pensar por su propia cuenta. Otras de las características son:

Mejoramiento en su comportamiento general, es colaborador obediente, servicial, realiza varias actividades sola o solo, cumple algunas responsabilidades, le agrada comportarse bien, interioriza pautas de comportamiento al vestirse solo (a), amarrarse los zapatos, al abotonarse, etc. (Valle Rondoy, 2020, p. 49).

Figuroa (2019), da a conocer las dimensiones de la autonomía:

El valerse por sí mismo: Tiene que ver con los logros que el niño demuestra al valerse por él mismo, esto se da de manera gradual al experimentar diversas circunstancias cuando realiza sus actividades cotidianas para satisfacer sus necesidades básicas. En esta adquisición va ir demostrando su autoconfianza y seguridad, su nivel de independencia, delimitando sus posibilidades y limitaciones de acción.

La organización del conocimiento de sí mismo: Aquí el infante da a conocer lo que él ha logrado respecto al inicio del concepto de sí mismo, en relación a sus experiencias propias, valorando tanto sus características como sus cualidades.

La teoría del Juego según Piaget, (como se citó en Ruiz, 2017) considera al juego como una necesidad del niño, puesto que es la única manera en la que éste interactúa con su realidad y da a conocer sus estructuras mentales. Gallardo y Vázquez (2018), resalta además que, en la etapa infantil el juego es la estrategia motivadora que se utiliza para la adquisición de sus aprendizajes. Según Fernández (s. f.), Piaget clasifica al juego en tres tipos: el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado.

Piaget (1987 como se citó en Calderón y Paz, 2018) manifiesta que el juego simbólico:

Es el responsable de estimular y mejorar la imaginación, creatividad y fantasía del niño, permitiendo que pueda asimilar los esquemas con mayor destreza y agrado al poder representarlos, admitiendo una óptima expresión emocional, social y desarrollo de su pensamiento en el contexto imaginario, pero sin desplazarse del contexto en el que vive el niño (p. 17).

Piaget (como se citó en Loayza y Víneces, 2019) indica el juego simbólico: Facilita una mejor descripción de cómo se puede realizar, los niños aprenden por medio del juego; en algunas investigaciones nos dicen que el juego simbólico presenta habilidades cognitivas, tales como la creatividad y la resolución de problemas, proporcionando ciertos aprendizajes. (p. 26)

Según Torres (2017), este tipo de juego “Evoluciona de formas simples en donde el niño al manejar objetos o su propio cuerpo, logra simular algún aspecto de la realidad” (p. 28). Cotrina (2020) hace referencia que este tipo de juego se da durante la etapa preoperacional, el cual abarca entre los 2 y 7 años. Dantas y Ayala (2019) añade que es a los 2 años donde el niño (a) lo empieza con el juego natural en donde ejerce el “como si...”: Como si comiera, como si durmiera, etc.; o decide programar actos nuevos, como el oso de peluche duerme, el oso come, etc. Posteriormente, su imaginación va más allá al convertir una cosa en otra: un palo de escoba es un caballo, un papel es un avión, etc.

Piaget (1990, como se citó en Vilela, 2021) refiere a que “El individuo se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas. Las cuales facultan la asimilación de la realidad en relación a las estructuras que posee” (p. 10). Cabe recalcar que “Cuando se usan otras maneras para dar nombre a la realidad ausente, el niño o niña comienza su proceso de imitación, el cual lo lleva a adquirir información que es transmitida por el significante y el significado que asimila” (Vilela, 2021, p. 10).

Según Espinoza (2016), un niño (a) entre los 3 – 4 años de edad, desarrolla el juego simbólico de manera grupal. En este período el niño dedica la mayor parte de su tiempo a compartirla con otros, se vuelve más participativo, el juego obtiene un carácter socio – afectivo, inicia su interés por el juego de roles, caracterizándose por asimilar de una manera deformante la realidad al no asumir papeles bien definidos, ni establecidos a priori, pues se mezclan y se invierten. Son acciones que el niño, por medio de su fantasía, llega a transformar y cambiar en relación a sus necesidades, para poder dominar, a su estilo, los papeles sociales. A través de este tipo de juego el infante aprende a representar situaciones, a ponerse en el lugar de los demás y muchas cosas más, que de alguno u otro modo no serían capaces de vivir. (párr. 8)

Baquero Lasso et al., (2019) menciona: “Los juegos simbólicos son los que mejoran la imaginación y la autonomía. Es decir, la habilidad que tienen los niños de poder jugar ideando u optimizando las normas de su contexto” (p. 20).

Añade que este tipo de juego marca el comportamiento de las personas, debido a que enseñan a los niños (as) a comprender el mundo de los adultos, permitiendo identificar normas y reglas sociales al adquirir diferentes roles cuando se imita o personifican a otros, lo que involucra adoptar posturas, realizar movimientos, utilizar vestuarios, convertir elementos en herramientas de un albañil, maestro, doctor, etc.

Mejía (2019) al igual que Quispe (2017), mencionan cuatro dimensiones del juego simbólico y organizados gradualmente, donde cada dimensión requiere de un criterio cognoscitivo específico de los niños. Las dimensiones

manifiestan de qué manera los niños van adoptando cierta madurez para iniciar a percibir lo considerado al significante, la planificación y la descentración.

Como primera dimensión tenemos: la integración, donde se muestra el conflicto del esparcimiento del cual parte el niño, desde trabajos aislados hasta llegar a la integración en series, de tal manera a que el niño va siendo capaz de mejorar algunas operaciones simbólicas iniciando de sí mismo y de lo vivido. Lo que le admitirá lograr el lenguaje apropiado admitiendo así el punto de vista de los demás (p. 13).

El autor agrega: “La inteligencia mostrada por el infante de constituir y jerarquizar sus labores en series de un conjunto en sus fragmentos, aquí se dan acciones muy simples y solitarias, donde se consideran dos o más acciones alteradas para luego ser completadas” (p. 13).

Por consiguiente, tenemos a la sustitución que desde el lazo existente que muestra el elemento con el símbolo. Es decir, el lazo del significante con el significado, que en un principio causa la coincidencia, y continuamente se van descomponiendo de forma equivalente al avance representacional, tal que un elemento logra ser usado en el juego para descifrar a otro elemento. Y poder suceder a varios elementos con características diferentes por otros que no tienen ninguna correspondencia.

Señala además que, “el infante tiene la capacidad de utilizar un elemento que tiene un uso determinado, para una función diferente, muy autónomo si esta guarda relación o no” (p. 13).

La tercera es la descentración, el juego muestra una distancia del mismo infante con sus actos simbólicos dependiendo mucho de su madurez. Con 1 año de edad los actos simbólicos son llevadas por el mismo infante, que luego iniciará a ser ejecutadas por otros colaboradores. En un primer momento dichos colaboradores que pueden ser elementos o individuos, no son tomadas en cuenta como activos, pero según el

infante llegue a su maduración estos llegarán a ser elementos activos (p. 14).

En esta dimensión según el autor, los actos de los niños se relacionan con otros integrantes, ellos utilizan objetos necesarios al imitar. Sus actos simbólicos están encaminadas primeramente a elementos pasivos (personas o muñecos), que luego serán conducidos a varios elementos que intervienen al jugar.

Finalmente, tenemos a la planificación, en donde se contempla manifiestamente el perfeccionamiento y la madurez del juego simbólico, mostrado en la organización anticipada del juego. A los 2 años se muestran acciones de planificación del juego antes de haber jugado. Aquí el colaborador escoge lo que juega, anticipa y prepara los materiales necesarios antes de jugar. Los infantes expresan que realizarán, acondicionando lo que necesita el juego; de igual manera, replican o acogen las acciones de otros individuos para ser personificadas por ellos (p. 14).

Cabe mencionar que el enfoque conceptual acerca de la autonomía y el juego simbólico han sido abordada por diversos autores a lo largo del tiempo; respecto a la autonomía, encontramos a los siguientes autores y sus definiciones:

Rodríguez y Zegah (2009, como se citó en Fundación Chilena para el Síndrome de Down, 2021) infiere que:

Es la habilidad que tiene el individuo para controlar y tomar decisiones por propia iniciativa, acerca de cómo vivir de acuerdo con las reglas y preferencias personales, así como realizar actividades de la vida diaria a partir de las potencialidades físicas, afectivas, sociales e intelectuales que permiten intervenir en el ambiente (p. 5).

Para Maldonado (2021), “Es considerada una cualidad humana que le brinda al ser humano la oportunidad de actuar por sí mismo, convirtiéndose en el protagonista de su vida”

Mientras que la Real Academia Española (RAE, 2017, como se citó en Sandoval, 2017) la define como “La capacidad de los sujetos de derecho para establecer reglas de conductas para sí mismos y en sus relaciones con los demás dentro de los límites que la ley señala” (p.32).

Así mismo, el MINEDU (2017), la define como: “La capacidad del individuo para proceder y actuar fallos propios, con un sentimiento de confianza que le permite desenvolverse con seguridad. Es un proceso personal, gradual y en permanente construcción” (párr. 1).

Por otro lado, el juego simbólico según autores es definido por:

Álvarez et al., (2020) “La representación de un objeto por otro, a lo que contribuye la aparición del lenguaje. Aparecen en este momento la posibilidad de la ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes” (p. 29).

Según Valle (2020), es “La capacidad de acordarse de un objeto o un hecho que no se muestra, por medios de algún método de representación: gestos, imagen mental, lenguaje, dibujo, acciones significantes, juegos de ficción, etc.” (p.46).

Por otro lado, Ministerio de Educación (2019), lo define como: “La capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida (p. 16).

Finalmente, para Calderón y Paz (2018) es:

La representación que hace el niño de lo que contempla cada día en la sociedad o las personas que lo rodean, transportándolo a un juego inocente, organizado, pensado, imitando algún personaje que le gustó o le llamó más la atención, caracterizándose, utilizando materiales determinados si en caso lo tuviera a la mano o imaginándose materiales. Expresando su sentir y mostrando lo que necesita en realidad, ya que el juego es su mundo personal y creativo, donde se aleja de la realidad. (p. 17-18).

III. METODOLOGÍA

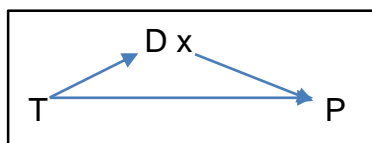
3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación fue de tipo básica porque ahondó los conocimientos generales y específicos del contexto observable (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, 2018).

El diseño fue no experimental, porque no se manipuló intencionalmente las variables, sino que se observaron en su ambiente natural y analizaron” (Mata, 2019). Específicamente fue Transversal – Descriptivo con propuesta, según Cairampoma (2015) porque se expone la realidad en una situación de tiempo y espacio dado; se observa y registra o pregunta y registra, describiendo tal cual. El esquema que lo representa es el siguiente:

Figura 1

Diseño de investigación



Nota. Se representa gráficamente el diseño de investigación que se aplicará.

Donde:

Dx: Niños y niñas de 3 y 4 años.

P: Actividades de juego simbólico.

T: Teoría del juego y del desarrollo moral.

3.2. Variables y operacionalización

Variable dependiente: La autonomía

Definición conceptual: Rodríguez y Zegah (2009, como se citó en Fundación Chilena para el Síndrome de Down, 2021):

Es la capacidad que tiene el individuo para controlar y tomar decisiones por propia iniciativa, acerca de cómo vivir de acuerdo

con las normas y preferencias personales, así como desarrollar actividades de la vida diaria a partir de las potencialidades físicas, afectivas, sociales e intelectuales que permiten intervenir en el ambiente. (p. 5).

Definición operacional: la variable autonomía fue medida con una lista de chequeos pedagógicos; compuesta por 2 dimensiones: el Valerse por sí mismo y la estructuración del conocimiento de sí mismo.

Indicadores: estuvo conformado por un total de 17 indicadores, 9 indicadores de la dimensión valerse por sí mismo y 8 indicadores de la dimensión estructuración del conocimiento de sí mismo.

Variable independiente: El Juego simbólico

Definición conceptual: Álvarez et al., (2020) “Es la representación de un objeto por otro, a lo que contribuye la aparición del lenguaje. Aparecen en este momento la posibilidad de la ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes” (p. 29).

Definición operacional: las actividades de juego simbólico se basaron en 4 dimensiones, las cuales son: integración, sustitución, descentración y la planificación; propuesta que se validó por juicio de expertos.

Indicadores: la propuesta estuvo conformada por un total de 9 indicadores; 6 indicadores en la dimensión integración, 1 indicador en la dimensión sustitución, 1 indicador en la dimensión descentración y 1 indicador en la dimensión planificación.

Escala de medición: La escala de medición que se utilizó fue la escala ordinal, según Ochoa y Molina (2018) “sus categorías están ordenadas por rango; cada clase posee una misma relación posicional con la siguiente” (p. 2).

3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

Población: “es un conjunto de elementos que contienen ciertas características que se pretenden estudiar” (Ventura, 2017, p. 648).

La población estuvo compuesta de 66 estudiantes entre niños y niñas, de la Institución Educativa Inicial N° 067- Muy Finca, Mochumí, que fluctúan entre los 3 y 5 años.

Criterios de inclusión: Según Arias et al., (2016) son las características particulares que el sujeto u objeto de estudio debe de tener para ser parte de la investigación. En esta ocasión, los estudiantes pertenecieron a la Institución Educativa Inicial N. ° 067 y se encontraron matriculados en el Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa (SIAGIE); cuyas edades oscilan entre tres y cuatro años.

Criterios de exclusión: este criterio se aplicó a los estudiantes que perdieron conexión con la docente por haber cambiado su número telefónico o haber tenido su equipo en mantenimiento.

Muestra: según Condori (2020): es solo una parte que representa la población. La muestra estuvo conformada por 19 estudiantes entre 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 067- Muy Finca, Mochumí.

Muestreo: se ha utilizado el muestreo no probabilístico, según García (2017) “los sujetos son producto de un proceso de selección aleatoria”(párr. 20).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica según Díaz (2019), “son medios que permiten recoger datos de un objeto de estudio” (p.20). En esta oportunidad, se empleó la técnica de la observación, según Gallardo (2017), porque “se realiza un registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta a través de la vista” (p. 72). El instrumento aplicado fue una lista de chequeos de logros pedagógicos, elaborada por Reátegui en 1995 y adaptado en el 2020 por Ruiz León; conformada por dos dimensiones: el valerse por sí mismo y la estructuración del conocimiento de sí mismo (Ruiz León, 2020).

3.5. Procedimiento

El procedimiento que se llevó a cabo fue el siguiente: primero, se presentó una carta a la directora de la institución educativa, donde se

obtuvo la autorización para el recojo de información; segundo, se pasó a aplicar la lista de chequeos de logros pedagógicos dirigido a los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 067- Muy Finca, Mochumí, cuyos intermediarios fueron los padres de familia desde sus hogares, a causa de la coyuntura actual. Tercero, la información recogida pasó a su análisis correspondiente; cuarto, se diseñó las actividades de Juego simbólico, teniendo en cuenta la Teoría del juego, según Piaget; y finalmente, la propuesta construida pasó a ser evaluada y validada ante un juicio de expertos y para la fiabilidad del instrumento se aplicó el alfa de Cronbach.

3.6. Método de análisis de datos

Arteaga (2020) la define como: “La aplicación sistemática de técnicas estadísticas y lógicas para describir datos, modular su estructura, condensar la representación, ilustrarlos con imágenes, tablas y gráficos; y evaluar inclinaciones estadísticas y datos de probabilidad, para obtener conclusiones significativas” (párr. 1).

Para el análisis de datos de la información recogida de los niños de 3 y 4 años, se procedió a procesarlos en el software IBM SPSS Statistics 25. Los resultados fueron plasmados a través de figuras y tablas que reflejaron los hallazgos de la investigación y ayudaron a una mejor interpretación.

3.7. Aspectos éticos

Según Arispe et al., (2020) “Los aspectos éticos deben considerarse por el tema y diseño de investigación, así como en los resultados obtenidos” (p. 92).

Los datos procesados en el estudio se realizaron de forma transparente, conservando la identidad de las personas encuestadas, dado a su minoría de edad y respeto a su información personal. Además, se puede afirmar autenticidad sin acción de plagio, de la investigación debido a que ha sido citada según las normas APA, demostrando el respeto intelectual de los autores.

IV. RESULTADOS

En relación a los objetivos específicos:

Objetivo 1: Diagnosticar el nivel de autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí.

Tabla 1

Resultados del nivel de autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Logrado	3	15,8	15,8	100,0
	Proceso	9	47,4	47,4	84,2
	Inicio	7	36,8	36,8	36,8
	Total	19	100,0	100,0	

Nota. Datos procesados del instrumento aplicado el 17 de noviembre de 2021, para medir el nivel de autonomía. Fuente: Elaboración propia.

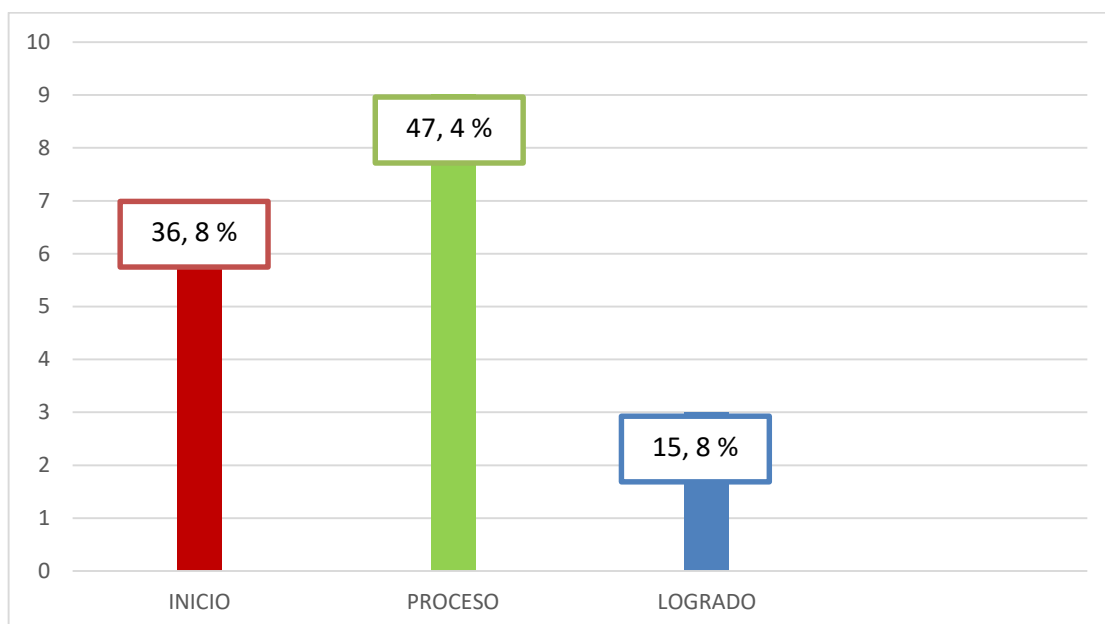
Para poder conocer el nivel de autonomía de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí, se realizó el diagnóstico utilizando una lista de chequeo de logros pedagógicos, el cual constó de dos dimensiones, con un total de 17 indicadores. De los datos procesados, se obtuvieron los siguientes resultados:

- ✓ En el nivel Inicio se encuentra el 36, 8 % (7 estudiantes)
- ✓ En el nivel Proceso se encuentra el 47, 4% (9 estudiantes)
- ✓ En el nivel Logrado se encuentra el 15, 8% (3 estudiantes)

Entonces, del análisis efectuado se apreció que el 84, 2 % de la población total faltarían llegar al nivel logrado; de ahí la necesidad de poder aplicar una serie de actividades que contribuyan al desarrollo y logro de su autonomía, en este caso, se proponen actividades basadas en el juego simbólico, debido a su edad y nivel de juego.

Figura 2

Gráfico de barras del nivel de autonomía de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí.



Nota. Gráfico de barras del diagnóstico del nivel de autonomía de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí. Fuente: Elaboración propia.

En el gráfico de barras, se identificó los niveles de autonomía alcanzados por los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí, los cuales se pueden identificar por colores y tamaño de barras, proporcionados a sus porcentajes.

- ✓ En el color rojo, se evidenció a los niños y niñas que se ubicaron en el nivel Inicio, representado por el 36,8 % (7 estudiantes)
- ✓ En el color verde, se evidenció a los niños y niñas que se situaron en el nivel Proceso, representado por el 47,4% (9 estudiantes)
- ✓ En el color azul, se evidenció a los niños y niñas que se encontraron en el nivel Logrado, representado por el 15,8% (3 estudiantes)

Del análisis efectuado se aprecia que solo el 15,8 % de la población total se encontró en el nivel Logrado, lo que significó que esta población actualmente, va desarrollando una adecuada autoestima, una libertad de pensamiento y muestran una mayor seguridad de sí mismos (UNIR, 2020).

Tabla 2

Resultados de la Dimensión 1: Valerse por sí mismo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	8	42,1	42,1	100,0
	No	11	57,9	57,9	57,9
Total		19	100,0	100,0	

Nota. Datos procesados de los 9 indicadores correspondientes a la Dimensión 1: Valerse por sí mismo. Fuente: Elaboración propia.

La aplicación de la lista de chequeos de logros pedagógicos, a los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí, tuvo como resultados en la dimensión 1: Valerse por sí mismo, los siguientes porcentajes, en relación a sus 9 indicadores:

- ✓ En el valor No, se encuentran el 57, 9 % (11 estudiantes)
- ✓ En el valor Sí, se encuentran el 42, 1 % (8 estudiantes)

Del análisis efectuado se apreció que la mayor parte de la población, equivalente al 57, 9%, muestra dificultades en el logro de vestirse y alimentarse por sí solo; así como en el área de aseo personal, el juego y el asumir ciertas responsabilidades. Lo que evidenció la necesidad de trabajar actividades, en este caso, a través de actividades de juego simbólico, las cuales deberán de ser oportunas y que contribuyan al desarrollo y logro pleno de estos aprendizajes.

Además, se apreció que la menor parte de la población, equivalente al 42, 1%, ha adquirido conductas en relación al vestirse y alimentarse por sí solo; así como en el área de aseo personal, el juego y el asumir ciertas responsabilidades. De lo cual deducimos la necesidad de trabajar actividades que favorezcan este tipo de conductas, para poder ayudar al logro pleno de los que están en proceso o fortalecer a los que ya lo han logrado y como los niños a esta edad aprenden mediante el juego, desarrollaremos actividades basadas en el juego simbólico.

Tabla 3

Resultados de la Dimensión 2: Estructuración del conocimiento de sí mismo

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	14	73,7	73,7	100,0
	No	5	26,3	26,3	26,3
Total		19	100,0	100,0	

Nota. Datos procesados de los 8 indicadores correspondientes a la Dimensión 2: Estructuración del conocimiento de sí mismo. Fuente: Elaboración propia.

La aplicación de la lista de chequeo de logros pedagógicos, a los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí, tuvo como resultados en la dimensión 2: Estructuración del conocimiento de sí mismo, los siguientes porcentajes, en relación a sus 8 indicadores:

- ✓ En el valor No, se encuentran el 26, 3 % (5 estudiantes)
- ✓ En el valor Sí, se encuentran el 73, 7 % (14 estudiantes)

Del análisis efectuado se aprecia que la mayor parte de la población, equivalente al 73, 7%, ha adquirido conductas de conocimiento de sí mismo y de las personas con las que convive; así como conocimientos en el área cognitiva y psicomotora y un 26, 3% aún no. De lo cual podemos deducir que gran parte significativa de la población ha logrado esta dimensión, lo que contribuiría a parte del logro de su autonomía. Sin embargo, se resalta la necesidad de poder trabajar actividades que favorezcan el logro de los indicadores que presentaron porcentajes más bajos, para poder ayudar al logro pleno de los que están en proceso o fortalecer a los que ya lo han logrado; es así que, en esta oportunidad, desarrollaremos actividades basadas en el juego simbólico buscando una participación activa y espontánea.

Objetivo.2: Diseñar una propuesta de actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí.

Como observamos, los resultados del instrumento aplicado a los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí, para conocer el nivel de autonomía de los estudiantes, permitió identificar, que el 84, 2% de la población se ubicó entre el nivel de inicio y proceso. De lo que entendemos que la mayor parte de esta, no ha desarrollado una adecuada autonomía o está en el proceso de adquisición de esta.

Además, los resultados muestran que entre la dimensión 1 y la dimensión 2; la primera, muestra una mayor deficiencia en el ejercicio de los indicadores, lo que representa un 42, 1 %, de la población; mientras que en la dimensión 2, solo el 26, 3% presenta ciertas dificultades.

Ante esta realidad, surgió la oportunidad de poder diseñar una propuesta, basada en el juego simbólico; la cual constó de un total de 09 actividades priorizadas, en relación a la dimensión 1: valerse por sí mismo, debido al bajo índice de logro y solo 1 de las 9 en relación a la dimensión 2: estructuración del conocimiento de sí mismo, ya que es el indicador con un bajo porcentaje en logro.

Objetivo.3: Validar la propuesta de actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí.

Después de haber diseñado la propuesta de actividades basadas en el juego simbólico para desarrollar la autonomía en los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí. Existió la necesidad de poder llevar a cabo la validación de esta propuesta, bajo un juicio de expertos, el cual analizó y evaluó la pertinencia de esta, emitiendo un juicio de aprobación. El que, a su vez da relevancia y validez a la propuesta planteada.

V. DISCUSIÓN

Ante el problema planteado, acerca ¿De qué manera las actividades de juego simbólico contribuyen al desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 067, Muy Finca - Mochumí, 2021? se propuso trabajar actividades en relación al juego simbólico; por lo que se planteó como objetivo general de la presente investigación, Proponer actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 067- Muy Finca, Mochumí, 2021. Es así que, dando cumplimiento al desarrollo de este objetivo, se trabajaron ciertos objetivos específicos, entre los cuales figuraron:

Como primer objetivo específico tuvimos: Diagnosticar el nivel de autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I. 067, Muy Finca – Mochumí; para lo cual, se pudo llevar a cabo la aplicación de la lista de chequeo de logros pedagógicos. Este instrumento midió 2 dimensiones, el cual determinó finalmente el nivel de autonomía en el que se encontraban los estudiantes, siendo estos niveles: inicio, proceso, o logro. Después del procesamiento de la información recolectada, los resultados obtenidos mostraron que la mayor parte de la muestra de estudio se encontró entre el nivel de inicio y proceso, demostrando de esta manera un bajo nivel en relación al logro de la autonomía.

Si observamos los resultados que obtuvieron otros investigadores, podemos comparar diversas realidades con resultados similares, como es el caso de Mero et al., (2021) en su estudio, al aplicar su instrumento, identificó que la mayor parte de su población, presentaron diferentes falencias en su autonomía; Valle (2020) a través del pre test, aplicado a sus dos grupos, tuvo como resultados un nivel de autonomía muy bajo. Por otro lado, tenemos a Castillo (2020), quien obtuvo como resultado que toda su población en estudio se encontraba en un nivel de inicio; finalmente, Montenegro (2017), sus resultados identificaron que la mayoría de sus estudiantes se ubicaron en un nivel de autonomía en proceso.

Al analizar los resultados de diversas investigaciones, y al compararla con la presente investigación, inferimos entonces que, este problema siempre

ha existido en la mayor parte de nuestros estudiantes del nivel inicial, debido a la cultura y crianza del niño y de lo tan influyente que puede llegar a ser la familia, como lo afirma Ñaccha y Farfán (2020), quienes resaltan la importancia de mantener una relación afectiva- cálida con los hijos, la cual pueda proporcionarle seguridad, pero sin sobreprotegerlos.

Por ende, su papel va más allá de llevarlos a sentirse respaldados o valorados, sino también en equiparlos de herramientas que los ayuden a afrontar situaciones conflictivas para ir superando los obstáculos que se le puedan presentar, de tal manera, que vayan alcanzando tanto su autonomía como su madurez. Además de la familia, existe como siguiente influyente, la escuela, según Piaget (citado por Maldonado, 2017), son los maestros, los llamados a formar un adecuado clima escolar, un óptimo rendimiento de trabajo y un cálido ambiente afectivo; con el objetivo de poder lograr en ellos un buen desenvolvimiento dentro de la sociedad en la que se desarrolla. Si bien es cierto, es la sociedad la que cumple un factor muy importante en la adquisición de esta.

Según la teoría del desarrollo moral de Piaget (1968, como se citó en Maldonado, 2017) "La autonomía es un procedimiento de educación social, que enseña al niño a liberarse del egocentrismo, para socializar su conducta y pensamiento moral e intelectual, cuyo objetivo es promover bienestar social y mejorar la calidad de las personas en general" (p. 3). Eso quiere decir que, el niño va formando su autonomía a través del contacto y convivencia con los demás, donde poco a poco deja de ser egocéntrico para aprender a convivir en un ambiente de búsqueda del bien común.

De ahí la importancia según el teórico, de promover el contacto con un ambiente motivador extrínseco e intrínseco para que el niño interiorice la construcción de sus aprendizajes, convirtiéndole en un pensador crítico con opinión propia y la voluntad para decidir. Piaget (1948) y Kohlberg (Barra, 1987, como se citó en Maldonado, 2017), agregan que el objetivo de esta teoría es promover que el niño al relacionarse con los demás, conseguirá a que éste

desarrolle su autonomía, su independencia y su toma de decisiones propias para valerse por sí mismo.

De acuerdo a las dimensiones evaluaciones, se identificó que en la dimensión 1: valerse por sí mismo, el porcentaje más alto de estudiantes, el 57,9 % para ser más precisa, no logró desarrollar esta dimensión, de lo que puedo interpretar que este grupo de niños según Figueroa (2019), presenta aún ciertas dificultades en relación a la realización de actividades para satisfacer sus necesidades básicas, de vestimenta, alimentación, control de esfínteres e higiene personal. Lo que quiere decir además que, se está viendo afectada su autoconfianza y seguridad al igual que su independencia.

Sin embargo, esto no sucede lo mismo en relación a los resultados de la segunda dimensión: estructuración del conocimiento de sí mismo, donde el más alto porcentaje de los estudiantes, 73, 7 % de ellos, sí ha logrado desarrollar satisfactoriamente esta dimensión, de lo que puedo interpretar según Figueroa (2019), que este grupo de niños han alcanzado el inicio del concepto de sí mismo en base a sus propias experiencias, valorando tanto sus características como sus cualidades.

Por consiguiente, el segundo objetivo fue: Diseñar una propuesta de actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí; como bien hemos visto, ante la problemática identificada en los resultados obtenidos, se planteó proponer actividades basadas en el juego simbólico con el objetivo de promover el desarrollo de la autonomía de los niños, considerando que es pertinente debido a la edad y medio en el que ellos aprenden, según Espinoza (2016), es durante la edad de 3 a 4 años, donde los niños realizan este tipo de juego, en esta edad el juego simbólico se toma de forma colectiva, debido a que el niño dedica más tiempo a compartir con los demás, muestra mayor participación y surge la motivación por el juego de roles.

Además, Baquero Lasso et al., (2019) agrega que este tipo de juego es aquel que enriquece tanto la imaginación como la autonomía de los niños; donde al jugar van inventando o mejorando las reglas de la cotidianidad.

Haciendo una comparación con estudios anteriores, podemos ver el respaldo de esta propuesta, como es el caso de Mero et al., (2021), quienes después de sus resultados propusieron actividades lúdicas como método eficaz para el favorecimiento y refuerzo de la autonomía en niños; por su parte, Castillo (2020), tuvo similar propuesta, al plantear el taller de juego simbólico titulado “El rincón de la aventura”, para determinar la influencia del juego simbólico en la estimulación del desarrollo de la autonomía; citamos también a Valle (2020), quien propuso un taller de juegos simbólicos para el desarrollo de la autonomía; y finalmente, citamos Montenegro (2017), quien propuso trabajar actividades de juego según Piaget para beneficio de la autonomía de los niños.

Ante las investigaciones citadas podemos interpretar que la elección de un trabajo de actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial 067, Muy Finca Mochumí, ha sido adecuado para obtener mejores resultados ante la problemática identificada.

La eficacia de las actividades están aseguradas, debido a que han sido diseñadas bajo un marco teórico, citando la teoría del Juego según Piaget (1987 como se citó en Calderón y Paz, 2018), donde se hizo mención a que el juego simbólico es aquel que permite estimular y desarrollar en el niño su creatividad e imaginación, facilita la asimilación de esquemas para poder representarlos, y permite conseguir en los niños una mejor expresión emocional, social y el desarrollo de su pensamiento imaginario, teniendo en cuenta que la ficción y la realidad son dos espacios diferentes.

Además, las actividades basadas en esta teoría, contribuirá al desarrollo de las dimensiones de la autonomía consideradas: el valerse por sí mismo, y la estructuración del conocimiento de sí mismo, dado a que Piaget (como se citó en Loayza y Vincés, 2019), hace referencia a que este tipo de juego contribuye al desarrollo de las habilidades cognitivas, en relación a la resolución de problemas, el uso de la creatividad y a la adquisición de ciertos aprendizajes.

Ante ello, la propuesta de las 09 actividades basadas en el juego simbólico fue desarrollada teniendo en cuenta la clasificación de sus dimensiones según Mejía (2019):

La integración, la cual permite al niño seguir una secuencia de ciertas acciones simbólicas para ser integradas finalmente; aquí se han propuesto actividades correspondientes a la secuencia para que el niño aprenda a ponerse las prendas correctamente, el colocarse los zapatos, el usar los servicios higiénicos, el realizar los hábitos de higiene y uso de SS.HH.

La sustitución, donde el niño logra representar un objeto por otro; en esta dimensión se propuso la actividad de juego acerca de representar a los policías de tránsito, el cual intervenía para conocer los datos personales de los conductores y pasajeros.

La descentración, donde el niño realiza el juego con participación de otros (objetos o personas); aquí se propuso la actividad de juego de la comida, haciendo uso del sector hogar y de sus accesorios.

Y finalmente, la planificación, en donde el niño planifica el juego antes de ser jugado, teniendo en cuenta el juego que va a realizar, la preparación y materiales que va a necesitar; aquí se propuso la actividad de juego, correspondientes a elegir y evaluar actividades por sí solo, el asear y ordenar los sectores de juego.

De lo descrito anteriormente, podemos interpretar que las actividades propuestas, permiten el desarrollo de la autonomía a través del juego simbólico, debido a que sus actividades están en relación a las dimensiones e indicadores priorizados a causa de su bajo nivel de logro.

Finalmente, el tercer objetivo que tuvo la investigación fue: Validar la propuesta de actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí. Respecto a este objetivo, ante la construcción de la propuesta antes mencionada, esta, contó con una validez otorgada por un juicio de expertos en el tema, dando cumplimiento a lo que menciona Robles y Del Carmen (2015):

El juicio de expertos es un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (p. 3).

Como entendemos, se ha podido cumplir con este requisito para la fiabilidad de la propuesta, lo que significa que, a través de la valoración otorgada por los expertos y el alfa de cronbach, se ha podido dar la aprobación para su ejecución.

Según Galicia et al., (2017), es muy importante tener en cuenta cuántos jueces serán partícipes para una validez, puesto que según algunos métodos descritos algunos están diseñados para ser valorados por dos jueces y otros, por un número mayor, en esta oportunidad, la propuesta ha sido calificada por 3 jueces, cumpliendo también por lo sugerido de nuestra casa de estudios superiores.

Según la hipótesis planteada al inicio de la investigación, se confirma que: La propuesta de actividades de juego simbólico permitió el desarrollo de la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la I.E.I.067, Muy Finca – Mochumí, 2021, esto, después de llevar a cabo el diagnóstico, el diseño de la propuesta y la validación de la misma.

Finalmente, cabe mencionar que se respetó la integridad de las personas encuestadas; así como la autoría de los investigadores y teóricos a partir de las citas según normas APA 7ma. Edición, puesto que según Alonso y Alonso (2020), la intención de este estilo de presentación, facilita y simplifica la redacción, en relación a artículos y trabajos de investigación.

VI. CONCLUSIONES

1. A través de la aplicación de la lista de chequeo de logros pedagógicos, se logró diagnosticar que la mayor cantidad de estudiantes, equivalente al 47% de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 067 - Muy Finca, Mochumí, se ubica en el nivel de proceso en cuanto a la adquisición de su autonomía, debido a que aún presentan ciertas dificultades en la realización de actividades de autocuidado, al vestirse y alimentarse por sí solo; así como en el área de aseo personal, el juego y el asumir ciertas responsabilidades.
2. Se diseñó una propuesta de actividades basadas en el juego simbólico, teniendo en cuenta el diagnóstico encontrado; cuyo objetivo, contribuye al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I. N° 067 - Muy Finca, Mochumí. Esta propuesta se realizó, en base a la teoría del juego simbólico, según Jean Piaget, contando con 3 momentos, donde en el segundo momento del desarrollo del juego, se llevaba a cabo el cumplimiento del indicador propuesto.
3. Se llevó a cabo la validación de la propuesta de actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía, dirigidos a los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.I.067 - Muy Finca, Mochumí; bajo un juicio de expertos, con experiencia en el tema tratado, otorgando de esta manera la eficacia de las actividades propuestas, contando asimismo con la demostración de su confiabilidad según el alfa de Cronbach, obteniendo como resultado un 0, 859.

VII. RECOMENDACIONES

- 1.** A la directora de la Institución Educativa Inicial, organizar talleres en base a la propuesta del juego simbólico, dirigidos a docentes como a padres de familia, orientados al desarrollo de la autonomía de los niños y niñas, con el propósito de dotarlos de mecanismos o estrategias para ser trabajadas desde las aulas y desde sus hogares.
- 2.** A las docentes del nivel inicial de la Institución Educativa, tener en cuenta la propuesta: Actividades de juego simbólico, para contribuir desde las aulas o la práctica docente a la autonomía de nuestros estudiantes.
- 3.** A los padres de familia de la Institución Educativa Inicial, quienes son los responsables del cuidado de sus menores hijos, pero también, de enseñarles a valerse por sí mismo; se les recomienda, utilizar la propuesta de actividades de juego simbólico como medio para desarrollar la autonomía de sus hijos.
- 4.** A las profesoras y estudiantes de la carrera profesional de Educación inicial, seguir realizando investigaciones similares en las instituciones que laboren o realicen sus prácticas pre profesionales con el objetivo de proporcionar medios o propuestas para ser utilizadas en el aula.

VIII. PROPUESTA

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE JUEGO SIMBÓLICO

1. Nombre de la propuesta:

“Actividades de juego simbólico”

2. Autor original:

Keila Maresa Cubas De la Cruz

3. Objetivo:

Proponer actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad.

4. Justificación:

El logro de la autonomía de los niños y niñas de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 067, Muy Finca -Mochumí, 2021, ha presentado ciertas dificultades, debido a la sobreprotección de los padres a sus menores hijos, porque los ven muy pequeños e incapaces, porque muchas veces tienen miedo a que ellos se equivoquen y quieren evitar que se sientan mal, entre otras razones; sin tener conocimiento que, según UNIR, 2020, el logro de esta va a permitir el desarrollo adecuado de la autoestima; así como, la libertad de pensamiento o seguridad, en donde la superación de pequeños retos de manera autónoma le van a permitir reforzar estas nociones esenciales en su crecimiento.

Por consiguiente, se realiza la siguiente propuesta titulada: “Actividades de juego simbólico”, con el objetivo de: Proponer actividades de juego simbólico para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad; dado a que este tipo de juego, contribuye a reforzar y madurar la autonomía. En el contexto real, la acción natural de los niños es imitar al adulto. Sin embargo, mediante el juego ellos obtienen el poder de mando, la toma de decisiones, la asunción de responsabilidades. En

donde, el asumir el protagonismo de mamá o papá, doctor, bombero, etc.; los convierte dentro del juego en adultos con poder de actuación y responsabilidad (Losada, 2020, párr. 10).

5. Estructura y aplicación:

La presente propuesta contiene 9 actividades de juego simbólico, las cuales están estructuradas con tres momentos: el inicio, el desarrollo del juego y el cierre, con una duración de 40 minutos aproximadamente. Está dirigida para ser aplicada a niños y niñas entre los 3 y 4 años de edad, de la Institución Educativa Inicial 067, Muy Finca- Mochumí.

La propuesta está basada en la teoría del Juego según Jean Piaget, estructurada en relación a cuatro dimensiones: *la integración*, la cual permite al niño seguir una secuencia de ciertas acciones simbólicas para ser integradas finalmente. *La sustitución*, donde el niño logra representar un objeto por otro; *la descentración*, donde el niño realiza el juego con participación de otros (objetos o personas); y finalmente, *la planificación*, en donde el niño planifica el juego antes de ser jugado, teniendo en cuenta el juego que va a realizar, la preparación y materiales que va a necesitar.

REFERENCIAS

- Alonso, A., y Alonso, M. F. (6 de mayo de 2020). *Normas APA 7.^a edición: Formato de página*. Psyciencia. <https://www.psyciencia.com/formato-pagina-normas-apa-7ma-edicion/>
- Álvarez Ortiz, M. I., Botero Pineda, S., Díaz Varela, K. J., Montoya David, L. M., Uribe Giraldo, M. C., y Villegas Oquendo, K. (2020). *El Juego Simbólico en la Educación Infantil: La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y niñas en la educación infantil* [Tesis de Licenciatura, Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia]. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:6MhAyZeya1UJ:https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%2520Simbolico.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. Á., y Miranda-Novales, M. G. (2016). *The research protocol III. Study population*. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Arispe Alburquerque, C. M., Yangali Vicente, J. S., Guerrero Bejarano, M. A., Lozada de Bonilla, O. R., Acuña Gamboa, L. A., y Arellano Sacramento, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v25n01a14>
- Arteaga, G. (2020). *¿Qué es el análisis de datos? Métodos, técnicas y herramientas*. TestSiteForMe. <https://www.testsiteforme.com/tecnica-deprocesamiento-y-analisis-de-datos>
- Baquero Lasso, S. M., Rodríguez Mora, S. M., y Carrillo Quintero, S. E. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad* [Tesis de doctorado, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:fNqr1ik7VigJ:https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/7963/1/Trabajo%2520de%2520Grado%2520-%2520EDV..pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe/memoriaelectronica/v15/doc/0478.pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>

- Cairampoma, R. (2015). *Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación*. *Revista Electrónica de Veterinaria*, 16(1), 1-14. <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Calderón Loja, A. M., y Paz Arteaga, D. C. (2018). *El juego simbólico que desarrollan los niños de 4 años en el sector hogar de la II.EE. de Garatea—Nuevo Chimbote, 2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Santa]. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3590>
- Carrera Veloz, M. S. (2019). *El desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 3 a 5 años desde la metodología Montessori en el Centro Educativo El Trébol* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19333>
- Castillo Castro, K. G. (2020). *Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46676/Castillo_CKG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Condori Ojeda, P. (2020). *Universo, población y muestra*. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:VsCqcMAAsj8J:https://www.aacademica.org/cporfirio/18.pdf+&cd=16&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Cotrina Quispe, M. (2020). *El juego simbólico para mejorar la socialización primaria en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 1372 Los Claveles – Piura, 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/21531/JUEGO%20ac_SIMBOLICO_NIVEL_INICIAL_COTRINA_QUISPE_MARIA_LUCELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dantas Perez, R. L., y Ayala Namuche, L. M. (2019). *Juego simbólico*. [Tesis de Bachillerato, Universidad Científica del Perú]. <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/908>
- Díaz Novoa, C. E. (2019). *Juego libre y desarrollo de la autonomía en estudiantes de 3 años de la Institución Educativa N°403—Pimentel, 2019* [Tesis de

- Maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39050>
- EDUCACIONENRED.PE. (11 de setiembre de 2020). *Debemos incentivar la autonomía y la indagación en nuestros niños para lograr que sean aprendices a lo largo de la vida*. EDUCACIONENRED.PE. https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Wj_0zR1YiqsJ:hhttps://noticia.educacionenred.pe/2020/09/cadeedu-debemos-incentivar-autonomia-indagacion-nuestros-ninos-lograr-que-sean-207344.html+&cd=19&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe
- Espinoza, P. (21 de julio 2016). Desarrollo infantil: La importancia del juego simbólico. *Red Cenit*. <https://www.redcenit.com/desarrollo-infantil-la-importancia-del-juego-simbolico/>
- Fernández Zalazar, D. (s. f.). *El juego en el niño*. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:hFg9bsEP3kEJ:www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf+&cd=15&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Figuroa Chambergo, Y. V. (2019). *Juego libre en sectores para promover autonomía—Niños de cuatro años—Institución educativa privada Santa Ana School – Chiclayo—2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35832>
- Fundación Chilena para el Síndrome de Down. (2021). *Autonomía primera infancia_0 a 3 años*. https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ct9QarCrtzIJ:https://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2021/04/Autonomia-primera-infancia_0-a-3-an%25CC%2583os-1.pdf+&cd=18&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe
- Galicia Alarcón, L. A., Balderrama Trápaga, J. A., y Edel Navarro, R. (2017). Content validity by experts judgment: Proposal for a virtual tool. *Apertura*, 9(2), 42-53. <https://doi.org/10.32870/Ap.v9n2.993>
- Gallardo-López, J. A., y Vázquez, P. (2018). *Theories about the game and its importance as an educational resource for the integral development of children*. *Revista Educativa Hekademos*, 24(22), 41-51. https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_jue

go_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integr
al_infantil

- Gallardo Echenique, E. E. (2017). *Metodología de la investigación* (1.a ed.). [Universidad Continental].
http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95532002000100003&lng=en&nrm=iso&tlng=en
- García Gonzales, L. Á. (2 febrero de 2017). Muestreo probabilístico y no probabilístico. *Gestiopolis*. <https://www.gestiopolis.com/muestreo-probabilistico-no-probabilistico-teoria/>
- Gómez, T. (2019). *Nivel del desarrollo de la autonomía en estudiante de la Institución Educativa Inicial N° 363-Mazamari-Satipo, 2019*. 81 [Tesis de Bachillerato, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21006?show=full>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2017). *Metodología de la investigación—Sexta Edición*.
http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:01v5g9TzMvwJ:euam1.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2775/506_5.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe
- Loayza Amorin, A. J., y Vincés Tenorio, B. M. (2019). *El juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra – 2012* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/30115>
- Losada, T. (2020). *La importancia del juego simbólico—Criar con Sentido Común*.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:NwXGxsbufX4J:https://www.criarconsentidocomun.com/la-importancia-del-juego-simbolico-durante-la-primera-infancia/+&cd=19&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Maldonado Palacios, C. (2017). *El rol del docente como favorecedor del desarrollo de la autonomía en los niños de tres años de una I. E. de Miraflores* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].
https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ISw0mrcZT2gJ:https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/8914/Maldonado_Palacios_Rol_docente_favorecedor_1.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe

- Maldonado Ore, J. (2021). *“Participación en las actividades de la vida diaria y su relación con el desarrollo de la autonomía de los niños de Inicial, en una Institución Educativa, Lima – 2020”* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/16784/Maldonado_oj.pdf?sequence=1
- Mata Solís, L. D. (2019, julio 30). Diseños de investigaciones con enfoque cuantitativo de tipo no experimental. *Investigalia*. <https://investigaliacr.com/investigacion/disenos-de-investigaciones-con-enfoque-cuantitativo-de-tipo-no-experimental/>
- Mejía Clavo, F. E. (2019). *Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la institución educativa 11084-Cayalti, 2019* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/36794>
- Mero, K. M. M., Llaver, L. R. M., y Viteri, L. V. (2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. *Polo del Conocimiento*, 6(8), 135-153. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2929>
- MINEDU. (2017). *Currículo Nacional*. <http://curriculonacional.isos.minedu.gob.pe/index.php?action=artikel&cat=2&id=27&artlang=es>
- Ministerio de Educación. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores* (1.^a ed.). Ministerio de Educación. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:p1H6qlbupOcj:www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>
- Montenegro Alcántara, E. Elizabet. (2017). *3° y 4° juego de Piaget en la autonomía de niños de 03 -04 años en la I.E.147- Chuad San Miguel* [Título de Licenciatura, Universidad San Pedro]. http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:6QDDnL_6TB4J:r epositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11838/Tesis_59513.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=pe

- Ñaccha Fernández, Y., y Farfán Alemán, Z. (2020). *Influencia de la estrategia del juego en el desarrollo de la autonomía en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 501230 Callipata provincia de Paucartambo región Cusco 2020* [Tesis de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/20.500.12773/12615>
- Ochoa Sangrador, C., y Molina Áreas, M. (August 30, 2018). Statistics. Variable types. measurement scales. *Evid Pediatr.* <https://evidenciasenpediatria.es/articulo.php?lang=en&id=7307&tab=>
- Olivos Catillo, C. (2020). Programa de motricidad libre para fortalecer la autonomía en los niños y niñas menores de 3 años del servicio de entorno comunitario de I ciclo “Los Luceritos” del Nivel Inicial del distrito de José Leonardo Ortiz, de la provincia de Chiclayo, del departamento de Lambayeque [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8917/Olivos_Castillo_Carmen_Elisa.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Psicología y Formación. (2019, enero 17). Dependencia en niños. *Somos Psicología y Formación.* <https://www.somospsicologos.es/blog/dependencia-en-ninos/>
- Quispe Moisés, T. (2017). *Influencia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de 5 años de los planteles de aplicación Guamán Poma de Ayala, Huamanga-2016* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. http://repositorio.unsch.edu.pe/bitstream/handle/UNSCH/2605/TESIS%20EI_39_Qui.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Reyes, B., y Ríos, J. (2019). *El sustento de la idea de autonomía en la educación moral: Kant y Piaget* [Resumen de presentación de la conferencia]. Décimo quinto Congreso Nacional de Investigación Educativa. COME 2019, Guerrero, México. <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:6WpZ9LTeAIMJ:www.comie.org.mx/congreso>
- Robles Garrote, P., y Del Carmen Rojas, M. (2015). *Validation by expert judgements: two cases of qualitative research in AppliedLinguistics.* https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:aiuH_RejFEcJ:ht

- [tps://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf+&cd=11&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe](https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf+&cd=11&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe)
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *Play: an Important Tool for Children's Integral Development in Early Childhood Education* [Tesis de Maestría, Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruiz León De Ordinola, K. I. (2020). *Trabajo cooperativo para desarrollar la autonomía en niños de tres y cuatro años de la Institución Educativa Particular Santa Ana School- Chiclayo* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46759>
- Sandoval, B. N. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego-trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del distrito de castilla, Piura [Tesis de Licenciatura, Universidad de Piura]. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres Flor, M. F. (2017). *El juego simbólico y el pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Particular de Nivel Inicial Canguritos, Arequipa 2016* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Santa María]. <https://tesis.ucsm.edu.pe/repositorio/handle/UCSM/6028>
- UNIR. (2020). *Autonomía infantil: ¿por qué importa y cómo trabajarla?*. <https://www.unir.net/educacion/revista/autonomia-infantil/>
- Valle Rondoy, B. Y. (2020). *Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153—Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8086/BC-4476%20VALLE%20RONDOY.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Ventura-León, J. L. (2017, diciembre). *Population or sample? A necessary difference. Revista Cubana de Salud Pública, 43(4), 1-2.*

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-34662017000400014

Vilela Valdiviezo, A. (2021). *El juego simbólico para mejorar la expresión creativa, en los niños de 4 años de la I.E.P Santa Teresa de Lisieux, Tacalá, Piura-2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/22307>

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de operacionalización de variables

Tabla 4

Operacionalización de variables

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable dependiente Autonomía	Es la capacidad que tiene la persona para controlar y tomar decisiones por propia iniciativa, acerca de cómo vivir de acuerdo con las normas y preferencias personales, así como desarrollar actividades de la vida diaria a partir de las potencialidades	La variable autonomía se medió con una lista de chequeos de logros pedagógicos, la cual está estructurada por dos dimensiones: el valerse por sí mismo y la estructuración del conocimiento de sí mismo y consta con 17 indicadores en total.	Valerse por sí mismo	El niño se pone y se quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón. El niño puede alimentarse solo; no derrama. El niño puede servirse agua de una jarra. El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.	Escala ordinal

físicas, afectivas, sociales e intelectuales que permiten intervenir en el ambiente (Rodríguez y Zegah, 2009, como se citó en Fundación Chilena para el Síndrome de Down, 2021, p.5)

El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir.

El niño se lava las manos sin ayuda.

El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre.

El niño ayuda a asear y ordenar su área de juegos.

El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.

Estructuración del conocimiento de sí mismo

El niño sabe con quiénes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.

El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.

El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.

El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.

El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. La animadora le pedirá que señale estas partes.

El niño puede subir escaleras, alternando los pies.

				<p>Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.</p> <hr/> <p>El niño puede construir torres de 1 hasta 10 cubos.</p>	
Variable independiente	<p>“Es la representación de un objeto por otro, a lo que contribuye la aparición del lenguaje. Aparecen en este momento la posibilidad de la ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes”</p>	<p>Las actividades de juego simbólico se basaron en 4 dimensiones, las cuales son: integración, sustitución, descentración y la planificación; propuesta que se validó a través de juicio de expertos.</p>	Integración	<p>Se coloca el polo, siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego: Yo sí pude.</p> <hr/> <p>Se coloca el short siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego: 1, 2 y 3.</p> <hr/> <p>Se coloca los zapatos</p> <hr/> <p>Realiza una demostración de la secuencia que sigue para utilizar los SS.HH, al</p>	<p>Escala ordinal</p>

(Piaget, 1946, como se citó en Álvarez et al., 2020, p.29).

realizar el juego: Puedo hacerlo solo, haciendo uso de un muñeco.

Realiza una demostración del lavado de manos al realizar el juego: El camino de las manos limpias.

siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego: zapatero a su zapato.

Realiza una demostración del lavado de diente, al realizar el juego: cepillo dedín es el mejor.

Sustitución

Menciona sus datos personales como su nombre, edad y con

	quiénes vive en el desarrollo del juego: El policía de tránsito.
Descentración	Realiza una demostración de algunos hábitos alimenticios como: el comer solo, el servirse un vaso de agua, entre otros, utilizando juguetes de vasija.
Planificación	Cumple con la planificación del juego que propuso, después de realizar el juego en los sectores.

Nota. El presente cuadro contiene las dimensiones de cada variable, así como los indicadores del instrumento aplicado y de la propuesta elaborada. Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2: Instrumento de recolección de información

Ministerio de Educación
Lima - Perú

Fundación Bernard Van Leer
La Haya – Holanda

Modelo sistémico de evaluación - Módulo 3

¿Cómo evaluar a los niños?

Por: Dra. Norma Reátegui Colareta

Lista de chequeo de logros pedagógicos para niños de 3 a 4 años

NOMBRE Y APELLIDOS _____

NIVEL _____ EDAD _____

INSTITUCIÓN EDUCATIVA _____

Esta lista incluye preguntas que describen conductas que deben haber logrado los niños de diversas edades participantes en el programa. Observa al niño durante unos minutos y, de ser necesario, puedes indicarle que realice las conductas esperadas. En algunos casos será necesario consultar con la madre o con algún otro familiar para ver si el niño presenta la conducta en su vida cotidiana. A continuación, marca con una “X” en la columna correspondiente a “Sí” en el caso que el niño presente la conducta; de lo contrario, marca en la columna correspondiente a “No”.

DIMENSIONES	INDICADOR A EVALUAR	SÍ	NO
Valerse por sí mismo	El niño se pone y se quita una prenda de vestir sin ayuda; puede desabotonarse, sacarse los zapatos o el pantalón.		
	El niño puede alimentarse solo; no derrama.		
	El niño puede servirse agua de una jarra.		
	El niño establece horarios más o menos fijos para ir al baño.		
	El niño puede ir al baño con ayuda; avisa que va a ir.		
	El niño se lava las manos sin ayuda.		

	El niño se cepilla los dientes con vigilancia de la madre.		
	El niño ayuda a asear y ordenar su área de juegos.		
	El niño elige y evalúa actividades y juegos por sí solo.		
Estructuración del conocimiento de sí mismo	El niño sabe con quiénes vive y puede identificar a esas personas por su nombre cuando se le pregunta.		
	El niño puede participar activamente en actividades que impliquen correr y saltar.		
	El niño dice cómo se llama cuando se le pregunta.		
	El niño dice su edad en forma (aproximada) correcta cuando se le pregunta.		
	El niño identifica la mayor cantidad de las partes de su cuerpo. La animadora le pedirá que señale estas partes.		
	El niño puede subir escaleras, alternando los pies.		
	Cuando la animadora le pregunta si es hombre o mujer, el niño identifica su género de manera correcta.		
	El niño puede construir torres de 1 hasta 10 cubos.		

NIVEL	PUNTAJE
LOGRADO	13 – 17 puntos
PROCESO	7- 12 puntos
INICIO	1-6 puntos

RESPUESTA	PUNTAJE
SÍ	1
NO	0

ANEXO 3: Ficha técnica

TÉCNICA	OBSERVACIÓN
Instrumento	Lista de chequeo de logros pedagógicos
Autor	Norma Reátegui Colareta
Año de creación	1995
Adaptación	Autor: Ruiz León De Ordinola Karem Ibette Año: 2020
Objetivo	Evalúa los logros pedagógicos de los niños y niñas, dando información rápida e importante sobre el desarrollo educativo del niño. Esta forma de evaluación, nos ayuda a tener ideas objetivas sobre el aprendizaje de los niños y niñas.
Descripción	Esta lista de chequeo consta de 2 dimensiones, la primera de 9 ítems y la segunda 8 ítems. Dimensiones: <ul style="list-style-type: none">- Valerse por sí mismo: Comprende los logros que debe haber alcanzado el niño y que le permite valerse progresivamente por sí mismo en sus actividades habituales.- Estructuración del conocimiento de sí mismo: Comprende los logros que debe haber alcanzado el niño para iniciarse en la estructuración del concepto de sí mismo valorando sus características y cualidades.
Validez	La prueba fue elaborada con aportes de las teorías de Piaget, Gesell y Denver, y evalúa cuatro aspectos específicos del desarrollo infantil: lenguajes, motricidad fina, motricidad gruesa e identidad y autonomía personal social. En 1994 se validaron los ítems del grupo de edad de 0 a 3 años, en una muestra de 1100 niños en diferentes zonas geográficas del país. En 1995 se validaron los ítems del grupo de 3 a 5 años, en una muestra representativa de 459 niños de PRONOEIS y de centros de Educación Inicial de la sierra norte. Ambas

	validaciones permitieron establecer puntajes normalizados por edades y áreas de desarrollo del niño.
Confiabilidad	Este instrumento tiene el coeficiente de confiabilidad de 0.76 medido con la prueba de Alfa de Cronbach.

ANEXO 4: Confiabilidad del instrumento

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	19	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	19	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,859	17

ANEXO 5: Base de datos del instrumento

Variable dependiente: Autonomía																	
Dimensiones	Dimensión 1: Valerse por sí mismo									Dimensión 2: Estructuración del conocimiento de sí mismo							
Estudiante	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17
1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
3	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1
4	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0
6	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
7	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
8	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0
9	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0
10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
11	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0
12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
14	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0
15	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0
16	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
17	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
18	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
19	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0

ANEXO 6: Autorización de la Institución Educativa



“INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 067 – MUY FINCA

CODIGO MODULAR N.º 1157932

MOCHUMÍ

Mochumí, 11 de noviembre de 2021

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Dra.

Mercedes Alejandrina Collazos Alarcón

Jefa de la Unidad de Postgrado Chiclayo Universidad César Vallejo

Presente.

ASUNTO : Se autoriza aplicación del instrumento: Lista de chequeo de logros pedagógicos a los niños de 3 y 4 años.

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N.º 067 – MUY FINCA, DEL DISTRITO DE MOCHUMÍ, PROVINCIA DE LAMBAYEQUE, REGIÓN LAMBAYEQUE, QUE SUSCRIBE, OTORGA LA PRESENTE:

AUTORIZACIÓN

A la docente **Keila Maresa Cubas De la Cruz**, identificado con **DNI N.º 47615816**, estudiante del III ciclo de la **Maestría en Psicología Educativa, de la Universidad César Vallejo, campus Chiclayo**, para que aplique una lista de chequeo de logros pedagógicos a los niños y niñas del aula multigrado de 3 y 4 años de la I.E., ya que como menciona la interesada, forma parte de su proyecto de tesis titulado: **Juego simbólico para la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial 067, Mochumí.**

Se expide la siguiente autorización a petición de la interesada, para los fines que estime conveniente.

Atentamente,

Mag. Gladys Flores Calizaya
DIRECTORA

ANEXO 7: Validación de expertos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
DOCENCIA UNIVERSITARIA

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

I. Información del Experto:

- 1.1. Apellidos y Nombres : Quesquén Chozo Carmen Loydi
- 1.2. Profesión : Docente
- 1.3. Grado Académico : Magister
- 1.4. Título Profesional : Licenciada en Educación Inicial
- 1.5. Institución donde Trabaja : I. E. I. N° 215- Niños del saber
- 1.6. Cargo que desempeña : Docente
- 1.7. Teléfono : 943265637
- 1.8. Nombre de la investigadora:
- Cubas De la Cruz, Keila Maresa

II. Valoración de la propuesta:

2.1. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con los objetivos de la investigación:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			



2.2. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con la variable independiente:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

2.3. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con las dimensiones de la variable independiente:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

2.4. Redacción de indicadores:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

Chiclayo, 19 de diciembre de 2021

Mg. Carmen Loydi Quesquén Chozo

DNI. 46478973

EXPERTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego simbólico para la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial 067, Mochumí

2. NOMBRE DE LA PROPUESTA:

“Actividades de juego simbólico”

3. TESISISTA:

Keila Maresa Cubas De la Cruz

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado la propuesta, procedo a validarla teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá lograr el objetivo para el que fue diseñada; coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 19 de diciembre de 2021

Mg. Carmen Loydi Quesquén Chozo

DNI. 46478973

EXPERTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
DOCENCIA UNIVERSITARIA

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. Información del Experto:

- 1.1. Apellidos y Nombres : Santisteban Zeña María Isabel
1.2. Profesión : Docente
1.3. Grado Académico : Magister
1.4. Título Profesional : Licenciada en Educación Primaria
1.5. Institución donde Trabaja : I. E. I. N° 067- Muy Finca
1.6. Cargo que desempeña : Auxiliar nombrada del Nivel Inicial
1.7. Teléfono : 964092517
1.8. Nombre de la investigadora:
- Cubas De la Cruz, Keila Maresa

2. Valoración de la propuesta:

2.2. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con los objetivos de la investigación:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			



2.2. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con la variable independiente:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

2.3. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con las dimensiones de la variable independiente:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

2.4. Redacción de indicadores:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

Chiclayo, 19 de diciembre de 2021

Mg. María Isabel Santisteban Zeña

DNI. 17633395

EXPERTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego simbólico para la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial 067, Mochumí

2. NOMBRE DE LA PROPUESTA:

“Actividades de juego simbólico”

3. TESISISTA:

Keila Maresa Cubas De la Cruz

4. DECISIÓN:

Después de haber revisado la propuesta y haber analizado la concordancia con el objetivo planteado, procedo a validarla debido a que cumple con los fines para la que fue diseñada.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 19 de diciembre de 2021

Mg. María Isabel Santisteban Zeña

DNI. 17633395

EXPERTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
DOCENCIA UNIVERSITARIA

TABLA DE VALORACIÓN DEL EXPERTO

FICHA DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

I. Información del Experto:

- 1.1. Apellidos y Nombres : Alamo Valdera Vilma
1.2. Profesión : Docente
1.3. Grado Académico : Magister
1.4. Título Profesional : Licenciada en Educación Inicial
1.5. Institución donde Trabaja : I. E. I. N° 212 – Carmelitas-Mórrope
1.6. Cargo que desempeña : Docente
1.7. Teléfono : 923542034
1.8. Nombre de la investigadora:
- Cubas De la Cruz, Keila Maresa

2. Valoración de la propuesta:

2.2. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con los objetivos de la investigación:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			



2.2. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con la variable independiente:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

2.3. Pertinencia de las actividades de juego simbólico con las dimensiones de la variable independiente:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

2.4. Redacción de indicadores:

Propuesta	Suficiente (3)	Medianamente Suficiente (2)	Insuficiente (1)	Observaciones
Actividades de juego simbólico	X			

Chiclayo, 19 de diciembre de 2021

Mg. Vilma Alamo Valdera

DNI. 77210270

EXPERTO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

1. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Juego simbólico para la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Inicial 067, Mochumí

2. NOMBRE DE LA PROPUESTA:

“Actividades de juego simbólico”

3. TESISISTA:

Keila Maresa Cubas De la Cruz

4. DECISIÓN:

Después de la revisión de la propuesta: Actividades de Juego simbólico, procedo a validarla, destacando su relación con el objetivo de diseño, así como con las dimensiones e indicadores que se tomaron en cuenta.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 19 de diciembre de 2021

Mg. Vilma Alamo Valdera

DNI. 77210270

EXPERTO

ANEXO 8: Propuesta**PROPUESTA DE ACTIVIDADES**

DIMENSIÓN	Actividad	Recurso	Indicador
Integración	Jugamos a: Yo sí pude”	Cuerpo Polo	Se coloca el polo, siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego: Yo sí pude.
	Jugamos a : 1,2 y 3”	cuerpo shorts	Se coloca el short siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego: 1, 2 y 3.
	“Jugamos: Zapatero a su zapato”	Cuerpo Zapatos	Se coloca los zapatos siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego: zapatero a su zapato.
	“Jugamos a: Puedo hacerlo solo”	Papel higiénico, silla SS. HH. Cuerpo	Realiza una demostración de la secuencia que sigue para utilizar los SS.HH, al realizar el juego: Puedo hacerlo solo, haciendo uso de un muñeco.
	“Jugamos a: El camino de las manos limpias”	Toalla, jabón, agua .	Realiza una demostración del lavado de manos al realizar el juego: El camino de las manos limpias.
	“Jugamos a: Cepillo de diente es el mejor”	Imagen de diente con caries	Realiza una demostración del lavado de diente, al

		Cuerpo	realizar el juego: cepillo dedín es el mejor.
--	--	--------	---

DIMENSIÓN 2	Actividad	Recurso	Indicador
Sustitución	Jugamos a los policías de tránsito”	Objetos del aula Carro de cartón Cinta marketing	Menciona sus datos personales como su nombre, edad y con quiénes vive en el desarrollo del juego: El policía de tránsito.

DIMENSIÓN 3	Actividad	Recurso	Indicador
Descentración	“Jugamos a la comidita”	Sector hogar Vajillas de juguetes, platos, vasos, cubiertos. Stickers	Realiza una demostración de algunos hábitos alimenticios como: el comer solo, el servirse un vaso de agua, entre otros, utilizando juguetes de vasija.

DIMENSIÓN 4	Actividad	Recurso	Indicador
Planificación	“Jugamos en los sectores”	Sectores Juguetes de los sectores	Cumple con la planificación del juego que propuso, después de realizar el juego en los sectores.

DESARROLLO DE ACTIVIDADES

Actividad 1			
Nombre de la actividad: “Jugamos a: Yo sí pude.”			
Indicador: Se coloca el polo, siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego Yo sí pude.			
Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Se motiva a los niños y niñas con la canción: De esta forma me pongo el polo, acompañado de mímicas.</p> <p style="text-align: center;"><i>De esta forma me pongo el polo, Me pongo el polo, me pongo el polo. De esta forma me pongo el polo Y voy quedando listo.</i></p> <p>Después de cantar, se les preguntará: ¿de qué trató la canción? ¿qué parte de nuestro cuerpo movíamos cuando cantábamos? ¿cómo lo hacíamos? ¿para qué creen que nos servirán esos movimientos? ¿qué les parece si lo hacemos más rápido, para esta vez voy a utilizar un polo? ¡Hagámoslo!</p>	Canción Cuerpo	07'
Desarrollo del juego	<p>El día de hoy vamos aplicar esas mímicas para intentar ponernos un polo, a través del juego: “Yo sí pude”.</p> <p>En primer lugar, iniciaremos formando grupos 3 grupos de 5 y uno de 4, los cuales elegirán como nombre su grupo un color: rojo, amarillo, azul, verde o anaranjado.</p> <p>El juego consiste en elegir un representante diferente por equipo, para enfrentarse a los otros, en</p>	Cuerpo	30'

	vestirse encima de la ropa que tienen el polo (según el color de su equipo) que la docente les brindará; todos empezarán a ponerse el polo a la voz de tres y el equipo que termine en ponerse su polo, correrá a tocar la campana que se encuentra a cierta distancia y dirá fuerte "Yo sí pude".		
Cierre	Se sumarán los puntos de los grupos para dar por ganador a uno. Luego se premiará al equipo ganador con fuertes aplausos y a los siguientes puestos con aplausos cada vez más lentos.		03'

LISTA DE COTEJO

Denominación: "Jugamos a: Yo sí pude."

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador	Se coloca el polo, siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego Yo sí pude	
	SÍ	NO
Estudiante		

Actividad 2			
Nombre de la actividad: “Jugamos a: 1, 2 y 3.”			
Indicador: Se coloca los siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego 1,2 y 3.			
Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Se motiva a los niños y niñas con una adivinanza.</p> <p style="text-align: center;">Adivinanza</p> <p style="text-align: center;"><i>Tengo 2 agujeros y soy corto, Me utilizas en verano Y cuando me utilizas primero ingresas una pierna y luego la otra hasta subirlo hasta la cintura ¿quién seré?</i></p> <p>Luego, se les preguntará: ¿Qué acabamos de leer? ¿qué dice el texto? ¿de quién me estará hablando? ¿qué les parece si nos ponemos de pie y realizamos lo que dice la adivinanza? ¡Hagámoslo!</p> <p>La docente junto a los niños y niñas realiza la secuencia de mímicas para simular ponerse unos shorts con un ritmo más rápido cada vez.</p>	adivinanza	07'
Desarrollo del juego	<p>Se menciona a los estudiantes que hoy realizarán el juego: “1, 2 y 3”, siguiendo la secuencia de mímicas que realizaron hace un momento para ponerse los shorts.</p> <p>Formaremos 4 grupos de 5 integrantes. Luego, formaremos 4 columnas con los 5 integrantes de cada uno.</p>	Cuerpo Shorts	30´

	A los primeros jugadores de cada equipo se les entregará un short de diferente color. El juego consiste en colocarse el short, sacárselo y pasarlo al compañero que sigue, hasta llegar al final, pero cuando se lo pongan deberán decir 1 (cuando estén ingresando una pierna a un agujero del short), 2 (cuando estén ingresando la otra pierna al otro agujero del short) y 3 (cuando esté subiendo el short hasta la cintura). Esta misma dinámica de juego lo realizarán hasta que un equipo pueda acumular 3 puntos.		
Cierre	Luego de sumar los puntos de los grupos y establecer los puestos en los que quedaron los equipos, pasaremos a premiarlos haciendo tambores con nuestros muslos y manos.	Cuerpo	03'

LISTA DE COTEJO

Denominación: “Jugamos a: 1, 2 y 3.”

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador	Se coloca los siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego 1,2 y 3.	
	SÍ	NO
Estudiante		

Actividad 3

Nombre de la actividad: “Jugamos: Zapatero a su zapato.”

Indicador: Se coloca los zapatos siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego: zapatero a su zapato.

Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Se motiva a los niños y niñas con un vídeo musical: Canción para atarse los cordones. https://www.youtube.com/watch?v=PL69Ph2prWo&t=16s</p> <p>Luego, se les preguntará: ¿Qué acabamos de ver? ¿qué estaba haciendo el niño? ¿qué debemos ponernos primero para poder atar los pasadores? ¿qué pasos siguió el niño para atarse los pasadores?</p> <p>La docente proporciona a los niños y niñas plantillas de cartón con pasadores para que los niños y niñas realicen la dinámica que observaron en el vídeo.</p>	Laptop Parlantes	07'
Desarrollo del juego	<p>Se menciona a los niños que el día de hoy realizarán el juego: Zapatero a su zapato. El juego consiste que todos estarán sentados formando una ronda y en el centro de esta ronda estarán los zapatos de todos (previamente se solicitó a los padres enviar a su niño o niña con zapatos con pasador). Una vez que la docente termine de decir “Zapatero a su zapato”, los niños y niñas deberán correr hacia el centro y buscar uno</p>	Cuerpo Zapatos	30'

	de sus zapatos, luego correrá hacia su lugar inicial y tratará de colocarse el zapato y amarrarlo, una vez que lo logre, correrá nuevamente y buscará el otro zapato que le falta para ir a colocárselo. Una vez que logre ponerse ambos dirá en voz alta: Zapatero a su zapato.		
Cierre	Para finalizar la actividad, se felicitará a los niños y niñas y se otorgarán zapateos de caballo como premio.	Zapatos	03'

LISTA DE COTEJO

Denominación: "Juego: Zapatero a su zapato."

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador Estudiante	Se coloca los zapatos siguiendo la secuencia correcta, al realizar el juego: zapatero a su zapato.	
	SÍ	NO

Actividad 4			
Nombre de la actividad: “Juego: Puedo hacerlo solo.”			
Indicador: Realiza una demostración de la secuencia que sigue para utilizar los SS.HH de manera autónoma.			
Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Se presenta a los niños y niñas la siguiente situación:</p> <p>Juancito después de almorzar, empezó a sentir ganas de ir a ocupar en el baño, pero su mamá había ido a la tienda y él nunca había ido al baño solo ¿qué crees que debería hacer Juancito?</p> <p>La docente sobre una silla coloca una tapa de una taza de wáter para simular la escena y a lado un rollo de papel higiénico. Luego, continúa haciendo preguntas: ¿cuál es el primer paso que debería hacer Juancito? ¿el segundo? ¿el tercero? ¿y el cuarto? ¿Seguirá los mismos pasos Juancito si quiere hacer pis? ¿qué pasos debería seguir si hace pis? ¿una niña seguirá los mismos pasos para hacer pis? ¿por qué? ¿qué pasos debería de seguir?</p>	Laptop Parlantes	07´
Desarrollo del juego	Se menciona a los niños que el día de hoy realizarán el juego: Puedo hacerlo solo. Para el juego se conformarán 3 grupos, uno de puras niñas, otro de puro niños y el último mixto.	Cuerpo Papel higiénico Wáter de material reciclado	30´

	<p>A cada grupo se le proporcionarán imágenes, las cuales deberán ser ordenadas siguiendo la secuencia correcta. Una vez que los grupos logren ordenar las imágenes dirán en voz alta: Puedo hacerlo solo.</p> <p>Luego, según el orden que terminaron, cada integrante pasará a simular con un muñeco, wáter de juguete y un rollo de papel higiénico, la secuencia que establecieron para ocupar el inodoro según el caso que les tocó: cuando quieren hacer popo o pis.</p>		
Cierre	Para finalizar la actividad, se felicitará a los niños y niñas con un autoabrazo de oso.	Cuerpo	03'

LISTA DE COTEJO

Denominación: "Juego: Puedo hacerlo solo."

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador Estudiante	Realiza una demostración de la secuencia que sigue para utilizar los SS.HH de manera autónoma.	
	SÍ	NO

Actividad 5			
Nombre de la actividad: “Jugamos a: El camino de las manos limpias”			
Indicador: Realiza una demostración del lavado de manos al realizar el juego: el camino de las manos limpias.			
Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Se motiva a los niños y niñas a descubrir lo que hay dentro de una caja sorpresa, al entonar la canción:</p> <p style="text-align: center;"><i>¿Qué será? ¿Qué será?, ¿Qué será? ¿Qué será lo que hay aquí? Yo no sé, yo no sé Pronto lo sabré.</i></p> <p>Después de entonar la canción, se invita a dos voluntarios a descubrir lo que hay dentro. Luego se les preguntará: ¿qué encontramos adentro? ¿en qué parte de la casa los podemos encontrar? ¿para qué servirán el agua y el jabón? La maestra muestra imágenes sobre los pasos del lavado de manos en forma desordenada, luego pregunta ¿cuál será el orden correcto para lavarnos las manos?</p>	Laptop Parlantes	07'
Desarrollo del juego	Se menciona a los niños que el día de hoy realizarán el juego: El camino de las manos limpias. El juego consiste en que en el patio habrá un camino trazado, el cual tiene un inicio, algunas paradas y un final.	Cuerpo Cinta masketing Imágenes Sillas	30'

	Cada uno deberá seguir el camino hacia las manos limpias. En cada parada el niño o niña deberá parar y hacer la mímica del paso de lavado de manos que indique la imagen, hasta llegar al final. El niño o niña que lo haga en menos tiempo se coronará como el niño o niña de las manos limpias.		
Cierre	Para finalizar la actividad, se colocará la corona del niño o niña ganador de las manos limpias, y se felicitará a los demás niños y niñas con fuertes aplausos.	Corona Cuerpo	03'

LISTA DE COTEJO

Denominación: “Jugamos a: El camino de las manos limpias”

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador Estudiante	Realiza una demostración del lavado de manos al realizar el juego: el camino de las manos limpias.	
	SÍ	NO

Actividad 6			
Nombre de la actividad: “Jugamos a: Cepillo dedín, es el mejor ”			
Indicador: Realiza una demostración del lavado de diente, al realizar el juego: Cepillo dedín es el mejor .			
Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	Se presenta a los niños la imagen de un diente con caries. Luego se les preguntará ¿qué observan? ¿cómo se encuentra el diente? ¿qué le habrá pasado? ¿qué demos hacer para que nuestros dientes no terminen así? Observemos las siguientes imágenes ¿Cuál será el orden correcto para el lavo de dientes?.	Imagen del diente con caries	07'
Desarrollo del juego	Se menciona a los niños y niñas que el día de hoy realizarán el juego: El cepillo dedín. El juego se desarrollará por grupos y turnos; cada grupo se sentará formado una ronda. El juego consiste en que los niños y niñas puedan simular lavarse los dientes, teniendo como cepillo uno de sus dedos índices. Cada integrante del grupo deberá hacer la simulación, y cuando termine de hacerlo, chocará el puño de la persona del costado para que pueda continuar. La persona que se	Cuerpo	30´

	encuentre al final de la ronda dirá en voz alta: Cepillo dedín es el mejor. Cada grupo deberá tener en cuenta emplear el menos tiempo posible.		
Cierre	Para finalizar la actividad, se felicitará al equipo ganador y a los demás con fuertes carcajadas.	Cuerpo	03'

LISTA DE COTEJO

Denominación: “Jugamos a: Cepillo dedín, es el mejor ”

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador Estudiante	Realiza una demostración del lavado de diente, al realizar el juego: Cepillo dedín es el mejor .	
	SÍ	NO

Actividad 7

Nombre de la actividad: “Jugamos a los policías de tránsito”

Indicador: Menciona sus datos personales como su nombre, edad y con quiénes vive cuando es intervenido en el juego del policía.

Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Se motiva a los niños y niñas a observar una ruta en el patio y un carrito de cartón.</p> <p>Luego, se les plantea las siguientes preguntas: ¿qué observan? ¿dónde los han visto antes? ¿quién crees que faltaría para poner orden en las pistas? ¿ustedes han visto cuando un policía hace parar a un carro? ¿qué creen que le pedirá al conductor y a las personas que están adentro? ¿qué datos encontramos en un DNI? ¿qué les parece si realizamos un juego?</p>	Carrito de cartón Cinta	07'
Desarrollo del juego	<p>Se menciona a los niños y niñas que hoy realizarán el juego de los policías de tránsito.</p> <p>Se invita de manera voluntaria quiénes desean ser policías, quiénes conductores y quiénes pasajeros.</p> <p>Una vez establecido los personajes, buscarán en el aula algunos objetos que les sirva para dramatizar su personaje.</p> <p>Luego, se les explicará cómo se desarrollará el juego:</p> <ol style="list-style-type: none">1. El conductor invitará a las personas para subir a su	Gorras Objetos Carro de cartón	30'

	<p>carro, de la manera que desee.</p> <ol style="list-style-type: none">Una vez con los pasajeros llenos, el conductor empezará su ruta.El policía intervendrá luego, haciendo el ruido de un silbato para hacer parar el carro.Cuando el carro pare, el policía de tránsito saludará y se presentará al conductor mencionando su nombre, su edad y con quiénes vive en casa. Luego, pedirá los DNI al conductor y pasajeros.El conductor y los pasajeros pasarán a entregar los objetos que simbolizarán su DNI.El conductor y los pasajeros deberán presentarse mencionando su nombre, su edad y con quiénes viven en casa.El policía de tránsito dejará seguir el carro una vez que todos hayan proporcionado sus datos.El conductor seguirá su ruta. <p>Luego pasarán a dramatizar la misma escena el resto de grupos.</p>		
--	--	--	--

Cierre	Para finalizar la actividad, se felicitará a los equipos participantes con fuertes silbidos, simulando ser silbatos.		03'
---------------	--	--	-----

LISTA DE COTEJO

Denominación: “Jugamos a los policías de tránsito”

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador Estudiante	Menciona sus datos personales como su nombre, edad y con quiénes vive cuando es intervenido en el juego del policía.	
	SÍ	NO

Actividad 8			
Nombre de la actividad: “Jugamos a la comidita”			
Indicador: Realiza una demostración de algunos hábitos alimenticios como: el comer solo, el servirse un vaso de agua, entre otros, utilizando juguetes de vasija.			
Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	Se reúne a los niños y niñas en el sector hogar y en asamblea dialogan ¿en qué sector nos encontramos? ¿a qué persona encontramos en casa? ¿quién cocina en casa? ¿qué utiliza para cocinar? ¿qué pasa cuando la comida ya está preparada? ¿quién sirve? ¿qué hacen los hijos? ¿cómo comes tú en la mesa? ¿con ayuda o sin ayuda?	Sector hogar	07'
Desarrollo del juego	La docente plantea a los niños y niñas a jugar a la comidita, para ello, ellos deberán de proponer quién tendrá el papel mamá y el de cada uno de ellos. Una vez establecido los personajes, empezarán el juego en el sector hogar, haciendo uso de los juguetes con los que cuenta el sector. Cuando estén en la mesa, la docente tendrá en cuenta la observación de cuál es el comportamiento de cada uno en la mesa al compartir los alimentos, y si alguien necesita alguna ayuda, se les brindará sugerencias de cómo hacerlo por sí solo.	Accesorios del sector hogar	30'

	Después de comer, comentarán ¿qué les pareció el juego? ¿cómo se sintieron? ¿todos lograron comer solos?		
Cierre	Finalmente, se felicitará a todos por su participación y se les premiará con una carita feliz por haber logrado comer sin ayuda.	Stickers	03'

LISTA DE COTEJO

Denominación: “Jugamos a la comidita”

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador Estudiante	Realiza una demostración de algunos hábitos alimenticios como: el comer solo, el servirse un vaso de agua, entre otros, utilizando juguetes de vasija.	
	SÍ	NO

Actividad 9			
Nombre de la actividad: “Jugamos en los sectores”			
Indicador: Cumple con la planificación del juego que propuso, después de realizar el juego en los sectores.			
Momentos	Actividades	Recursos	Tiempo
Inicio	<p>Se invita a los niños y niñas con una situación:</p> <p style="text-align: center;"><i>Situación</i></p> <p style="text-align: center;"><i>La docente está saludando a todos, caminando de un lugar a otro, cuando de repente, resbala por un juguete que se encontraba en el piso.</i></p> <p>La docente luego de levantarse pregunta: ¿qué me acaba de pasar? ¿por qué me habré resbalado? ¿por qué se encontraba ese juguete en el piso? ¿qué debemos hacer con los juguetes cuando ya no los utilizamos? ¿qué puede pasar si no los guardo? ¿solo debemos guardar los juguetes de la escuela? ¿en dónde también debemos de guardarlos?</p>	Juguete	07'
Desarrollo del juego	<p>Se menciona a los niños y niñas que pasarán a utilizar los sectores. Para ello, vamos a planificar cómo vamos a utilizarlo.</p> <p>Se pregunta a los niños y niñas ¿qué es lo primero que debemos de hacer antes de utilizarlo? ¿qué podemos hacer luego? ¿qué debemos hacer</p>	Sectores	30'

	<p>con los juguetes cuando estemos jugando? ¿cuánto tiempo durará el juego? ¿quién nos puede avisar que ya terminó? ¿qué debemos hacer cuando terminamos de jugar? ¿qué podemos utilizar para dejarlo limpio?</p> <p>La docente toma nota en la pizarra de los acuerdos que están asumiendo y la planificación del juego.</p> <p>Muy bien, ahora, empecemos.</p> <p>La docente monitorea a los niños y niñas observando e interviniendo cuando sea necesario.</p> <p>Al finalizar el juego, la docente da la señal reproduciendo la canción: A guardar, a guardar cada cosa a su lugar:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=HCynKopZ6Z4</p>	<p>Usb Parlante</p>	
<p>Cierre</p>	<p>Para finalizar la actividad, revisarán si cumplieron con la planificación y decidirán que nota les pertenece :</p> <p>La letra A: significa que lo lograron.</p> <p>La letra B: significa que lo hicieron más o menos.</p> <p>La letra C: significa que no lo lograron.</p> <p>Al finalizar se felicitará a todos y todas por su esfuerzo.</p>	<p>Plumón Pizarra</p>	<p>03'</p>

LISTA DE COTEJO

Denominación: "Jugamos en los sectores"

Edad: 3 Y 4 años

Valores	
SÍ	NO

Indicador	Cumple con la planificación del juego que propuso, después de realizar el juego en los sectores.	
	SÍ	NO
Estudiante		