



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en
Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023

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

AUTORA:

Tovar Mora, Cecilia (orcid.org/0009-0002-2964-8874)

ASESORES:

Dra. Céspedes Cáceres, Gina Katherine (orcid.org/0000-0002-8163-0930)

Dr. Mucha Hospinal, Luis Florencio (orcid.org/0000-0002-1973-7497)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y Aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos los niveles

TRUJILLO – PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedicado a mi amada familia, cuyo amor incondicional y apoyo constante fueron el motor que impulsó mi trayectoria académica. A mis amigos, por su compañía, risas y palabras de aliento en los momentos de mayor desafío. Y a aquellas personas que generosamente me guiaron y compartieron su sabiduría a lo largo de mi carrera, gracias por iluminar mi camino hacia el éxito. Este logro es también suyo.

Agradecimiento

A mis amados hijos, fuente inagotable de inspiración y motivación en cada paso de mi trayectoria. A mi querido esposo, pilar incansable de apoyo y paciencia en este camino. A mis valiosas amistades y colegas, cuyos consejos y aliento han sido esenciales en mi carrera y vida personal. A la institución educativa donde laboro, mi profundo agradecimiento a padres, estudiantes y colegas por su apoyo y confianza, fundamentales en el crecimiento de nuestra comunidad educativa. Sin su dedicación, este logro no sería posible. Mi corazón rebosa gratitud hacia cada uno de ustedes por ser parte esencial en mi éxito.



Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GINA KATHERINE CÉSPEDES CÁCERES, docente de la Escuela de Posgrado, del Programa Académico de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la Universidad César Vallejo – filial Trujillo, asesor del Trabajo de Tesis titulado: Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023, de la estudiante CECILIA TOVAR MORA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 20%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Apellidos y Nombres del Asesor: CÉSPEDES CÁCERES, GINA KATHERINE	
DNI: 40767231	Firma: 
ORCID: 0000-0002-8163-0930	



ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, TOVAR MORA CECILIA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
TOVAR MORA CECILIA DNI: 20090766 ORCID: 0009-0002-2964-8874	Firmado electrónicamente por: CTOVAR el 13-02-2024 20:52:25

Código documento Trilce: INV - 1332665

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad del autor	v
Índice de contenidos	vi
Índice de tablas	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	6
III. METODOLOGÍA	16
IV. RESULTADOS	21
V. DISCUSIÓN	29
VI. CONCLUSIONES	34
VII. RECOMENDACIONES	35
REFERENCIAS	36
ANEXOS	42

Índice de tablas

Tabla 1	Juegos simbólicos en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023	21
Tabla 2	Dimensiones de la variable juegos simbólicos en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023	22
Tabla 3	Aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023	23
Tabla 4	Dimensiones de la variable aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023	24
Tabla 5	Juegos simbólicos y aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023	25
Tabla 6	Representación de juegos simbólicos y desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023	26
Tabla 7	Interacción de juego de roles y desarrollo socioemocional en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023	27
Tabla 8	Exploración del uso de materiales y desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023	28

Índice de figuras

Figura 1	Juegos simbólicos en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023	21
Figura 2	Dimensiones de la variable juego simbólico en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023	22
Figura 3	Aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023	23
Figura 4	Dimensiones de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023	24

Resumen

El presente estudio de tesis tiene como objetivo principal determinar la relación entre los juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja, Huancavelica, 2023. El tipo de investigación fue básico y un diseño descriptivo correlacional. La metodología consistió, primero, la definición de objetivos. Segundo, se revisó la literatura existente. En este se desarrolló bibliografía referente a juegos simbólicos, aprendizaje cognitivo y socioemocional y la relación entre ellos. Tercero, se definieron variables y dimensiones pertinentes. Cuarto, se diseñó el instrumento de recolección de datos en la muestra seleccionada. Quinto, se envió el instrumento para la validación por un equipo de expertos. Sexto, se procedió con la recolección y análisis de datos. Luego fueron analizados mediante técnicas de análisis descriptivo y análisis correlacional. Finalmente, se realizó la interpretación de resultados y la elaboración del informe final. Se concluye que existe una relación directa y notablemente significativa entre los juegos simbólicos y el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023, con un $\text{sig.} = 0.000 < 0.05$ y un $r = 0.837$.

Palabras clave: Juegos simbólicos, aprendizaje, desarrollo cognitivo, desarrollo socioemocional.

Abstract

The main objective of this thesis study is to determine the relationship between symbolic games and learning of initial level students in Educational Institutions of the Locroja district, Huancavelica, 2023. The type of research was basic and a correlational descriptive design. The methodology consisted, first, the definition of objectives. Second, the existing literature was reviewed. In this bibliography referring to symbolic games, cognitive and socio-emotional learning and the relationship between them was developed. Third, relevant variables and dimensions were defined. Fourth, the data collection instrument was designed in the selected sample. Fifth, the instrument was sent for validation by a team of experts. Sixth, we proceeded with the collection and analysis of data. Then they were analyzed using descriptive analysis techniques and correlational analysis. Finally, the interpretation of results and the elaboration of the final report were carried out. It is concluded that there is a direct and remarkably significant relationship between the symbolic games and the learning of the students of the initial level in Educational Institutions of the district of Locroja Huancavelica 2023, with a sig. = $0.000 < 0.05$ and a $r = 0.837$.

Keywords: Symbolic play, learning, cognitive development, socioemotional development.

I. INTRODUCCIÓN

El grado de importancia de los juegos en la educación y enseñanza de los infantes, ha sido ampliamente estudiada y reconocida a nivel internacional. En cuanto a eso, la Organización de las Naciones Unidas (2021) estima que los juegos son un derecho de los infantes, que les permite gozar plena y libremente de estos entretenimientos lúdicos, los cuales son orientados a los propósitos y deseo de la educación, impulsando así, el nivel óptimo de la calidad educativa y el aprendizaje de las escuelas. Además, respecto a la teoría del desarrollo cognitivo, el juego se considera un componente esencial para el desarrollo perceptivo e imaginación (Piaget, 1980, como se citó en Correa y Perez, 2022). Además, conforma parte del desarrollo de la inteligencia de los infantes, ya que, simboliza una asimilación funcional de cada fase en desarrollo del individuo. Así también, Vygotsky (1983, como se citó en Solovieva et al., 2022) hizo hincapié en la importancia del juego dentro de la zona de mejora próxima de los niños, ya que, permite un aprendizaje más eficaz y significativo.

Actualmente, el juego se considera una actividad relacionada con el entretenimiento y la recreación. Sin embargo, su importancia es mucho mayor, ya que, la cultura transmite principios, valores, reglas de comportamientos y modelos de solución de dificultades, los cuales permiten formar a los niños en el desarrollo de rasgos y cualidades de su forma de ser a través del entretenimiento (juegos). Al respecto, Valles y Rios (2022) refieren que el funcionamiento del juego es tan complejo en naturaleza y función que es complejo su explicación en la actualidad; ya sea, porque se basan en diferentes circunstancias existenciales de la realidad, la verdad es que a lo largo de la historia ha habido diferentes interpretaciones sobre la naturalidad de los juegos y el funcionamiento que ha realizado y puede continuar realizando en el entorno de la humanidad.

Finlandia y Suecia, son dos países que han implementado el juego como herramienta de aprendizaje en su sistema educativo. En Finlandia, se enfatiza el juego como parte integral en sistema educativo desde la temprana edad, puesto que, los estudiantes aprenden a través del juego y se les enseña a desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas en un ambiente lúdico (Virpi, 2020). En Suecia, se ha implementado un enfoque conocido como "*learning through play*"

(aprendizaje a través del juego), que promueve la utilización de juegos y actividades creativas como instrumentos de enseñanza y aprendizaje en el aula (Alonso, 2020). Al respecto, Rahmadhani et al. (2023) considera que, la meta implica promover el crecimiento de capacidades como: la solución de inconvenientes, la cooperación y la imaginación a través de la participación dinámica en la actividad lúdica.

Sin embargo, aunque estos países han implementado con éxito el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje, es importante considerar que cada contexto educativo es único y que lo que funciona en un país puede no funcionar en otro. Por lo tanto, es importante analizar el contexto latinoamericano y peruano.

En América Latina, la enseñanza ha encarado diversos desafíos en los últimos años, entre ellos la carencia de recursos y el limitado acceso a una educación de excelencia para numerosos alumnos. Además, la relevancia del juego en el proceso de aprendizaje no siempre es reconocida en los sistemas educativos de esta parte del continente. Frente a ello, García y Alarcón (2021) mencionan que, a pesar de que el juego no es reconocido en la enseñanza y aprendizaje, existen pruebas que sugieren que el juego puede resultar especialmente provechoso para los estudiantes en entornos socioeconómicos desfavorecidos, ya que, puede contribuir al desarrollo de aptitudes esenciales como la inventiva, la solución de dificultades, la cooperación, entre otras.

Los primeros aprendizajes en los menores son motoras, por considerar al cuerpo como elemento primordial y principal de la actuación. De este modo, la educación física forma parte del desarrollo del menor, ya que, se ejecuta a partir entretenimientos lúdicos como los juegos simbólicos, que permiten a los infantes direccionen su energía a través de las actividades, movimientos y juegos, además de procurar el crecimiento integral y armónico del ser humano. Al respecto, Monge et al. (2019) opina que, a través de la acción, el niño logra adquirir nuevas experiencias que autoriza el crecimiento, el desarrollo de evolución y la exploración en el mundo que estamos rodeados.

En el Perú, la educación también ha enfrentado muchos desafíos, en particular en las áreas rurales y en los contextos socioeconómicos desfavorecidos. En muchos casos, los estudiantes de estas zonas no tienen acceso a los recursos

y oportunidades necesarios para un aprendizaje efectivo. Además, la ausencia de reconocimiento de valor del juego de la enseñanza también puede ser un problema en el sistema educativo nacional. Al margen de ello, Bonilla et al. (2020) refieren que hay iniciativas y programas en el país que promueven el uso del juego en la educación, particularmente en las regiones rurales y de escasos recursos. Además, El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2023) brinda programas que promueven el uso del juego en la educación inicial como parte de su iniciativa de educación durante la infancia. En la región de Huancavelica, la situación educativa es similar a la de muchas otras zonas rurales del país. La escasez de recursos y oportunidades puede restringir la entrada de los alumnos a una educación de excelencia, lo cual puede impactar en su habilidad para alcanzar su máximo rendimiento.

Así mismo, aún existen preguntas sobre la efectividad y durabilidad del aprendizaje a través del juego en contraste con otras estrategias de enseñanza tradicionales en este contexto educativo. Además, se desconoce cómo los distintos tipos de juego tales como: el de construcción, el simbólico, los juegos de mesa, juegos de roles, entre otros, pueden influenciar en el proceso de enseñanza de los infantes (UNICEF, 2019). Por consiguiente, el problema a investigar radica en encontrar la relación que existe entre los juegos simbólicos y la enseñanza de los alumnos del nivel preescolar en las Instituciones Educativas del sector de Locroja Huancavelica 2023.

Por otra parte, en los antecedentes problemáticos, se sostuvo plantear el siguiente problema general ¿Qué relación existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023? y como problemas específicos: (1) ¿Qué relación existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023?, (2) ¿Qué relación existe entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023? y (3) ¿Qué relación existe entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo

de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023?

Respecto a la justificación se considera que la estimulación temprana es fundamental para el crecimiento de los infantes, sentando bases para su éxito académico y social. Asimismo, Kurniawan et al. (2022) refieren que el juego se reconoce como un recurso efectivo en la adquisición de conocimientos y desarrollo integral, utilizada cada vez más en el aula y el hogar. Sin embargo, se requiere investigación rigurosa sobre su efectividad en comparación con otras estrategias. Investigar el vínculo entre juego y el crecimiento de habilidades en infantes de la educación preescolar es fundamental para comprender cómo esta estrategia contribuye a su desarrollo.

A nivel práctico, los resultados serán valiosos para educadores y padres, mejorando el uso del juego en el aula y el hogar. Sobre ello, Valles y Rios (2022) enfatizaron el papel más importante de los maestros basados en la experiencia del juego simbólico y como ello, logra los objetivos de aprendizaje.

A nivel teórico, los resultados de este estudio ayudarán a otros investigadores a realizar estudios en poblaciones con características comunes, además animarán a continuar estudiando las mismas variables a un nivel aplicado.

A nivel social, el estudio se justifica en el hecho que se propone relacionar el uso de juegos simbólicos en el proceso de enseñanza de los niños, en etapa preescolar en las Instituciones Educativas del Sector de Locroja Huancavelica 2023. En resumen, esta investigación busca incrementar la excelencia en la educación inicial y el futuro de nuestros niños con el uso frecuente de los instrumentos elaborados

El objetivo general de esta investigación es: Determinar la relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023. Dentro de los objetivos específicos se consideró: (1) Establecer la relación que existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023; (2) Establecer la relación que existe entre la interacción de juego de roles

con el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023; (3) Establecer la relación que existe entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023, y como hipótesis general: Hi: La relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023 y las hipótesis específicas se encuentran en el **Anexo 01**.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Monge (2019) se planteó el objetivo de: Conocer la significancia de los juegos en la enseñanza de los menores. En el aspecto metodológico, el estudio se plasmó desde un alcance descriptivo y un tipo básico; en una revisión sistemática de estudios con la técnica de análisis documental. Se concluyó que el juego lúdico debido a que otorga beneficios que incluyen mejoras en las habilidades ejecutivas, el crecimiento social, el lenguaje, las destrezas matemáticas iniciales, las interacciones con los compañeros, el desarrollo físico y el bienestar, incluyendo el bienestar emocional al disminuir la ansiedad y el estrés.

En la misma línea, Alonso (2021) se trazó el objetivo de conocer la relevancia de los entretenimientos (juegos) en el crecimiento de los infantes. En el plano metodológico se consideró un nivel descriptivo y un tipo básico; en una revisión sistemática de estudios con la técnica de análisis de un registro estructurado. En estos resultados se resalta que el trabajo expresa que el juego debe ser incluido en el entorno educativo como una herramienta educativa invaluable, adaptada a las necesidades y características de los estudiantes. Además, se destaca la importancia de que el juego sea tanto dirigido como espontáneo, fomentando la exploración libre y la manipulación de objetos. Asimismo, se menciona la disponibilidad de recursos tecnológicos, como juegos educativos en línea, que pueden ser aprovechados para impulsar el proceso de aprendizaje y desarrollar la competencia digital en los estudiantes. En conclusión, resaltan la necesidad de incluir el juego de manera planificada y reflexiva en el ámbito educativo, con una formación adecuada del profesorado y un enfoque enfocado en los fines y las carencias de los alumnos. Este trabajo aporta una investigación exhaustiva y un análisis detallado sobre la importancia del juego en las áreas de la enseñanza. Además, enfatiza las perspectivas y teorías de destacados autores que respaldan la participación del niño en su propio desarrollo de habilidades a través del juego.

Asimismo, Andrade (2020) se planteó el objetivo de: Implementar el juego en la estimulación de aprendizaje en los menores. En la metodología, se consideró un estudio descriptivo con enfoque cuantitativo en una población de 10 docentes y alrededor de 150 menores; como técnica se optó a el formato de observación (campo) y la encuesta. En consecuencia, se encontró que los juegos como una

forma particular de interacción infantil, diferenciándose cualitativamente del comportamiento adulto. Reconocen que el término juego abarca diversas conductas y enfatizan su relevancia en el ámbito educativo como una actividad significativa que no solo facilita su aprendizaje, sino que también proporciona periodos de recreación y relajación. Además, los juegos guían el interés hacia áreas específicas relacionadas con la actividad lúdica, y es responsabilidad del docente crear juegos adaptados a las particularidades individuales de los estudiantes, por ello, es importante evitar la complejidad excesiva en los juegos, priorizando en etapas iniciales aquellos que fomenten la motricidad, como la imitación, la cacería y la persecución, y en etapas posteriores incorporar juegos que desarrollen competencias y habilidades deportivas. Se concluyó que el juego reconoce como un elemento fundamental para la estabilización y la unidad del individuo, siendo una actividad que se considera una herramienta de comunicación y expresión, dentro de un marco adecuado. Finalmente, los autores reconocen su papel como un proceso educativo integral y esencial para el crecimiento de interacción social, físico y el desarrollo cognitivo de los infantes, brindando alegría, satisfacciones simbólicas y satisfaciendo sus necesidades.

Además, Loukatari (2019) tuvo como objetivo, examinar cómo un plan organizado y lúdico de tareas dinámicas afecta la promoción de habilidades interpersonales de niños de preescolar durante el tiempo de receso en los espacios de recreación escolar. En el plano metodológico, se estructuró desde un diseño cuasi experimental, tipo aplicada y enfoque cuantitativo en una población de 60 menores entre 5 a 6 años. Los comportamientos de los niños fueron codificados a partir de las grabaciones de video, y se completó un Sistema de Evaluación de las Habilidades Sociales (SSRS, por sus siglas en inglés) antes y después del programa de intervención. En las conclusiones se describe que la participación en un plan diseñado con actividades lúdicas en el patio escolar tuvo un efecto significativo en la adquisición de habilidades sociales de los estudiantes durante los recesos escolares. Estos hallazgos respaldan la importancia de incluir actividades lúdicas en las áreas escolares para favorecer el crecimiento infantil integral, especialmente en términos de habilidades sociales.

Adicionalmente, Bustamante y Hernández (2021) en su estudio se plantearon, conocer las metodologías pedagógicas en el desarrollo del juego para una mejora del aprendizaje y socialización de niños. En la metodología, se consideró un diseño investigación acción y tipo básico; asimismo, la población se consideró a 45 menores de una institución educativa de Cereté y como muestra se incluyó a 15 de ellos; además, como técnica se consideró a la observación y la entrevista. Se concluyó que el juego y a socialización son factores relevantes para desarrollar el aprendizaje significativo, ya que, permite almacenar, procesar y asociar la comunicación adquirida en el procedimiento del aprendizaje.

A nivel nacional, Caballero (2021) consideró el objetivo de conocer el grado de importancia de las actividades lúdicas dentro del ámbito educativo. En el plano metodológico se consideró un tipo básica y alcance descriptivo, dentro del diseño se consideró el análisis documental; la población optó por abarcar a niños de edad preescolar. Se encontró que el juego ha sido relegado tanto en las casas como los colegios, pese a su contribución al crecimiento infantil integral de cualidades físicos, motores, cognitivos, expresivos, sociales, anímicos y ético. El autor describe que, a través del juego, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno, sobre sí mismos y sobre las personas con las que juegan. Experimentan diversas situaciones, como la victoria o la derrota, compartir, aprender a aceptar las propias limitaciones y ajenas, y soñar, entre otras. Al jugar, logran cumplir con normas y reglas éticas, sociales y morales, lo que les permite establecer vínculos de autonomía, apoyo, colaboración e integración. Se concluyó que, en las actividades lúdicas, los menores manifiestan abiertamente sus sentimientos, aspiraciones, motivaciones internas y estados emocionales, del mismo modo, mejoran su interacción y desenvolvimiento en la sociedad, además adquieren virtudes y maneras de vida de las personas mayores, estableciendo conexiones emocionales, asumiendo papeles diversos y estableciendo amistades.

En síntesis, se afirma que el juego favorece el crecimiento físico, motor, cognitiva, afectuoso, social, humanitario y moral del infante, es decir, a su crecimiento integral. El entretenimiento (juego) no solamente es significativo, sino que es fundamental y necesario para el desarrollo integral de los infantes, ya que les proporciona el momento oportuno de establecer relaciones, cultivar habilidades

y adquirir competencias, por lo que debe estar presente a lo largo de su vida. Además, los maestros deben conocer tanto los recursos didácticos disponibles para trabajar en esta área, como el progreso del pensamiento infantil, con la finalidad de adaptar las tácticas de aprendizaje y alcanzar resultados educativos significativos. Finalmente, resulta importante que los profesores aprovechen sus conocimientos, habilidades, actitudes pedagógicas y utilizar el juego como una herramienta esencial para que los infantes obtengan conocimientos más profundos.

La investigación anterior, aporta una comprensión de la significancia de las tareas lúdicas en el procedimiento de desarrollo de habilidades de los estudiantes, destacando su contribución al desarrollo integral en diversos aspectos. Se resalta cómo el juego permite a los niños adquirir conocimientos, experimentar situaciones, establecer vínculos sociales, expresar emociones y adquirir valores.

Asimismo, Burgos (2020) se planteó el propósito de fijar la significancia que tienen las tareas lúdicas en el desarrollo de enseñanza de los alumnos en los salones, sobre todo del nivel preescolar y primaria elementalmente, sin descuidar los otros niveles. En la metodología, se estructuró desde un plano descriptivo y tipo básico; en la técnica se consideró al análisis documental. En los resultados se encontró que el juego estimula el desarrollo mental, desarrollo físico y salud y emocional de los infantes. Además, a través de juguetes y actividades interactivas, los niños adquieren habilidades cognitivas y motoras, mejoran la coordinación visomotora y desarrollan la memoria y la gratificación por el esfuerzo. Asimismo, los juegos que involucran interacción social promueven habilidades sociales, competitividad y la percepción de integración en un grupo, fortaleciendo la autoestima y los lazos familiares. Se menciona que la selección de juguetes apropiados es primordial para el crecimiento y desarrollo de los infantes del nivel preescolar. Los juguetes deben adaptarse a la etapa de desarrollo y los gustos individuales de cada niño. Desde móviles y sonajeros para los más pequeños, hasta juegos de roles, rompecabezas y juegos de mesa para los mayores, es importante considerar la seguridad, la estimulación cognitiva y la creatividad en la elección de los juguetes. Finalmente, concluyen que el juego cumple un rol esencial en el desarrollo infantil integral, influyendo en su crecimiento físico, desarrollo cognitivo, habilidades sociales y emocionales. Para asegurar que el juego desempeñe su

papel, los padres deben involucrarse activamente en la selección de juegos y juguetes apropiados para sus hijos, ofreciéndoles la oportunidad de explorar y desarrollar todas sus capacidades.

El trabajo aporta información sobre el rol fundamental del juego en el desarrollo del aprendizaje y crecimiento de los infantes, enfocándose en su impacto físico, psicológico y emocional. Se resalta la importancia de la interacción social, la selección de juguetes adecuados y el compromiso activo de los padres. El juego estimula el desarrollo cognitivo, motor y social, fortalece la autoestima y los lazos familiares. Se enfatiza la necesidad de adaptar los juguetes a la etapa de desarrollo y los intereses individuales de cada niño.

Además, Romero et al. (2020) tuvo como propósito establecer la influencia del enfoque lúdico en el abordaje de problemas matemáticos. En la metodología se consideró un diseño experimental, tipo aplicada y enfoque cuantitativo; al respecto, se consideró una muestra de 26 infantes entre niños y niñas de cinco años de una institución educativa preescolar ubicada en el distrito de Callería, como instrumento se consideró a la guía de observación. En los resultados se redujo de 54% a 8% en nivel inicio, de 46% a 23% en nivel proceso y de 0% a 69% en logro previsto, asimismo en el nivel inferencial de identificó un $\text{sig.} < 0.05$. Se concluyó que la aplicación del método del juego afecta significativamente al crecimiento de las competencias de los infantes para resolver tareas cuantitativas. El uso de actividades interactivas y enfoques lúdicos en los juegos se considera una estrategia valiosa para promover y desarrollar esta competencia en niños de cinco años.

Adicionalmente, Rapray et al. (2021) se enfocó en abordar el problema del crecimiento motriz gruesa en los infantes de cuatro años mediante la aplicación de la estrategia lúdica en una institución educativa de nivel preescolar. En la metodología se estructuró desde un diseño pre experimental, tipo aplicada y enfoque cuantitativo; asimismo, se incluyó a una población muestral de 20 estudiantes mediante la técnica encuesta y la lista de cotejo como instrumento. En los resultados se identificó una desigualdad de medidas entre las pruebas del post test y el Pretest, cuya $\text{sig.} = 0.00$, se concluye, entonces, que el método lúdico tuvo un efecto positivo en el crecimiento motriz gruesa de los infantes de 4 años de la

prueba, pues se demostró que el 85% de los infantes alcanzó el nivel alcanzado. Se concluyó que la estrategia lúdica aporta en la enseñanza y en el desarrollo de motor secuencial y dinámico, audible y de la lateralidad.

Finalmente, Reátegui (2019) se planteó el objetivo de determinar el grado de efecto que tienen los juegos lúdicos en el aprendizaje comunicativo de menores de nivel preescolar. En el aspecto metodológico se consideró un tipo aplicada, alcance explicativo y diseño preexperimental; asimismo la población muestral se compuso por 27 menores de 5 años en uso de la lista de cotejo como instrumento de medición. En los resultados se identificó que hubo un incremento del 48% a 76% en aumento de desarrollo de la habilidad comunicativa, además en el plano inferencial se aplicó la T de Student, donde se identificó un $\text{Sig.} < 0.05$. Se concluyó que el programa que implementó los juegos lúdicos tuvo un impacto significativo en el crecimiento de las competencias comunicativas de los infantes.

La teoría del filósofo y psicólogo Karl Groos (1902) citado por Gallardo (2018) quien llevó a cabo un estudio psicológico especial sobre el juego, fue el primero en examinar las competencias del juego como prodigio en el crecimiento del pensamiento y la acción. Esto en base al estudio de investigación de Darwin (1888) citado por Hernández (2023) muestran la supervivencia de las especies que más preferible pueden adaptarse a las restricciones al cambio ambiental. Por lo tanto, el entretenimiento (juego) es una disposición preparatoria para la edad de personas mayores y la supervivencia. Para Groos el entretenimiento es la práctica de las funcionalidades vitales indispensables para la vida en la etapa de la madurez porque promueve el crecimiento de competencias y habilidades para que los niños puedan realizar las actividades que ejercerán cuando sean adultos. Este argumento del anticipo funcional afirma que los juegos es un ejercicio de preparación fundamental e indispensable en la etapa de la madurez, que sólo se logra obtener al término de la infancia, y que, según el autor, es exactamente lo que se utiliza para jugar y prepararse para la vida.

Las capacidades sensoriomotoras, simbólicas o de razonamiento como aspectos fundamentales del crecimiento individual son elementos que definen el origen y desarrollo del juego. Por su parte, Piaget (1962) citado por Hernán (2023) argumentó que la diversión es parte de las competencias de inteligencia de los

infantes porque refleja el funcionamiento asimilar o reproductivo de la realidad existencial por parte del individuo en cada etapa de la evolución.

Según Vigotsky (1978) citado por Sánchez (2019) considera que los juegos surgieron para producir la comunicación con otras personas, donde la cualidad, origen y trasfondo de los entretenimientos de los eventos sociales, y a través de ellos se presentan secuencias que difunden los instintos personales y las pulsaciones en la parte interna. En lo teórico, el cambio evolutivo en los humanos tiene dos caminos: uno que depende más de la biología (la preservación y reproducción de la especie), y el otro que depende más de los tipos socioculturales (la integración de formas organizativas de las culturas típicas y los grupos sociales).

Finalmente, Vygotsky (1978) citado por Sánchez (2019) vio el juego como una actividad social en la que, al cooperar con otros niños, podían adquirir roles adicionales para sí mismos. El autor también analiza principalmente el juego simbólico, observando cómo el niño transforma imaginativamente ciertos objetos y los transforma en otros objetos que tienen un significado diferente para él.

Los juegos de simbolización tienen las competencias de significación, la capacidad de establecer circunstancias mentales y conjuntar los hechos existentes con imaginarios. Para, Quinn et al. (2018) este tipo de juego implica crear situaciones reales o imaginarias, imitando personajes que no existen en el juego, este tipo de juego es muy importante porque también incluye el desarrollo del lenguaje, facilita el descubrimiento y aprendizaje; los juegos simbólicos pasan por diferentes etapas de madurez, es decir comienzan solos y gradualmente progresan hasta jugar en grupo. Asimismo, Gonzalez et al. (2021) considera que el juego se nos presenta como parte integral de quiénes somos, como una herramienta de aprendizaje esencial y como parte integral de nuestra cultura desde el principio, con retroalimentación constante. En la misma línea, Bayeck (2020) sugiere que el entretenimiento simbólico que fortalece en las siguientes fases: juego "imaginario", que es la primera fase del entretenimiento simbólico y consiste en realizar aseveraciones más o menos plausibles de personajes, animales, acciones, eventos y objetos. El siguiente es el entretenimiento de actividades: son mezclas simbólicas mostradas de manera de descripciones grupales, conversaciones, secuencias,

escenarios específicos, pero no relacionados con escenarios creados previamente (Blinkoff et al. 2023).

Los juegos de representación incluyen actividades recreativas en las que los niños representan visualmente objetos, imágenes, acontecimientos, personas, etc., utilizando líneas, figuras, imágenes, formas, colores, etc., y los representan simbólicamente como volúmenes o superficies. Este nivel está más estructurado ya que sigue el plan de juego anterior.

Respecto a la primera dimensión: representación de juegos simbólicos, se entiende que implica al uso de juguetes y materiales por parte de los niños para representar situaciones cotidianas. Por su parte Wilbers et al. (2018) informan que, para dicho juego, los niños prefieren espacios con elementos ambientales que les permitan simular ser una pequeña casa o un refugio. Asimismo, Bravo et al. (2023) los niños también les gustan las pequeñas paredes o plataformas para juguetes, esquinas o rincones para cosas que puedan usar para juegos de simulación.

En cuanto a la segunda dimensión: interacción de juegos de roles, se refiere a la dificultad estructural del juego, desde acciones unilaterales hasta acciones combinadas. Asimismo, Størksen (2023) refiere que los niños gradualmente se vuelven capaces de realizar y realizar acciones simbólicas más complejas al tener en cuenta las perspectivas de otros niños. Además, Samuel et al. (2017) mencionaron que la interacción significa que las acciones realizadas por el menor se van juntando paulatinamente y puede ordenarlas y realizar secuencias de trabajo.

En la tercera dimensión: explorar el uso de materiales, se considera como un medio a través del cual los infantes pueden manifestar sus prácticas y destreza, y se pueden elaborar diversas actividades y expresiones de muchas imaginaciones y de creatividad. En tal sentido, Plass et al. (2015) señalaron que los materiales deben ser sencillos e isomórficos, adecuados a la existencia infantil y adecuados a las nuevas tecnologías, ya que esto requiere una relación recíproca entre el uso de sistemas simbólicos y el uso de recursos.

El juego es la primera estrategia cognitiva humana que se presenta como una experiencia simbólica significativa para comprender el entorno y representar el

universo inexistente, y como una herramienta primaria para configurar, construir y transformar el universo simbólico. Al respecto, Wieder (2017) considera que el juego como espacio en el que aprendemos a cumplir nuestras funciones simbólicas, a comprender la realidad, se configura como parte esencial del proceso de aprendizaje. Esta visión fue defendida por Cheung y Ng (2021), quienes se centraron en un tipo de juego después de analizar la relación entre juego y conocimiento como un área de investigación con un enfoque principal en el aprendizaje infantil, según Piaget, tendría lugar entre los dos años y los siete: el juego simbólico.

El aprendizaje es el proceso de cambiar y adquirir competencias, habilidades, conocimientos, comportamientos y valores. Asimismo, Oliveira (2022) refiere que, en consecuencia, del estudio de investigación, la experiencia, la instrucción, el proceso mental y la recolección sistemática de información. Referente a ello, Bakan y Bakan (2018) informan que los educadores están repensando la forma en que enseñan a los infantes a conseguir el máximo provecho de su potencial de enseñanza. El entretenimiento (juego) es una de las maneras más fundamentales en que los infantes pequeños se instruyan en competencias y habilidades básicos.

En la dimensión: crecimiento cognitivo, hace referencia al crecimiento de la mentalidad y la forma en que comprende e interpreta las cosas. Al respecto, Peña y Sedano (2014) creen que en este procedimiento es en que los individuos consiguen conocimientos a través del aprendizaje y la experiencia. Además, Aranbarri et al. (2023) considera que se trata de conocimientos donde el procedimiento mediante el cual aprendemos a manejar de manera correcta la memoria, a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de dificultades y la organización .

En la última dimensión: desarrollo socioemocional, se encuentra la adquisición y fortalecimiento permanente y a largo plazo de habilidades relacionadas con la inteligencia emocional y la convivencia. Frente a esto, Moreno (2015) sostiene que este es un momento en el que las personas aprenden a comprender y gestionar sus emociones, fijarse y lograr alcanzar fines positivos, sentir y transmitir empatía en nuestro entorno, construir interacciones favorables y

ser responsables en la toma de decisiones. Además, Han et al. (2023) considera que, el desarrollo socioemocional tiene varios dominios: conciencia emocional, autoestima y confianza en uno mismo, regulación de las emociones, conciencia/empatía social y habilidades de relación y resolución de conflictos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

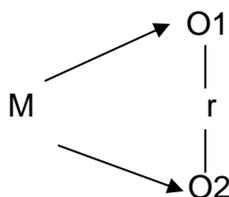
El estudio es de tipo básico, ya que, los resultados buscan acrecentar el fundamento teórico que se conoce respecto al estudio de las variables. Al respecto, Hernandez y Mendoza (2018) considera que el tipo básica abarca el incremento conceptual y doctrinario a partir de un estudio, además, es el punto inicial previa a cualquier intervención que pueda darse en un futuro.

Diseño de investigación

Referente al diseño de investigación, se estructuró desde un plano no experimental descriptivo correlacional. Frente a ello, Ñaupas et al. (2018) refieren que este diseño plantea realizar un análisis descriptivo de las variables y después determinar el grado asociativo en las mismas.

El esquema del diseño del estudio fue el siguiente:

Figura 1. Modelo de diseño correlacional



Dónde:

M: Estudiantes de nivel inicial ubicadas en el distrito de Locroja, Huancavelica, 2023.

O1: Los datos de la variable juegos simbólicos en los estudiantes de nivel inicial ubicadas en el distrito de Locroja, Huancavelica, 2023.

O2: Los datos de la variable aprendizaje en los estudiantes de nivel inicial ubicadas en el distrito de Locroja, Huancavelica, 2023.

r: relación entre ambas variables

3.2 Variables y operacionalización

El trabajo estimó dos variables que se detallan en los siguientes:

Variable (V1): Juegos simbólicos

Definición conceptual:

El juego simbólico es la actividad mediante el cual el niño usa objetos para transformarlos y crear mundos o situaciones imaginarias como escenarios de entretenimiento basados en la experiencia (Silva, 2019).

Definición operacional:

Se operacionalizó mediante las siguientes dimensiones: representación de juegos simbólicos, interacción de juegos de roles y exploración del uso de materiales. Con el fin de profundizar en los juegos simbólicos en las Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Escala de medición: Ordinal

Variable (V2): Aprendizaje

Definición conceptual:

El aprendizaje de los niños se basa principalmente en la interacción directa y perceptiva que tienen con su entorno, los objetos y las personas que los rodean. Esta experiencia se filtra y se traduce a través de la forma única en que cada niño ve el mundo, dentro del contexto de su cultura y las influencias de su entorno (Silva, 2019).

Definición operacional:

Se operacionalizó utilizando las siguientes dimensiones: desarrollo cognitivo y desarrollo socioemocional. Con el fin de evaluar el aprendizaje de los estudiantes en las Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Escala de medición: Ordinal

Nota: Las variables estudiadas operacionalizadas se muestran en el anexo 1.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

El estudio consideró con una totalidad de 85 estudiantes en Instituciones Educativas del nivel inicial ubicadas en el distrito de Locroja, provincia de Churcampa, en el departamento de Huancavelica durante el 2023. Al respecto, Hernández y Mendoza (2018) indica que la población es un grupo grande de elementos con una caracterización en común,

3.3.2. Muestra

En base a la muestra, se abarcó a un total de 85 estudiantes en Instituciones Educativas del nivel inicial ubicadas en el distrito de Locroja, provincia de Churcampa, en el departamento de Huancavelica durante el 2023. Frente a ello, Hernández y Mendoza (2018) consideran que la muestra es una subunidad de la población, donde sus elementos presentan las cualidades del grupo poblacional.

3.3.3. Muestreo

Se consideró al tipo de muestreo censal, donde se optó por evaluar a todos los niños de la totalidad poblacional. Asimismo, Ñaupas et al. (2018) describe el tipo censal como la forma de considerar a todos los elementos dentro del estudio de investigación.

3.3.4. Unidad de análisis

Un niño de una institución educativa de nivel inicial de Locroja, Huancavelica.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica:

Se consideró a la encuesta como técnica de estudio para medir ambos constructos. Frente a ello, Ñaupas et al. (2018) consideran que esta técnica se utiliza cuando se pretende recolectar datos de manera sistemática y en busca de recabar datos a partir de un instrumento estructurado.

3.4.2. Instrumento de recolección de datos

Se optó por la lista de cotejo, ya que, permitió verificar la emisión de conductas en los menores dentro del plano evaluativo según las variables

estudiadas. Asimismo, Hernández y Mendoza (2018) refiere que este instrumento permite verificar el cumplimiento y realización de comportamientos, además, facilita su cuantificación y sistematización de los mismos.

Los instrumentos fueron elaborados por la autora del estudio, donde presentaron cualidades estadísticas como la validez y confiabilidad; en la primera se optó por una validez de contenido, la cual se realizó por criterio de expertos obteniéndose una aprobación del 100% en ambos instrumentos, así también, respecto a la confiabilidad se optó por el uso del alfa de Cronbach obteniéndose valores de 0.988 y 0.986 para juegos simbólicos y aprendizaje respectivamente, ello indica un nivel alto de confiabilidad.

3.5. Procedimiento

El estudio partió de la autorización de las instituciones educativas, seguidamente se presentó la de los padres de familia por medio del consentimiento informado; después de ello, se evaluó a los menores mediante los instrumentos y los datos fueron almacenados en uso del programa Excel para su procesamiento estadístico respectivo.

3.6. Método de análisis de datos

En el proceso de análisis de información, se trasladó los datos de Excel al SPSS 28, ya dentro de ello, se realizó el análisis estadístico según la estructura barémica, en uso de tablas de frecuencia y gráficos de barras; así también, se realizó el análisis inferencial y para la comprobación de hipótesis se consideró el uso de la prueba Tau-b de Kendall, ya que, las correlaciones se realizaron en base al valor cualitativo ordinal de cada variable.

3.7. Aspectos éticos

En la investigación se consideró los parámetros éticos del investigador en el ámbito psicoeducativo, conforme a la guía de elaboración de investigación de la Universidad César Vallejo; así también, se consideró la autorización correspondiente de parte de los representantes legales mediante el consentimiento informado, asimismo, los datos se manejaron con absoluta confidencialidad y solo con fines académicos. Finalmente, se brindó el crédito correspondiente a los

autores de quienes se utilizó su aporte científico en base a las normas APA en su séptima edición.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 1

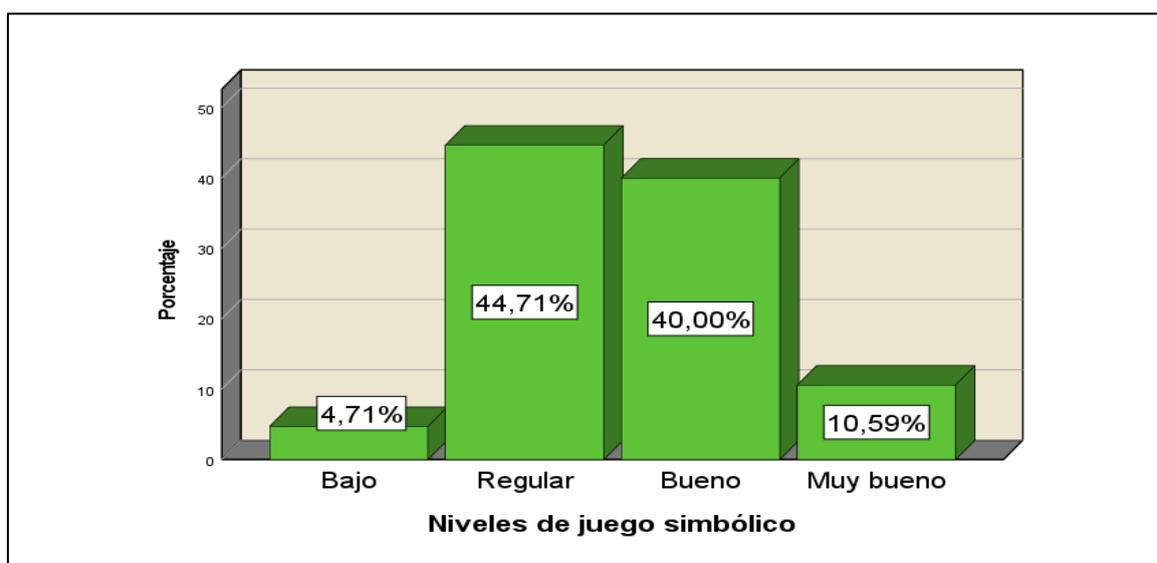
Juegos simbólicos en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	4	4.7
Regular	38	44.7
Bueno	34	40.0
Muy bueno	9	10.6
Total	85	100

Fuente: *Elaborado por la autora a partir de la encuesta.*

Figura 1

Juegos simbólicos en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023



Fuente: *Tabla 1*

Según el análisis de la variable juegos simbólicos en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023. Se encontró que el 4.1% presenta un nivel bajo, 44.71% regular, 40% bueno y un 10.59% muy bueno. De ello, se infiere que la mayor parte de los menores practican los juegos simbólicos dentro de un parámetro esperado.

Tabla 2

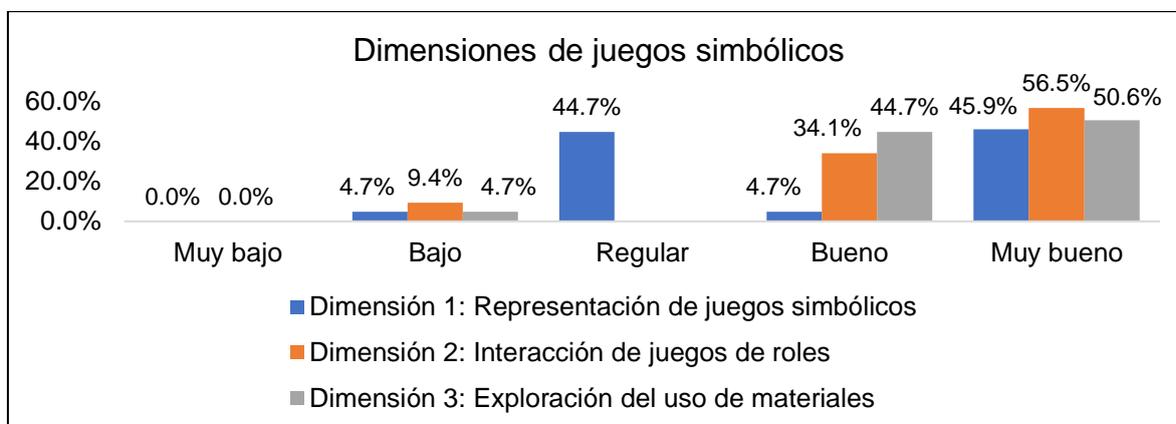
Dimensiones de la variable juegos simbólicos en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023

Dimensiones Categorías	Representación de juegos simbólicos	Interacción de juegos de roles	Exploración del uso de materiales
	%	%	%
Muy bajo	0.0	0.0	0.0
Bajo	4.7	9.4	4.7
Regular	44.7	0.0	0.0
Bueno	4.7	34.1	44.7
Muy bueno	45.9	56.5	50.6
Total	100	100	100

Fuente: *Elaborado por la autora a partir de la encuesta.*

Figura 2

Dimensiones de la variable juego simbólico en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023



Fuente: *Tabla 2*

En base al análisis de dimensiones de la variable juegos simbólicos se encontró que ninguno de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023, presentó un nivel muy bajo. Por otra parte, en el nivel bajo se encontró un 4.7% respecto a representación de juegos simbólicos, 9.4% en base a interacción de juegos de roles y 4.7% dentro de la exploración del uso de materiales. Así también, en el nivel regular solo existe un 44.7% dentro de representación de juegos simbólicos. Además, en la categoría

bueno se identificó un 4.7% de representación de juegos simbólicos, 34.1% de interacción de juego de roles y 44.7% de exploración del uso de materiales. Finalmente en la categoría muy bueno, se encontró un 45.9% de representación de juegos simbólicos, 56.5% de interacción de juego de roles y un 50.6% de la exploración del uso de materiales.

Tabla 3

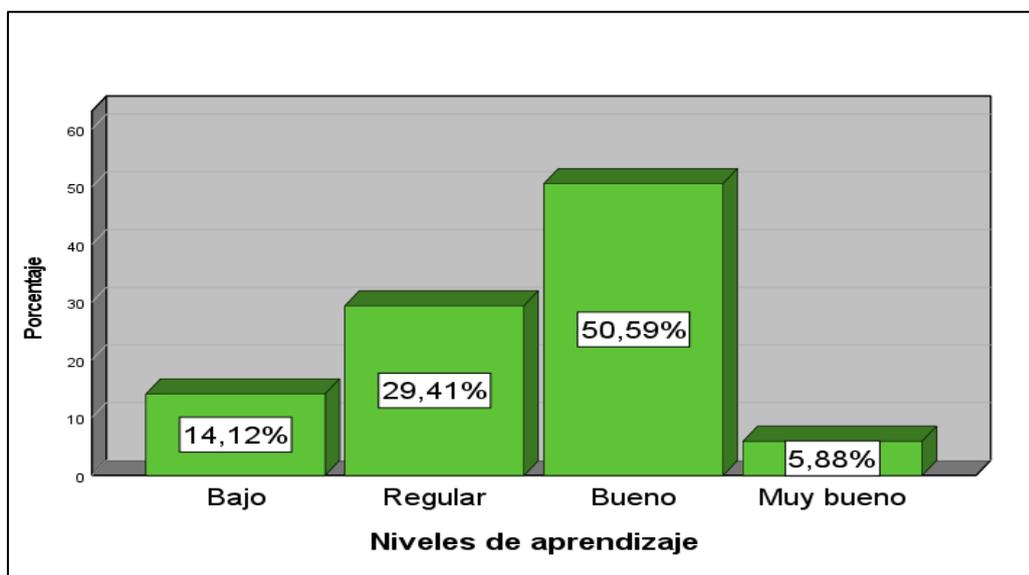
Aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	12	14.1
Regular	25	29.4
Bueno	43	50.6
Muy bueno	5	5.9
Total	85	100

Fuente: *Elaborado por la autora a partir de la encuesta.*

Figura 3

Aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023



Fuente: *Tabla 3*

Respecto al análisis de la variable aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023. Se

encontró que el 14.12 % presenta un nivel bajo, 29.41 % regular, 50.59 % bueno y solo un 5.88 % muy bueno. De ello, se infiere que la mayor parte de los menores presentan un nivel de aprendizaje dentro de un parámetros normales.

Tabla 4

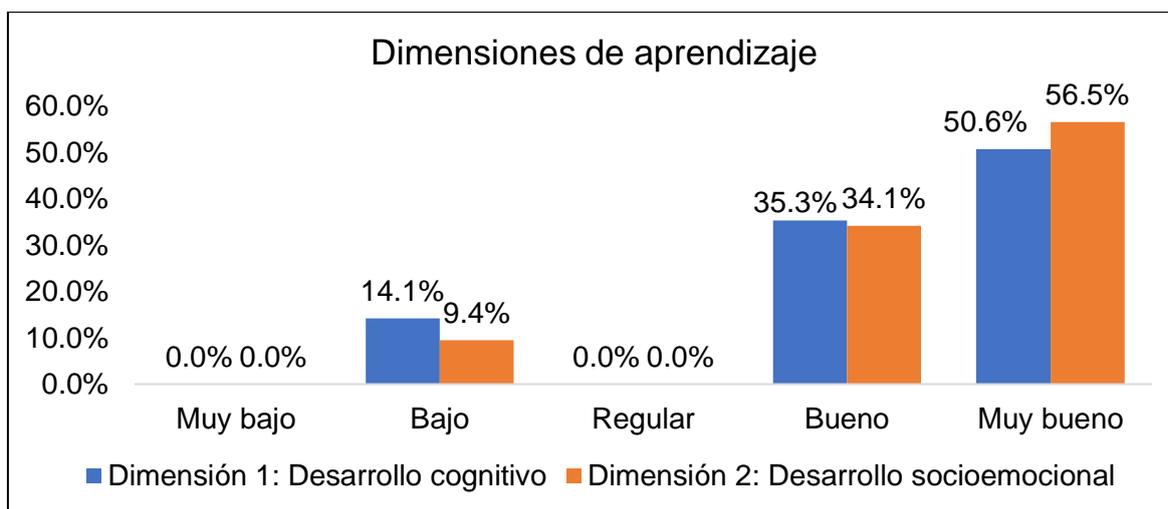
Dimensiones de la variable aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023

Dimensiones	Dimensiones	
	Desarrollo cognitivo	Desarrollo socioemocional
Categorías	%	%
Muy bajo	0	0
Bajo	14.1	9.4
Regular	0	0
Bueno	35.3	34.1
Muy bueno	50.6	56.5
Total	100	100

Fuente: *Elaborado por la autora a partir de la encuesta.*

Figura 4

Dimensiones de aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023



Fuente: *Tabla 4*

En base al análisis de dimensiones respecto a la variable aprendizaje, se encontró que ninguno de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas

del distrito de Locroja Huancavelica, 2023, tiene un nivel muy bajo o regular respecto a las dimensiones de estudio. Además, se encontró que en el nivel bajo se identificó al 14.1% respecto a desarrollo cognitivo y 9.4% en base a desarrollo socioemocional. Por otra parte, en el nivel bueno se encontró un 35.3% de niños que abarcan el desarrollo cognitivo y un 34.1% de desarrollo socioemocional. Finalmente, en el nivel muy bueno se encontró a un 50.6% de desarrollo cognitivo y un 56.5% en desarrollo socioemocional.

4.2. Análisis inferencial

Hipótesis general:

Ho: La relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje no es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

H1: La relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Tabla 5

Juegos simbólicos y aprendizaje en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023

		Juego simbólico	Aprendizaje
Tau_b de Kendall	Coeficiente de correlación	1,000	,837**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	85	85

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

Nota: r = Coeficiente de correlación de Kendall.

Respecto a la tabla 5, se muestra el análisis correlacional entre las variables juegos simbólicos y aprendizaje. De ello, se encontró un sig. = 0.000 menor 0.05 de nivel de significancia y un $r = 0.837$; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje es

significativa y notable en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023.

Hipótesis específica 1:

Ho: La relación que existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo no es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

H1: La relación que existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Tabla 6

Representación de juegos simbólicos y desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023

		Representación de juegos simbólicos	Desarrollo cognitivo
Tau_b de Kendall	Coefficiente de correlación	1,000	,900**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	85	85

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

Nota: $r =$ *Coefficiente de correlación de Kendall.*

Respecto a la tabla 6, se muestra el análisis correlacional entre las dimensiones representación de juegos simbólicos y desarrollo cognitivo. De ello, se encontró un sig. = 0.000 menor 0.05 de nivel de significancia y un $r = 0.900$; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la relación que existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo es significativa y notable en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Hipótesis específica 2:

Ho: La relación que existe entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional no es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

H1: La relación que existe entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Tabla 7

Interacción de juego de roles y desarrollo socioemocional en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023

		Interacción de juego de roles	Desarrollo socioemocional
Tau_b de Kendall	Coefficiente de correlación	1,000	,926**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	85	85

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

Nota: $r =$ Coeficiente de correlación de Kendall.

Respecto a la tabla 7, se muestra el análisis correlacional entre la interacción de juego de roles y el desarrollo socioemocional. De ello, se encontró un sig. = 0.000 menor 0.05 de nivel de significancia y un $r = 0.926$; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la relación que existe entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional es significativa muy fiable en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Hipótesis específica 3:

Ho: No existe relación entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

H1: La relación que existe entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Tabla 8

Exploración del uso de materiales y desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023

		Exploración del uso de materiales	Desarrollo cognitivo
Tau_b de Kendall	Coefficiente de correlación	1,000	,935**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	85	85

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

Nota: r = Coeficiente de correlación de Kendall.

Respecto a la tabla 8, se muestra el análisis correlacional entre la exploración del uso de materiales y el desarrollo cognitivo. De ello, se encontró un sig. = 0.000 menor 0.05 de nivel de significancia y un $r = 0.935$; por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se afirma que la relación que existe entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo es significativa muy fiable en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

V. DISCUSIÓN

Se planteó el objetivo general de determinar la relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023, donde se encontró un sig. = 0.000 menor 0.05 de nivel de significancia y un $r = 0.837$, es decir, mientras el exista mayor actividad de juegos simbólicos habrá mayor aprendizaje en los menores. Los resultados fueron corroborados por los estudios de Monge (2019) que afirmó que el juego lúdico aporta en la mejoras en las habilidades ejecutivas, el crecimiento social, el lenguaje, las destrezas matemáticas iniciales, las interacciones con los compañeros, el desarrollo físico y el bienestar, incluyendo el bienestar emocional al disminuir la ansiedad y el estrés. Asimismo, Burgos (2020) infirió que los juegos simbólicos que involucran interacción social promueven habilidades sociales, competitividad y la percepción de integración en un grupo, fortaleciendo la autoestima y los lazos familiares. Adicional a ello, Romero et al. (2020) concluyo que la aplicación del método del juego afecta significativamente al crecimiento de las competencias de los infantes para resolver tareas cuantitativas.

En el plano teórico, Quinn et al. (2018) este tipo de juego implica crear situaciones reales o imaginarias, imitando personajes que no existen en el juego, este tipo de juego es muy importante porque también incluye el desarrollo del lenguaje, facilita el descubrimiento y aprendizaje. Además, Gonzalez et al. (2021) considera que el juego se nos presenta como parte integral de quiénes somos, como una herramienta de aprendizaje esencial y como parte integral de nuestra cultura desde el principio, con retroalimentación constante en el aprendizaje. Estos resultados son consistentes con la literatura existente, que ha destacado la importancia de los juegos simbólicos como una herramienta para fomentar el desarrollo cognitivo, la creatividad y las habilidades sociales en los niños. Los juegos simbólicos proporcionan oportunidades para la exploración, la resolución de problemas y la comunicación simbólica, lo que contribuye a un aprendizaje más significativo y completo. Sin duda alguna el juego tiene muchas bondades que favorecen significativamente el desarrollo integral del niño tanto en lo cognitivo, físico, sociocultural y emocional. En esa connotación, somos partícipes de que se

debe incluir el juego de manera planificada y reflexiva en el trabajo de aula, el cual va traer consigo muchos beneficios principalmente en el aprendizaje y socialización del niño o niña.

Respecto al objetivo específico 1, se planteó establecer la relación que existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023., donde se encontró un sig. = 0.000 menor 0.05 de nivel de significancia y un $r = 0.900$, es decir, mientras exista mayor representación de juegos simbólicos mayor será el desarrollo cognitivo. Además, Romero et al. (2020) que la aplicación del método del juego afecta significativamente al crecimiento de las competencias de los infantes para resolver tareas cuantitativas en el plano cognitivo. Asimismo, Rapray et al. (2021) concluyó que la estrategia lúdica aporta en la enseñanza cognitiva en el desarrollo de motor secuencial y dinámico, audible y de la lateralidad. Además, Caballero (2021) consideró que a través del juego, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno, sobre sí mismos y sobre las personas con las que juegan y experimentan diversas situaciones, como la victoria o la derrota, compartir, aprender a aceptar las propias limitaciones y ajenas, y soñar, entre otras actividades cognitivas.

En el plano teórico, Wilbers et al. (2018) afirmó que la representación de los juegos simbólicos para dicho juego, los existe preferencias de espacios donde se permitan simular ser una pequeña casa o un refugio y ello estimula capacidades cognitivas como la imaginación y creatividad. Además, Bravo et al. (2023) reitera que dentro de las estimulaciones de creatividad los niños también les gustan las pequeñas paredes o plataformas para juguetes, esquinas o rincones para cosas que puedan usar para juegos de simulación a nivel simbólico. Por otra parte, Peña y Sedano (2014) creen que el desarrollo cognitivo abarca un procedimiento donde los individuos consiguen conocimientos a través del aprendizaje y la experiencia. Acotando, Aranbarri et al. (2023) refiere considera que los conocimientos adquiridos en el juego logran que aprendemos a manejar de manera correcta la memoria, a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de dificultades y la organización.

Respecto al objetivo específico 2, se planteó establecer la relación que existe entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023., donde se encontró un sig. = 0.000 menor 0.05 de nivel de significancia y un $r = 0.926$, es decir, mientras el exista mayor interacción de juego de roles habrá mayor desarrollo socioemocional. Asimismo, Alonso (2021) resalta la necesidad de incluir el juego de manera planificada y reflexiva en el ámbito educativo, con una formación adecuada del profesorado y un enfoque enfocado en los fines y las carencias de los alumnos. Adicional a ello, Andrade (2020) concluyó que el juego reconoce como un elemento fundamental para la estabilización y la unidad del individuo, siendo una actividad que se considera una herramienta de comunicación y expresión.

En el plano teórico, Størksen (2023) refiere que los niños gradualmente se vuelven capaces de realizar y realizar acciones simbólicas más complejas al tener en cuenta las perspectivas de otros niños. Además, Samuel et al. (2017) aporta que la interacción implica que las acciones realizadas por el menor se van juntando paulatinamente y puede ordenarlas al realizar secuencias de trabajo. En el plano teórico, el desarrollo socioemocional, se encuentra la adquisición y fortalecimiento permanente y a largo plazo de habilidades relacionadas con la inteligencia emocional y la convivencia. Frente a esto, Moreno (2015) sostiene que, este es un momento en el que las personas aprenden a comprender y gestionar sus emociones, fijarse y lograr alcanzar fines positivos, sentir y transmitir empatía en nuestro entorno, construir interacciones favorables y ser responsables en la toma de decisiones. Además, Han et al. (2023) considera que, el desarrollo socioemocional tiene varios dominios: conciencia emocional, autoestima y confianza en uno mismo, regulación de las emociones, conciencia/empatía social y habilidades de relación y resolución de conflictos.

El valor papel educativo de los juegos como instrumentos de enseñanza los cuales van a favorecer el aprendizaje creativo de los niños. En esa misma connotación el juego va a favorecer la interacción infantil, ya que este considera diversas conductas y enfatizan de sobremanera en el ámbito educativo como una actividad significativa que fortalece el aprendizaje del niño, y además podemos

añadirle que el juego ocasiona periodos latentes y prolongados de recreación y relajación; el cual también se ha evidenciado en nuestra investigación con mis mismos condicionamientos pedagógicos.

Respecto al objetivo específico 3, se planteó establecer la relación que existe entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023., donde se encontró un sig. = 0.000 menor 0.05 de nivel de significancia y un $r = 0.935$, es decir, mientras el exista mayor exploración del uso de materiales mayor será el desarrollo cognitivo. Los resultados fueron corroborados por Loukatari (2019) aportó que se describe que la participación en un plan diseñado con actividades lúdicas en el patio escolar tuvo un efecto significativo en la adquisición de habilidades sociales de los estudiantes durante los recesos escolares. Asimismo, Bustamante y Hernández (2021) refiere que el juego y a socialización son factores relevantes para desarrollar el aprendizaje significativo, ya que, permite almacenar, procesar y asociar la comunicación adquirida en el procedimiento del aprendizaje.

En el plano teórico, Wieder (2017) considera que el juego como espacio en el que aprendemos a cumplir nuestras funciones simbólicas, a comprender la realidad, se configura como parte esencial del proceso de aprendizaje. Adicional a ello, Cheung y Ng (2021), quienes se centraron en un tipo de juego después de analizar la relación entre juego y conocimiento como un área de investigación con un enfoque principal en el aprendizaje infantil, según Piaget, tendría lugar entre los dos años y los siete: el juego simbólico. Es importante considerar que el juego es la primera estrategia cognitiva humana que se presenta como una experiencia simbólica significativa para comprender el entorno y representar el universo inexistente, y como una herramienta primaria para configurar, construir y transformar el universo simbólico.

En exploración de uso de los materiales con la complejidad excesiva en algunos juegos, priorizando en aquellos que fomenten la motricidad en todo su sentido y significado, como la imitación, la cacería y la persecución, y en etapas posteriores incorporar juegos que desarrollen competencias y habilidades deportivas. No cabe duda que el juego es reconocido como un elemento

fundamental para el equilibrio y la armonía del ser humano, siendo una actividad que se considera una herramienta de comunicación y expresión, dentro de un marco adecuado, con eso también coincidimos. El uso de actividades interactivas y enfoques lúdicos en los juegos se considera una estrategia valiosa para promover y desarrollar esta competencia en niños de cinco años de edad con el cual estamos de acuerdo.

Si bien se puede considerar que el nivel de aprendizaje es adecuado, aún existe margen para continuar fortaleciendo las capacidades educativas de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja. Por último, los niños que participan en juegos simbólicos tienden a mostrar un mayor rendimiento académico y un desarrollo socioemocional más sólido; por lo tanto, se vuelve a afirmar que las hipótesis planteadas para esta investigación son correctas y consistentes con la literatura existente.

VI. CONCLUSIONES

La investigación concluye que:

- 6.1. Existe una relación directa y notablemente significativa entre los juegos simbólicos y el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023, con un $\text{sig.} = 0.000 < 0.05$ y un $r = 0.837$.
- 6.2. Se ha identificado que existe una relación directa y notablemente significativa entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023, con un $\text{sig.} = 0.000 < 0.05$ y un $r = 0.900$.
- 6.3. Se ha definido que existe una relación directa y notablemente significativa entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023, con un $\text{sig.} = 0.000 < 0.05$ y un $r = 0.926$.
- 6.4. Se ha determinado que existe una relación directa, muy fiable y significativa entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023, , con un $\text{sig.} = 0.000 < 0.05$ y un $r = 0.935$.

VII. RECOMENDACIONES

En base a los hallazgos del estudio, se proponen algunas recomendaciones:

- 7.1. A las Instituciones Educativas de nivel inicial en el distrito de Locroja. En primer lugar, se sugiere que los educadores y docentes diseñen y promuevan actividades que fomenten el juego simbólico de manera más activa y estructurada. Proporcionar un entorno enriquecido con recursos y materiales adecuados para el juego simbólico puede estimular la creatividad y la imaginación de los niños, lo que resulta en un impacto positivo en su aprendizaje y desarrollo.
- 7.2. A los educadores del nivel inicial, que se capaciten en la observación y comprensión del juego simbólico, para que puedan reconocer su valor y potencial en el proceso educativo. Entender cómo los juegos simbólicos pueden favorecer el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños ayudará a los educadores a guiar y apoyar adecuadamente estas actividades.
- 7.3. A los padres de familia y cuidadores también se involucren en la promoción del juego simbólico en el hogar. Brindar oportunidades y apoyo para el juego creativo y simbólico fuera del contexto escolar puede complementar los esfuerzos educativos y enriquecer el desarrollo integral de los niños.
- 7.4. Al área de psicopedagogía, impulsar programas de estimulación lúdica, las cuales pueden ser aplicadas por los padres de familia, docentes o cuidadores de los menores. Así también, brindar las pautas para la correcta aplicación de las estrategias de aprendizaje.

REFERENCIAS

- Cheung, S., & Ng, K. (2021). Application of the Educational Game to Enhance Student Learning. *Frontiers in Education*, 6(1), 10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.623793>
- Alonso, J. (2020). Suecia y España: Materiales y recursos didácticos empleados en educación infantil (5 años). *Educación y Futuro Digital*, 1(21), 125-150. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7843812>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica [Trabajo de fin de grado]*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Aranbarri, A., Aizpitarte, A., Arranz, E., Fano, E., Sánchez, M., Stahmer, A., & Ibarluzea, J. (2023). What influences early cognitive development? Family context as a key mediator. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 84(1), 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2022.101480>
- Bakan, U., & Bakan, U. (2018). Game-Based Learning Studies in Education Journals: A Systematic Review of Recent Trends. *Actualidades Pedagógicas*, 1(72), 119-145. doi:<https://doi.org/10.19052/ap.5245>
- Bayeck, R. (2020). Examining Board Gameplay and Learning. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431. doi:<https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Bernate, J., & Tarazona, L. (2021). Revisión Documental de la Importancia de la Motricidad en el ámbito humano. Ciencia y Deporte. *Ciencia y Deporte*, 6(1), 1-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8441599>
- Blinkoff, E., Nesbitt, K., Michnick, R., & Hirsh, K. (2023). Investigating the contributions of active, playful learning to student interest and educational

- outcomes. *Acta Psychologica*, 238(1), 1-10.
<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103983>
- Bonilla, M., Solovieva, Y., Méndez, I., & Díaz, I. (2020). Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares. *Rev. Fac. Med*, 67(2), 299-306.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v67n2/0120-0011-rfmun-67-02-299.pdf>
- Bravo, G., Saldarriaga, J., Figueroa, L., & Candela, J. (2023). Playful activities in the learning process. *International Research Journal of Management IT and Social Sciences*, 10(3), 154-160. <https://doi.org/10.21744/irjmis.v10n3.2313>
- Bustamante, A., & Hernández, L. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos de socialización y el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del grado transición de la institución educativa "Marceliano Polo", en tiempos de Covid-19 [Tesis de grado, Universidad Santo Tomás de Auino*.
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38355/2021arnidisbustamante.pdf?sequence=6&isallowed=y>
- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Córdoba, M., & Ospina, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 12(2), 113-138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Correa, D., & Perez, F. (2022). Los modelos pedagógicos: trayectos históricos. *Debates por la Historia*, 10(2), 125-154. <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v10i2.860>
- Darwin, C. (1988). *El origen de las especies*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovación Pedagógica y Praxis Educativa*, 1(1).
<https://www.researchgate.net/publication/324363292>

- García, E., & Alarcón, J. (2021). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Revista Digital. Buenos Aires*, 1(1), 1-10. <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
- Gonzalez, F., Gómez, I., Tarraga, R., & Vicente, A. (2021). Symbolic Play among Children with Autism Spectrum Disorder: A Scoping Review. *Children*, 8(801), 1-18. <https://doi.org/10.3390/children8090801>
- Groos, K. (1902). *Lex Jeux des animaux*. Paris: Félix Alcan.
- Han, J., Cui, N., Lyu, P., & Li, Y. (2023). Early-life home environment and child cognitive function: A meta-analysis. *Personality and Individual Differences*, 200(1), 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111905>
- Hernán, R. (2023). Estrategias de clasificación en niños preescolares. *Revista Guillermo de Ockham*, 21(1), 31-43. <https://doi.org/10.21500/22563202.5569>
- Hernández, M. (2023). Malthus and Darwin: Ciencia, educación y formas de vida. *Cultura de la Arquitectura y de la Ciudad*, 32(1), 253-266. <https://dx.doi.org/10.12795/astragalo.2023.i32.15>
- Hernandez, R., & Mendoza, R. (2018). *Metodología de Investigación: Rutas del aprendizaje*.
- Instituto Nacional de Salud. (2020). Rol del juego y los juguetes en el desarrollo y aprendizaje en niños. *Boletín Instituto Nacional de Salud*, 143-145. https://boletin.ins.gob.pe/rol_del_juego_y_los_juguetes_en_el_desarrollo_y_aprendizaje_en_ninos/
- Kurniawan, D., Kiska, N., Damayanti, L., Syahrial, K., & Asrial. (2022). Teaching Primary School Students through Local Cultural Games for Improving Positive Characters. *International Journal of Instruction*, 15(3), 1047-1078. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15356a>

- Loukatari, P. (2019). The Effect of a Structured Playfulness Program on Social Skills in Kindergarten Children. *International Journal of Instruction*, 12(3), 237-252. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1220218>
- Monge, M. M. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias Pediátrica*, 43(1), 31-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>
- Monge, M., Méndez, M., Hernández, M., Quintana, C., & Presa, E. (2019). La importancia del juego en los niños. *canarias pediátrica*, 43(1), 31-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>
- Moreno, F. (2015). La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil. *Universidad del Zulia*, 31(2), 772-789. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31045568042.pdf>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación*. Colombia: Ediciones de la U.
- Oliveira, V. (2022). Culture and History in Symbolic Play. *Psychology & Psychological Research International Journal*, 7(2), 1-7. <https://doi.org/10.23880/pprij-16000297>
- Organización de la Naciones Unidas. (2021). *Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2021*. https://unstats.un.org/sdgs/report/2021/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2021_Spanish.pdf
- Peña, N., & Sedano, M. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230-238. doi:10.13189/ujer.2014.020305
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. doi:10.1080/00461520.2015.1122533
- Quinn, S., Donnelly, S., & Kidd, E. (2018). The relationship between symbolic play and language acquisition: A meta-analytic review. *Elsevier*, 1(1), 121-135. doi:<https://doi.org/10.1016/j.dr.2018.05.005>

- Rahmadhani, E., Wahyuni, S., & Mandasari, L. (2023). The symbolic thinking ability of kindergarten students in central Aceh through Montessori games based on gender. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 12(1), 139-148. doi:<http://dx.doi.org/10.11591/ijere.v12i1.23777>
- Rapray, C. F. (2021). Efecto del método lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Oxapampa-Perú. *Kolpa*, 2(1), 11-25. <https://revistas.kolpaeditores.edu.pe/index.php/iu/article/download/45/50/179>
- Reátegui, G. (2019). *Efecto de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades comunicativas orales en niños y niñas de 5 años en la Institución Pública Cleofé Arévalo del Águila distrito de la Banda de Shilcayo [Tesis de Maestría, Univerisidad Cesar Vallejo]*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/28777/Re%203%A1tegui_PG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Romero, S., Hurtado, D., Manrique, J., & Vaca, R. (2020). El método lúdico para lograr competencias de resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de cinco años en una Institución Educativa de Ucayali, Perú. *Revista científica SENDAS*, 1(3), 1-15. <https://doi.org/10.47192/rcs.v1i3.45>
- Samuel, V., Idowu, A., & Maduku, T. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55-64. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>
- Sánchez, R. (2019). Las capacidades sensoriomotoras, simbólicas o de razonamiento como aspectos importantes del desarrollo individual son factores que determinan el origen y desarrollo del juego. *Centro de Investigación en Ciencia Aplicada y Tecnología*, 13(4), 4301-4303. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7587110>
- Silva, G. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Ministerio de Educación. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>

- Solovieva, Y., Quintanar, L., Baltazar, A., & Escotto, E. (2022). La postura histórico-cultural de Vigotsky no es constructivista. *Revista Científica Multidisciplinaria de Prospectiva*, 29(2), 1-15.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10470856008>
- Størksen, I., Rege, M., Foldøy, I., Braak, D., Lenes, R., & Geldhof, G. (2023). The playful learning curriculum: A randomized controlled trial. *Early Childhood Research Quarterly*, 64(3), 36-46.
<https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.015>
- UNICEF. (20 de Marzo de 2023). *Las normas internacionales avanzaron notablemente durante el siglo pasado. Entérate de los logros más importantes.* Historia de los derechos del niño:
<https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino/historia>
- Valles, V., & Rios, J. (2022). Estrategia del juego simbólico y la expresión oral una revisión bibliográfica. *Centro Universitario de Guantánamo*, 22(80), 80-95.
<https://www.redalyc.org/journal/4757/475772866007/html/>
- Virpi, N. (2020). Educación y atención a la infancia en Finlandia. *Educació Social. Revista d'Intervenció Socioeducativa*, 74(1), 73-88.
<https://www.raco.cat/index.php/EducacioSocial/article/download/364131/461579/>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society*. Cambridge: MA: Harvard University Press.
- Welbers, K., Konijn, E., Burgers, C., Eden, A., Brugman, B., & de Vaate, A. (2018). Gamification as a tool for engaging student learning: A field experiment with a gamified app. *E-Learning and Digital Media*, 16(2), 92-109.
doi:<https://doi.org/10.1177/2042753018818342>
- Wieder, S. (2017). The Power of Symbolic Play in Emotional Development Through the DIR Lens. *Top Lang Disorders*, 37(3), 259–281.
<https://alliedhealth.ceconnection.com/ovidfiles/00011363-201707000-00006.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES, DIMENSIONES INDICADORES	METODOLOGÍA
<p>Problema general: ¿Qué relación existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.</p>	<p>Hipótesis general: La relación que existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.</p>	<p>V1:Juegos simbólicos</p> <p>D1: Representación de juegos simbólicos I1.1: Protagoniza I1.2: Interpreta I1.3: Adopta identidades</p> <p>D2: Interacción de juegos de roles I2.1: Colabora I2.2: Negocia I2.3: Comunica</p> <p>D3: Exploración del uso de materiales I3.1: Experimenta I3.2: Descubre I3.3: Aprende</p> <p>V2: Aprendizaje de los estudiantes de nivel</p>	<p>Tipo de investigación: Investigación básica</p> <p>Diseño de investigación: Descriptivo correlacional</p> <p>Esquema:</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR M --- O1 M --- O2 O1 --- r --- O2 </pre> </div>
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS		
<p>¿Qué relación existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito</p>	<p>Establecer la relación que existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de</p>	<p>La relación que existe entre la representación de juegos simbólicos con el desarrollo cognitivo es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de</p>		<p>Dónde:</p> <p>M = estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023. O1 = Los datos de la variable juegos simbólicos en los estudiantes de nivel inicial</p>

<p>de Locroja Huancavelica 2023?</p> <p>¿Qué relación existe entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023?</p>	<p>Locroja Huancavelica 2023.</p> <p>Establecer la relación que existe entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.</p>	<p>Locroja Huancavelica 2023.</p> <p>La relación que existe entre la interacción de juego de roles con el desarrollo socioemocional es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.</p>	<p>inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023</p> <p>D4: Desarrollo cognitivo</p> <p>I4.1: Representa simbólicamente sus ideas</p> <p>I4.2: Resuelve problemas</p> <p>I4.3: Transfiere conocimientos</p>	<p>ubicadas en el distrito de Locroja, Huancavelica, 2023.</p> <p>O2 = Los datos de la variable aprendizaje en los estudiantes de nivel inicial ubicadas en el distrito de Locroja, Huancavelica, 2023.</p> <p>r = Relación entre las variables</p>
<p>¿Qué relación existe entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023?</p>	<p>Establecer la relación que existe entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.</p>	<p>La relación que existe entre la exploración del uso de materiales con el desarrollo cognitivo es significativa en los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.</p>	<p>D5: Desarrollo socioemocional</p> <p>I5.1: Regula sus emociones</p> <p>I5.2: Construye relaciones</p> <p>I5.3: Muestra auto concepto y autoestima</p>	<p>Población y muestra (cuantificada)</p> <p>La población son estudiantes de Instituciones Educativas del distrito de Locroja 2023. La muestra censal se conforma de 85 estudiantes de entre 3 y 5 años de edad.</p> <p>Técnica e Instrumento de recolección de datos</p> <p>Encuesta - Lista de cotejo</p> <p>Procedimientos</p> <p>Definir objetivos</p> <p>Revisión de la literatura</p> <p>Definir variables y dimensiones</p> <p>Diseñar instrumentos de recolección de variables</p> <p>Obtener la aprobación ética</p> <p>Realizar la recolección de datos</p> <p>Organizar y analizar los datos</p> <p>Interpretar los resultados</p> <p>Elaborar informe final</p> <p>Método de análisis de datos</p> <p>Análisis descriptivo</p> <p>Análisis correlacional</p>

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V1: Juegos simbólicos	El juego simbólico es la actividad mediante el cual el niño usa objetos para transformarlos y crear mundos o situaciones imaginarias como escenarios de entretenimiento basados en la experiencia (Silva, 2019).	Se operacionalizó mediante las siguientes dimensiones: representación de juegos simbólicos, interacción de juegos de roles y exploración del uso de materiales. Con el fin de profundizar en los juegos simbólicos en las Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.	D1: Representación de juegos simbólicos	I1.1: Protagoniza I1.2: Interpreta I1.3: Adopta identidades	Escala Ordinal
			D2: Interacción de juegos de roles	I1.1: Colabora I1.2: Negocia I1.3: Comunica	
			D3: Exploración del uso de materiales	I3.1: Experimenta I3.2: Descubre I3.3: Aprende	
V2: Aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023	El aprendizaje de los niños se basa principalmente en la interacción directa y perceptiva que tienen con su entorno, los objetos y las personas que los rodean. Esta experiencia se filtra y se traduce a través de la forma única en que cada niño ve el mundo, dentro del contexto de su cultura y las influencias de su entorno (Silva, 2019).	Se operacionalizó utilizando las siguientes dimensiones: desarrollo cognitivo y desarrollo socioemocional. Con el fin de evaluar el aprendizaje de los estudiantes en las Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.	D4: Desarrollo cognitivo	I4.1: Representa simbólicamente sus ideas I4.2: Resuelve problemas I4.3: Transfiere conocimientos	Escala Ordinal
			D5: Desarrollo socioemocional	I5.1: Regula sus emocional I5.2: Construye relaciones I5.3: Muestra autoconcepto y autoestima	

Anexo 3. Matriz de operacionalización del instrumento

Título del instrumento: Lista de cotejo de juegos simbólicos

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Respuesta
V1:Juegos simbólicos	D1: Representación de juegos simbólicos	I1.1: Protagoniza	1. ¿El o la estudiante muestra creatividad e imaginación al protagonizar sus juegos simbólicos?	1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = A veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre
		I1.2: Interpreta	2. ¿El o la estudiante participa en la construcción de los juegos de roles?	
		I1.3: Adopta identidades	3. ¿El o la estudiante muestra habilidad para interpretar diferentes roles y personajes durante los juegos simbólicos?	
	4. ¿El o la estudiante adopta diferentes identidades en sus juegos simbólicos?			
V1:Juegos simbólicos	D2: Interacción de juegos de roles	I2.1: Colabora	5. ¿Durante la interacción de juegos de roles, el o la estudiante trabaja en equipo y colabora con sus compañeros(as) durante los juegos simbólicos?	
		I2.2: Negocia	6. ¿El o la estudiante considera los diferentes puntos de vista y opiniones de sus compañeros(as) en los juegos simbólicos?	
		I2.3: Comunica	7. ¿El o la estudiante utiliza el lenguaje para comunicarse y dialogar efectivamente entre sí durante los juegos simbólicos?	
V1:Juegos simbólicos	D3: Exploración del uso de materiales	I3.1: Experimenta	8. ¿El o la estudiante utiliza objetos y materiales para representar diferentes elementos en los juegos simbólicos?	
		I3.2: Descubre	9. ¿El o la estudiante utiliza su imaginación para descubrir nuevas formas de utilizar los materiales durante los juegos simbólicos?	
		I3.3: Aprende	10. ¿El o la estudiante aprende cosas nuevas mientras utilizan los materiales durante los juegos simbólicos?	

Título del instrumento: Lista de cotejo de aprendizaje

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Respuesta
V2: Aprendizaje de los estudiantes de nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.	D4: Desarrollo cognitivo	I4.1: Representa simbólicamente	1. ¿El o la estudiante utiliza símbolos y/o representaciones para expresar sus ideas y/o conceptos?	
		I4I2: Resuelve problemas	2. ¿El o la estudiante enfrenta y resuelve problemas con facilidad en diferentes situaciones de aprendizaje?	1 = Nunca
		I4I3: Transfiere conocimientos	3. ¿El o la estudiante puede aplicar los conocimientos adquiridos a nuevas situaciones o contextos?	2 = Casi nunca
	D5: Desarrollo socioemocional	I5.1: Regula sus emociones	4. ¿El o la estudiante es capaz de identificar y regular sus emociones en diferentes situaciones?	3 = A veces
		I5.2: Construye relaciones	5. ¿El o la estudiante muestra habilidades para establecer relaciones de trabajo en equipo, de cooperación y empatía con sus compañeros(as)?	4 = Casi siempre
		I5.3: Muestra autoconcepto y autoestima	6. ¿El o la estudiante tiene una percepción positiva de sí mismo(a) y de sus habilidades?	5 = Siempre

Anexo 4. Autorizaciones para desarrollar trabajo de investigación

Autorización para desarrollar trabajo de investigación

Señor(a): Ana María Quispe Yangali

Presente.

Yo, Cecilia Tovar Mora, identificado con DNI 20090766, en mi calidad de tesista, es de mi interés realizar la investigación cuyo título es: "Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023". El objetivo de esta petición, es solicitar su autorización para llevar a cabo un trabajo de investigación, así mismo comprometiéndonos que, una vez terminado el proceso de análisis de los datos, se entregara un ejemplar a su representada.

Es importante señalar que esta actividad no conlleva ningún gasto para su institución y/o empresa y que se tomarán los resguardos necesarios para no interferir con el normal funcionamiento de las actividades propias de la institución. De igual manera, se entregará a los colaboradores un consentimiento informado donde se les invita a participar del proyecto y se les explica en qué consistirá el trabajo de investigación.

Sin otro particular y esperando una buena acogida, se despide atte.

Lugar y fecha: Locroja, 26 de junio de 2023



Apellidos y nombres: Tovar Mora, Cecilia

DNI: 20090766

Autorización para desarrollar trabajo de investigación

Señor(a): Juana Lucía Torres Gaspar

Presente.

Yo, Cecilia Tovar Mora, identificado con DNI 20090766, en mi calidad de tesista, es de mi interés realizar la investigación cuyo título es: "Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023". El objetivo de esta petición, es solicitar su autorización para llevar a cabo un trabajo de investigación, así mismo comprometiéndonos que, una vez terminado el proceso de análisis de los datos, se entregara un ejemplar a su representada.

Es importante señalar que esta actividad no conlleva ningún gasto para su institución y/o empresa y que se tomarán los resguardos necesarios para no interferir con el normal funcionamiento de las actividades propias de la institución. De igual manera, se entregará a los colaboradores un consentimiento informado donde se les invita a participar del proyecto y se les explica en qué consistirá el trabajo de investigación.

Sin otro particular y esperando una buena acogida, se despide atte.

Lugar y fecha: Locroja, 26 de junio de 2023



Apellidos y nombres: Tovar Mora, Cecilia

DNI: 20090766

Autorización para desarrollar trabajo de investigación

Señor(a): Karina Tiraccaya Alanya

Presente.

Yo, Cecilia Tovar Mora, identificado con DNI 20090766, en mi calidad de tesista, es de mi interés realizar la investigación cuyo título es: "Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023". El objetivo de esta petición, es solicitar su autorización para llevar a cabo un trabajo de investigación, así mismo comprometiéndonos que, una vez terminado el proceso de análisis de los datos, se entregara un ejemplar a su representada.

Es importante señalar que esta actividad no conlleva ningún gasto para su institución y/o empresa y que se tomarán los resguardos necesarios para no interferir con el normal funcionamiento de las actividades propias de la institución. De igual manera, se entregará a los colaboradores un consentimiento informado donde se les invita a participar del proyecto y se les explica en qué consistirá el trabajo de investigación.

Sin otro particular y esperando una buena acogida, se despide atte.

Lugar y fecha: Locroja, 26 de junio de 2023



Apellidos y nombres: Tovar Mora, Cecilia

DNI: 20090766

Anexo 5. Lista de cotejo de juego simbólico

Institución Educativa:

Estudiante:

Escala Ordinal	1	2	3	4		5	
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre		Siempre	
Ítems			Escala				
Dimensión 1: Representación de juegos simbólicos			1	2	3	4	5
1	¿El o la estudiante muestra creatividad e imaginación al protagonizar sus juegos simbólicos?						
2	¿El o la estudiante participa en la construcción de los juegos de roles?						
3	¿El o la estudiante muestra habilidad para interpretar diferentes roles y personajes durante los juegos simbólicos?						
4	¿El o la estudiante adopta diferentes identidades en sus juegos simbólicos?						
Dimensión 2: Interacción de juegos de roles			1	2	3	4	5
5	¿Durante la interacción de juegos de roles, el o la estudiante trabaja en equipo y colabora con sus compañeros(as) durante los juegos simbólicos?						
6	¿El o la estudiante considera los diferentes puntos de vista y opiniones de sus compañeros(as) en los juegos simbólicos?						
7	¿El o la estudiante utiliza el lenguaje para comunicarse y dialogar efectivamente entre sí durante los juegos simbólicos?						
Dimensión 3: Exploración del uso de materiales			1	2	3	4	5
8	¿El o la estudiante utiliza objetos y materiales para representar diferentes elementos en los juegos simbólicos?						
9	¿El o la estudiante utiliza su imaginación para descubrir nuevas formas de utilizar los materiales durante los juegos simbólicos?						
10	¿El o la estudiante aprende cosas nuevas mientras utilizan los materiales durante los juegos simbólicos?						

Anexo 6. Lista de cotejo de aprendizaje

Institución Educativa:

Estudiante:

Escala Ordinal	1	2	3	4	5			
	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre			
Ítems				Escala				
Dimensión 1: Desarrollo cognitivo				1	2	3	4	5
1	¿El o la estudiante utiliza símbolos y/o representaciones para expresar sus ideas y/o conceptos?							
2	¿El o la estudiante enfrenta y resuelve problemas con facilidad en diferentes situaciones de aprendizaje?							
3	¿El o la estudiante puede aplicar los conocimientos adquiridos a nuevas situaciones o contextos?							
Dimensión 2: Desarrollo socioemocional				1	2	3	4	5
4	¿El o la estudiante es capaz de identificar y regular sus emociones en diferentes situaciones?							
5	¿El o la estudiante muestra habilidades para establecer relaciones de trabajo en equipo, de cooperación y empatía con sus compañeros(as)?							
6	¿El o la estudiante tiene una percepción positiva de sí mismo(a) y de sus habilidades?							

Anexo 7. Instrucciones para la evaluación de los instrumentos por parte del juez

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. Totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio	
2. Bajo nivel	
3. Moderado nivel	
4. Alto nivel	

Anexo 8. Evaluación por juicio de expertos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Elvia Maricel Taipe Melgar

Presente:

Asunto: Validación de instrumentos de evaluación de la ficha de observación de juegos simbólicos y ficha de observación del desarrollo cognitivo y socioemocional.

Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que como estudiante de la Maestría con mención Psicología Educativa: recorro a su digna persona para solicitar que evalúe los instrumentos denominados: ficha de observación de juegos simbólicos y ficha de observación del desarrollo cognitivo y socioemocional, para cuyo efecto adjunto los documentos que se requiere para validar a través de juicio de experto. Es imprescindible contar con la aprobación de dichos instrumentos para poder aplicar, se ha considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en el tema; así mismo sus observaciones y recomendaciones como juez de validación, serán de gran ayuda para la elaboración final de nuestro instrumento de investigación.

El expediente de validación contiene:

El expediente de validación, que le hago llegar contiene lo siguiente:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de construcción del instrumento.
- Evaluación por juicio de expertos

Agradeciéndole de antemano, y expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente,



Cecilia Tovar Mora

EVALUACIÓN POR EXPERTO

Nombre del juez:	Elvia Maricel Taipe Melgar				
Grado profesional:	Maestría (X)		Doctor ()		
Área de formación académica:	Clínica() Educativa (X)		Social () Organizacional ()		
Áreas de experiencia profesional:	Docente de Educación Primaria Área de Gestión Pedagógica				
Institución donde labora:	Unidad de Gestión Educativa Local de Churcampa				
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)				
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados. Títulos del estudio realizado: 1. Desarrollo moral de los estudiantes. 2. Validación de las pruebas de comprensión de textos.				
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1.1. Protagoniza	1	4	4	4	
	2	4	4	4	
1.2. Interpreta	3	3	4	4	
1.3. Adopta identidades	4	3	4	4	
2.1. Colabora	5	4	4	4	
2.3. Negocia	6	4	4	4	
2.4. Comunica	7	4	4	4	
3.1. Experimenta	8	4	4	4	
3.2. Descubre	9	4	4	4	
3.3. Aprende	10	4	4	4	
4.1. Representa simbólicamente sus ideas	1	4	4	4	
4.2. Resuelve problemas	2	4	4	4	
4.3. Transfiere conocimientos	3	4	4	4	
5.1 Regula sus emociones	4	4	4	4	
5.2 Construye relaciones	5	4	4	4	
5.3 Muestra auto concepto y autoestima	6	4	4	4	


 Elvia Maricel Taipe Melgar
 DNI N° 40468097

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Nely Silvia Quispe Vargas

Presente:

Asunto: Validación de instrumentos de evaluación de la ficha de observación de juegos simbólicos y ficha de observación del desarrollo cognitivo y socioemocional.

Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que como estudiante de la Maestría con mención Psicología Educativa: recorro a su digna persona para solicitar que evalúe los instrumentos denominados: ficha de observación de juegos simbólicos y ficha de observación del desarrollo cognitivo y socioemocional, para cuyo efecto adjunto los documentos que se requiere para validar a través de juicio de experto. Es imprescindible contar con la aprobación de dichos instrumentos para poder aplicar, se ha considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en el tema; así mismo sus observaciones y recomendaciones como juez de validación, serán de gran ayuda para la elaboración final de nuestro instrumento de investigación.

El expediente de validación contiene:

El expediente de validación, que le hago llegar contiene lo siguiente:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de construcción del instrumento.
- Evaluación por juicio de expertos

Agradeciéndole de antemano, y expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

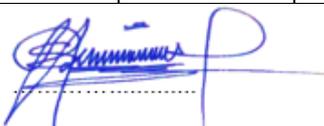
Atentamente,



Cecilia Tovar Mora

EVALUACIÓN POR EXPERTO

Nombre del juez:	Nely Silvia Quispe Vargas				
Grado profesional:	Maestría (X)		Doctor ()		
Área de formación académica:	Clínica()		Social ()		
	Educativa (X)		Organizacional ()		
Áreas de experiencia profesional:	Especialista de educación				
Institución donde labora:	Unidad de Gestión Educativa Local de Churcampa				
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años ()				
	Más de 5 años (X)				
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados. Psicología educativa				
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1.1. Protagoniza	1	4	4	4	
	2	4	4	4	
1.2. Interpreta	3	4	4	4	
1.3. Adopta identidades	4	4	4	4	
2.1. Colabora	5	4	4	4	
2.3. Negocia	6	4	4	4	
2.4. Comunica	7	4	4	4	
3.1. Experimenta	8	4	4	4	
3.2. Descubre	9	4	4	4	
3.3. Aprende	10	4	4	4	
4.1. Representa simbólicamente sus ideas	1	4	4	4	
4.2. Resuelve problemas	2	4	4	4	
4.3. Transfiere conocimientos	3	4	4	4	
5.1 Regula sus emociones	4	4	4	4	
5.2 Construye relaciones	5	4	4	4	
5.3 Muestra auto concepto y autoestima	6	4	4	4	



Firma y DNI
del evaluador
10112773

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister: Roger Vílchez Jorge

Presente:

Asunto: Validación de instrumentos de evaluación de la ficha de observación de juegos simbólicos y ficha de observación del desarrollo cognitivo y socioemocional.

Me es grato comunicarme con usted para expresarle un cordial saludo y así mismo hacer de su conocimiento que como estudiante de la Maestría con mención Psicología Educativa: recorro a su digna persona para solicitar que evalúe los instrumentos denominados: ficha de observación de juegos simbólicos y ficha de observación del desarrollo cognitivo y socioemocional, para cuyo efecto adjunto los documentos que se requiere para validar a través de juicio de experto. Es imprescindible contar con la aprobación de dichos instrumentos para poder aplicar, se ha considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en el tema; así mismo sus observaciones y recomendaciones como juez de validación, serán de gran ayuda para la elaboración final de nuestro instrumento de investigación.

El expediente de validación contiene:

El expediente de validación, que le hago llegar contiene lo siguiente:

- Carta de presentación.
- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de construcción del instrumento.
- Evaluación por juicio de expertos

Agradeciéndole de antemano, y expresándole mi sentimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispone a la presente.

Atentamente



Cecilia Tovar Mora

EVALUACIÓN POR EXPERTO

Nombre del juez:	Roger Vilchez Jorge				
Grado profesional:	Maestría ()		Doctor (X)		
Área de formación académica:	Clínica() Educativa (X)		Social () Organizacional ()		
Áreas de experiencia profesional:	Especialista de educación				
Institución donde labora:	Unidad de Gestión Educativa Local de Churcampa				
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años () Más de 5 años (X)				
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados. Asesoría en investigación				
Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
1.1. Protagoniza	1	4	4	4	
	2	4	4	4	
1.2. Interpreta	3	4	4	4	
1.3. Adopta identidades	4	3	4	4	
2.1. Colabora	5	4	4	4	
2.3. Negocia	6	4	4	4	
2.4. Comunica	7	4	4	4	
3.1. Experimenta	8	4	4	4	
3.2. Descubre	9	4	4	4	
3.3. Aprende	10	4	4	4	
4.1. Representa simbólicamente sus ideas	1	4	4	4	
4.2. Resuelve problemas	2	4	4	4	
4.3. Transfiere conocimientos	3	4	4	4	
5.1 Regula sus emociones	4	4	4	4	
5.2 Construye relaciones	5	4	4	4	
5.3 Muestra auto concepto y autoestima	6	4	4	4	



 DR. ROGER VILCHEZ JORGE
 En la Oficina de Evaluación de la UCU
 / DNI: 20000851
 Firma y DNI
 del evaluador

Anexo 9. Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL APODERADO

Título de la investigación: Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023.

Investigadora: Bach. Tovar Mora, Cecilia

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023, cuyo objetivo es Determinar qué relación existe entre los juegos simbólicos y el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial en Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica 2023.

Esta investigación es desarrollada por una estudiantes de posgrado, del **PROGRAMA ACADÉMICO DE MAestrÍA CON MENCIÓN EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA** de la Universidad César Vallejo del campus Lima, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución educativa de nivel inicial.

Describir el impacto del problema de la investigación.

La significancia de los juegos en la educación y enseñanza de los infantes ha sido ampliamente estudiada y reconocida a nivel internacional. En cuanto a eso, la Organización de las Naciones Unidas (2021) estima que los juegos son un derecho, los infantes que deben de gozar plenamente y libre de estos entretenimientos lúdicos y divertidos orientados a los propósitos y deseo de la educación, impulsando así el nivel óptimo de la calidad educativa y el aprendizaje de las escuelas.

Procedimiento

Si usted acepta que su hijo participe y su hijo decide participar en esta investigación (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación “Juegos simbólicos y aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial de Instituciones Educativas del distrito de Locroja Huancavelica, 2023” .
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente dentro de la institución educativa de nivel inicial Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora Tovar Mora, Cecilia email: Ctovar1987@huancavelica.edu.pe y Docente asesor Dra. Céspedes Cáceres, Gina Katherine email: Gcésédes@ucv.edu.pe.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo que mi menor hijo participe en la investigación.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora: