



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños  
de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho

**AUTOR:**

Vásquez Fermín, María Luisa

**ASESOR:**

Dr. Sebastián Sánchez Díaz

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Didáctica y evaluación del aprendizaje

LIMA- PERÚ

2018

 <b>UCV</b> UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO	<b>ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS</b>	Código : F07-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	---------------------------------------	---

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don(a) Vásquez Fermín María Luisa, cuyo título es: Programa "Juegos temáticos" en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 18 (dieciocho).

Lima, San Juan de Lurigancho, 20 de julio del 2018

.....  
**Dr. Sebastián Sánchez Díaz**  
 PRESIDENTE

.....  
**Mgr. Carmen Rojas Espinoza**  
 SECRETARIO

.....  
**Dr. Edgar Ramiro Cerazo Quispe**  
 VOCAL

					
Elaboro	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación

**Dedicatoria**

Homenaje a quien me da su apoyo incondicional: mi madre, por alentarme cada día de mi vida desde que nací, por enseñarme a no rendirme y salir adelante. A mi papá por apoyarme y no dejarme sola desde que lo conocí. A mi tía Raida, y a cada uno de los miembros de mi familia, por sus consejos constantes.

### **Agradecimiento**

A Dios por guiarme y cuidarme siempre. A la Mg. Mirella Patricia Villena Guerrero, por brindarme su sabiduría y paciencia en hacerme reflexionar y expandir mis conocimientos para elaborar mi tesis. A mi asesor de tesis el Dr. Sebastián Sánchez Díaz por su labor y dedicación en cada una de sus clases y asesorías y ayudarme a lograr esta meta. A la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva. A mi amiga Rosa Sihui Loa por su apoyo incansable en la ejecución de mi tesis.

## RESOLUCION DE VICERRECTORADO

v

ACADÉMICO N° 00011-2018-UCV-VA

Lima, 20 de julio de 2018

### Declaratoria de autoría

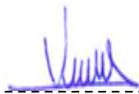
Yo, María Luisa Vásquez Fermín, estudiante de la Escuela de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 46366850, con la tesis titulada: Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho

, declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido plagiada: es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se construirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho 20, de julio 2018.



-----  
FIRMA

CAMPUS LIMA ESTE  
Av. Del parque 640 Urb. Canto Rey, San Juan de  
Lurigancho  
Teléfono (01) 200 9030 Anexo: 8181

## **Presentación**

Señores miembros del jurado:

Pongo a su disposición la tesis titulada Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho. En cumplimiento a las normas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos para optar el grado académico de Bachiller en Educación Inicial de la Universidad “César Vallejo”.

Un aporte a través de un programa titulado “Juegos temáticos”, dada la importancia de la edad preescolar, esta investigación se centra en estudiar la implantación de juegos temáticos como un programa de actividades que promueve el desarrollo de la función simbólica además de proveerle al niño un espacio de educación hacia el desarrollo de sus habilidades comunicativas y escritura tanto de los números como palabras, haciendo que los niños en el nivel primario puedan desenvolverse mejor.

El estudio se enmarca dentro de la modalidad de investigación aplicada. En este sentido, la investigación está estructurada en cinco capítulos:

La información está estructurada teniendo en cuenta el esquema de investigación sugerido por la universidad. En el capítulo I, se consideró la introducción de la investigación, que abarca los antecedentes, la fundamentación científica, la justificación de la investigación, junto con el problema, los objetivos y las hipótesis; en el capítulo II, se registra el marco metodológico; en el capítulo III, se tiene en cuenta los resultados a partir del procesamiento de la información recogida, a su vez en el capítulo IV se considera la discusión de los resultados, finalmente, en el capítulo V se considera las conclusiones.

La autora.

## ÍNDICE

	<b>Páginas</b>
Pág. Página del jurado	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
<b>RESUMEN</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>xiii</b>
<b>I. Introducción</b>	<b>14</b>
1.1. Realidad problemática	15
1.2. Trabajos Previos	17
1.3. Teorías Relacionadas al Tema	21
1.3.1. Variable Independiente Juegos Temáticos	21
1.3.2. Variable Dependiente Función Simbólica	26
1.4. Formulación del Problema	32
1.4.1. Problema General	32
1.4.2. Problema Especifico	32
1.5. Justificación del Estudio	33
1.5.1. Justificación Teórica	33

1.5.2.	Justificación Práctica	33
1.5.3.	Justificación Metodológica	33
1.6.	Hipótesis	34
1.6.1.	Hipótesis General	34
1.6.2.	Hipótesis Especifico	34
1.7.	Objetivos	34
1.7.1.	Objetivo General	34
1.7.2.	Objetivo Especifico	35
<b>II.</b>	<b>Método</b>	<b>36</b>
2.1.	Diseño de investigación	37
2.2.	Variables, operacionalización	37
2.2.1.	Variables Independiente concepto	37
2.2.2.	Variable Dependiente concepto	37
2.2.3.	Operacionalización	39
2.3.	Población y muestra	40
2.3.1.	Población	40
2.3.2.	Muestra	40
2.3.3.	Criterios de Inclusión y exclusión	41
2.4.	Técnicas e instrumentos de recolección	41
2.4.1.	Técnica de observación	41
2.4.2.	Instrumento de recolección de datos	41
2.4.3.	Ficha técnica del instrumento	42
2.4.4.	Validez	42
2.4.5.	Confiabilidad	43
2.5.	Métodos de análisis de datos	43
2.6.	Aspectos éticos	44

<b>III. Resultados</b>	<b>45</b>
3.1. Resultados descriptivos	46
3.2. Resultados inferenciales	50
<b>Discusión</b>	<b>56</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>60</b>
<b>Recomendaciones</b>	<b>62</b>
<b>Referencias Bibliográficas</b>	<b>64</b>
<b>Anexos</b>	<b>68</b>

## Lista de tablas

## Páginas

Tabla 01	Denominación de las sesiones de aprendizaje según las dimensiones.	25
Tabla 02	Matriz de Operacionalización de la variable.	38
Tabla 03	Distribución de la población de los estudiantes.	39
Tabla 04	Validación de Juicio de Expertos.	42
Tabla 05	Estadístico de fiabilidad del instrumento.	43
Tabla 06	Prueba de normalidad.	49
Tabla 07	Prueba de hipótesis general: Programa juegos temáticos en el desarrollo de la función simbólica.	50
Tabla 08	Prueba de hipótesis específica 1: Programa juegos temáticos en el desarrollo del indicio.	51
Tabla 09	Prueba de hipótesis específica 2: Programa juegos temáticos en el desarrollo del símbolo.	52
Tabla 10	Prueba de hipótesis específica 3: Programa juegos temáticos en el desarrollo del signo.	53

## Lista de figuras

		<b>Páginas</b>
Figura 01	Diagrama del diseño pre-experimental.	36
Figura 02	Formula de confiabilidad Alfa de Cron Bach.	42
Figura 03	Gráfico de barras de la variable función simbólica.	45
Figura 04	Gráfico de barras de la dimensión indicio.	46
Figura 05	Gráfico de barras de la dimensión símbolo.	47
Figura 06	Gráfico de barras de la dimensión signo.	48

## RESUMEN

El objetivo de esta investigación es determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

El tipo de investigación es aplicada en su nivel explicativo causal de corte transversal. El enfoque que presenta es cuantitativo. El diseño de la investigación es pre experimental. La muestra estuvo conformada por 27 estudiantes del aula Arco Iris de 4 años de la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva. Para realizar la recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una ficha de observación de construcción propia, la validez del instrumento se hizo a través del juicio de expertos con un resultado aplicativo y la confiabilidad se determinó a través del Alfa de Cronbach, como alta, se llegó a las siguientes conclusiones: Después de la ejecución del programa “Juegos temáticos” en la evaluación del posttest se evidencian cambios significativos en los niños en el desarrollo de la función simbólica, ya que se obtuvo el 100% de los niños en el nivel logro, cabe recalcar que los niños lo lograron pero con distintos puntajes según el rango de evaluación. El nivel de significancia estadística  $\alpha = 0,05$ , decisión:  $p < \alpha$  por lo que, si existe diferencias significativas entre el pretest y posttest, es decir que la función simbólica se incrementó significativamente en este grupo producto de la efectividad de la aplicación del programa “Juegos temáticos” y de acuerdo con la prueba estadística si el valor de significancia en este caso ( $p = 0,00 < 0,05$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna.

**Palabras clave:** Función Simbólica, indicio, símbolo y signo.

## ABSTRACT

The objective of this research is to determine the effect of the "Thematic Games" Program in the development of the symbolic function in children of 4 years, I.E.I. No. 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

The type of research is applied at its explanatory causal level of cross section. The approach presented is quantitative. The design of the research is pre-experimental. The sample consisted of 27 students from the Arco Iris classroom of 4 years of the I.E.I. No. 035 Isabel Flores de Oliva. To perform the data collection, the observation technique was applied and the instrument was an observation sheet of its own construction, the validity of the instrument was made through expert judgment with an application result and the reliability was determined through the alpha of Cronbach, as high, the following conclusions were reached: After the execution of the program "Thematic Games" in the evaluation of the post-test, significant changes were observed in the children in the development of the symbolic function, since 100% of the children in the achievement level, it should be stressed that the children did it but with different scores according to the evaluation range. The level of statistical significance  $\alpha = 0.05$ , decision:  $p < \alpha$  so if there are significant differences between the pretest and posttest, that is to say that the symbolic function was significantly increased in this group product of the effectiveness of the application of the "Thematic games" program and according to the statistical test if the significance value in this case ( $p = 0.00 < 0, 05$ ) then the null hypothesis is rejected and accepts the alternative hypothesis.

**Keywords:** Symbolic function, signal, symbol and sign.

# **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Realidad problemática**

En el Perú existe un porcentaje de personas que piensan que el aprendizaje de los números y el lenguaje, en los niños del II ciclo de educación inicial se adquieren solo a través de planas y tareas que se plasman en hojas de aplicación, pero es una idea desfasada y equivocada, porque la parte cognitiva del niño va acompañada de la parte social y emocional, también de cuanta interacción hay entre el niño y su entorno y de la maduración que existe en los niños del pre escolar , ya que la edad preescolar es diferente a la primaria.

Entonces el aprendizaje de los números, el lenguaje y la escritura, se lograrán a través de juegos mediante un proceso simbólico, es decir que para que el niño logre desarrollar la función simbólica, el niño tiene que haber experimentado distintas sensaciones primero con su cuerpo a través de sus sentidos desde bebé y manipulando variedad de materiales , para luego ser capaz de recordarlo sin que el objeto este presente para trasladarlo a un dibujo, después argumentarlo con sus propias palabras, y luego darle un signo a lo que dibujó que sería la escritura tanto de números como letras, comprendiéndolo, y no memorizando mecánicamente.

A nivel internacional el observatorio Ciudadano de la Educación (OCDE, 2003) “hace referencia a la necesidad de implementar adecuadas estrategias y métodos de enseñanza aprendizaje con el objeto de propiciar una educación de calidad en el nivel preescolar, plantea que, “la educación temprana necesita tomar en cuenta tanto la mente distinta como la forma individual de conceptuar de los niños pequeños y sus modos de aprender, por ejemplo, mediante el juego”. (p. 51)

En Colombia, en el lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito (2010) “se reconoce el valor del juego para el progreso infantil en la edad preescolar. [...]Sin embargo, en la práctica dentro del aula de clase se da más valor a la introducción de la lectura y la escritura sin reflexionar en el desarrollo del niño a nivel psicológico”. (p. 2)

Según este artículo el índice de bajo desempeño de los estudiantes está asociado con el bajo desarrollo de las actividades simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa e

imaginativa, y que todo podría cambiar si se empieza a utilizar de forma adecuada el juego temático en el preescolar, así como lo propone la psicología pedagógica.

A nivel nacional Los estudiantes del nivel inicial, primario, y secundario e incluso en el nivel superior encontramos un problema en área de matemática, si bien es cierto en la últimas pruebas PISA (programa para la evaluación internacional de estudiantes) que se dio en 2015 a los alumnos de secundaria, muestran un avance aun no es suficiente para ubicarnos en los primeros lugares, como los países: Singapur, Japan, Estonia, etc. ,frente a esta realidad se puede hacer diversos proyectos para mejorar esta situación pero parece que aun en estos años no nos damos cuenta que la base es inicial y se puede empezar desde nuestras aulas el gran cambio en las estrategias y actividades.

Entonces si seguimos trabajando de manera mecanizada, esto puede originar en un futuro a una situación irreversible, ya que al no respetarse este proceso no se llegará a la construcción, desarrollo de la función simbólica y por ende tendremos en el futuro niños con problemas en las distintas áreas.

A nivel local en la I.E. N° 035 Isabel flores de oliva se observó en los niños de 4 años muestran ciertas dificultades en el desarrollo de la función simbólica al momento de emplear símbolos, para poder representar algunos objetos, acontecimientos que no están presentes, viendo esta realidad podrían tener consecuencias el desarrollo de las habilidades tanto el área de las matemáticas como en la lecto-escritura.

La presente investigación tiene trascendencia por que ubica la ruta que una maestra debe seguir para lograr el desarrollo de la función simbólica en los niños del nivel inicial de 4 años mediante un programa de actividades de juego temático, que permitirá mediante indicadores de adquisición desarrollar la función simbólica, en concordancia con los nuevos enfoques, tendencia y objetivos pedagógicas de la institución educativa, la cual tiene la misión y visión de mejorar y así brindar una educación de calidad.

En tal sentido desde mi condición de estudiante de educación inicial pretendo ser un aporte a través de mi programa titulado “juegos temáticos”, dada la importancia que el juego tiene en la edad preescolar, esta investigación se centra en estudiar la implantación

de juegos temáticos como un programa de actividades que promueve el desarrollo de la función simbólica que se manifiesta a través del dibujos, dramatización, lenguaje, modelado, logrando así que el niño, por medio del juego pueda desarrollar las habilidades de la escritura tanto de signos como símbolos de acuerdo a sus posibilidades, sin tener que realizar planas de tarea , si no dándole sentido a lo que el niño escribe y lee, haciendo que entienda, que lo que realiza en cada juego le servirá para la vida.

## 1.2. Trabajos previos

### A nivel internacional

Según González y Soloviera (2016). Este artículo de investigación titulado *Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares*, presenta los resultados de la aplicación del método de juego de roles sociales en una población preescolar colombiana. En el estudio participaron 32 niños entre los 5 y 6 años en condiciones de vulnerabilidad divididos en dos grupos: experimental y control. Los niños del grupo experimental se incluyeron en la actividad de juego de roles con introducción de estrategias para la formación de la función simbólica en diversos niveles de desarrollo. El análisis pre-test y post-test permitió observar cambios en el desarrollo simbólico en los niveles materializado, perceptivo, y verbal de los niños del grupo experimental después de la intervención, a diferencia de los niños del grupo control.

González y Soloviera (2016). *Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares*. El objetivo de este estudio es caracterizar el nivel de adquisición de la función simbólica en niños preescolares colombianos. Participaron 39 niños a quienes se les aplicó el protocolo de evaluación psicológica cualitativa que permite caracterizar la adquisición de la función simbólica en los niveles materializado, perceptivo y verbal; basado en el concepto de la zona del desarrollo próximo lo cual implica la participación activa del niño, y diversas formas de ayuda por parte del evaluador, Los resultados señalan un bajo nivel de desarrollo de la función simbólica al final de la edad preescolar, además posibilitan conocer cómo el niño preescolar realiza tareas simbólicas a partir de apoyos verbales del adulto. Se discute la importancia del espacio de colaboración entre el adulto y los niños en el que se usa el lenguaje como medio de apoyo para la ejecución

de acciones simbólicas y para la creación independiente de diversas formas de representación materializada, perceptiva y verbal.

Salas, (2014) en su tesis para optar el título de Licenciada en ciencias de la educación mención “Educación infantil” *“El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil “Ejercito #3 Ubicado en la ciudad de Quito.* La presente investigación tuvo como objetivo analizar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de los niños de 3 a 5 años, además diagnosticar el nivel de conocimiento de las educadoras y la aplicación del juego simbólico para desarrollar el lenguaje. El tipo de investigación fue correlacional, La población fue de 55 niños, cuya muestra es de 30 niños, a fin de tener obtener los datos necesarios para la investigación se aplicó las técnicas de guía de observación a los niños, encuestas a los profesores y padres de familia. Los resultados fueron, el uso del desarrollo del lenguaje se ha encontrado mayor facilidad al adquirir y pronunciar correctamente nuevas palabras, reflejado de 40 a 60,67% que si logro. Llegando a la conclusión que el juego simbólico tuvo incidencia en el desarrollo de lenguaje de los niños de 3 a 5 años, además que hubo un incremento en: su vocabulario, expresión de sus ideas y en su comprensión, mejorando las relaciones sociales con sus pares.

Bonilla (2013) *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego.* Tesis presentada para la obtención del grado de Doctorado Interinstitucional en Educación. Puebla, México: UIA Puebla. En la primera se realizó un estudio piloto aplicando el instrumento de evaluación de la función simbólica (57 niños), que evalúa su desarrollo en los cuatro planos de las acciones mentales: materializado (acción del niño con objetos concretos que sustituyen a objetos reales), perceptivo concreto (acciones gráficas), perceptivo esquematizado (acciones perceptivas: dibujos de esquemas) y verbal (acción verbal externa); se obtuvieron los tiempos promedios de ejecución y las formas de ayuda requeridos por los menores para realizar las tareas: motivación verbal y repetición de consignas. En la segunda fase se realizó una evaluación pre-test aplicando el mismo instrumento a los grupos experimental (26 niños) y control (31 niños); posteriormente al primer grupo se le aplicó el programa de juego de roles durante 5 meses. En la tercera fase se realizó una evaluación post-test a ambos grupos. Se concluye que el programa de juego

influyó estadísticamente en forma positiva en el desarrollo de la función simbólica, en las etapas de: sustitución, codificación y esquematización, en los niños del grupo experimental, principalmente en los planos materializado, perceptivo concreto y esquematizado, que en el plano verbal.

### **A nivel nacional**

Según Flores (2017) en la presente investigación tuvo como objetivo demostrar la influencia de la aplicación del *programa Juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E. N° 84 Niña María del distrito del callao del año 2017*; enfoque cuantitativo método hipotético- deductivo, diseño cuasi experimental, corte transversal, con una población de 105, la muestra fue de 53 niños de cinco años de la institución ya mencionada. La cual 27 perteneció al aula experimental y 26 al aula control, para la recolección de datos, se aplicó la técnica de la observación y el instrumento fue una ficha de observación de construcción propia, estuvo conformada por 27 ítems debidamente validados, a través del juicio de expertos y confiabilidad se determinó a través del alfa de Cron Bach, se llegó a las conclusiones: después de la ejecución del programa juego dramático, en la evaluación del posttest en el aula experimental se obtuvo que el 40,7 % de los niños se encuentran en proceso, asimismo el 59,3 % de los niños se encuentra en logro. Por otro lado, los resultados que se obtuvo del aula control fue que el 92,3 % aún continuaba en el nivel inicio y solo el 7,7 % estaba en proceso. Nivel de significancia estadística  $\alpha=0,05$ , decisión  $< \alpha$  por lo que sí existe diferencias significativas entre ambos grupos, es decir que el nivel de desarrollo sobre las habilidades sociales se incrementó significativamente en el grupo experimental producto de la efectividad de la aplicación del programa Juego dramático y de acuerdo con la prueba estadística si el valor de significancia es en este caso ( $p=0,00 < 0,05$ ) entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Chamorro (2017) tuvo como objetivo demostrar la aplicación del programa *Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de I.E.I. 87 Santa Rosa del distrito del callao*; enfoque cuantitativo, el nivel explicativo. El diseño cuasi experimental, corte transversal, con una población muestra de 49 estudiantes, para la recolección de datos se aplicó la técnica de observación y el instrumento fue una ficha de observación de construcción propia, la validez del instrumento se hizo a través de juicio de

expertos con un resultados aplicativo y la confiabilidad se determinó a través del alfa de Cron Bach, como alta se llegó a las siguientes conclusiones: relación la variable habilidades sociales en la medida pre test ( experimental) presentó una disminución notable de 100% del total de estudiantes que llegaron a un nivel bajo de 0 % del total en este nivel luego de aplicar el programa de juegos simbólicos. De igual modo se diferencia que el 0 % llegaba a niveles altos de esta habilidad, por lo contrario, en la medida post test (experimental) se aprecia que el 72% del total presentó alto nivel de habilidad social, a través de la prueba U de Mann-Whitney que arrojó un valor  $Z_c = 6,231 < .196$  esto demuestra que influye significativamente el programa Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años.

Así mismo, Gastiaburú (2012), presento la tesis titulada: *Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*, para optar el Grado de Maestro en Educación, en la universidad San Ignacio de Loyola, Perú. La Tesis tuvo como propósito constatar la efectividad del Programa “Juego, coopero, aprendo” en el incremento del desarrollo psicomotor en las dimensiones de coordinación, motricidad y lenguaje en niños de 3 años de una I.E. del Callao; el tipo de investigación utilizada fue experimental y el diseño pre experimental, de pre test y post test con un solo grupo; cuya muestra lo constituyo 16 niños; el instrumento utilizado fue el test de desarrollo psicomotor (TEPSI) de Haeussler & Marchant ( 2009) que se aplicó a las muestra antes y después de aplicar el programa de intervención. En este estudio la conclusión más relevante fue la aplicación del Programa “Juego, coopero y aprendo” muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor, coordinación viso motora, incrementa el lenguaje, incrementa la motricidad en niños de 3 años de una I.E. del Callao.

### 1.3. Teorías relacionadas al tema

#### 1.3.1. Variable independiente El juego temático

##### El juego

Es por medio del juego donde se van desarrollando una serie de cualidades en el niño, como la atención, concentración, selectividad memoria activa, la cual nos servirá como punto de apoyo en el desarrollo de la función simbólica ya que se van desarrollando los primeros indicios de la lectura como de la escritura que es lo que se quiere lograr en el niño a largo plazo.

Según Aguilar (2017) “manifiesta que el juego es una de las primeras actividades que aparecen en el repertorio de todo niño, podría conceptualizarse como una serie de actividades que se realiza por placer, siendo natural y continua a lo largo de la vida”. (p. 45)

Dentro de la psicología cognitiva se entiende al juego como la primera fuente de acceso para el aprendizaje nuevo, ya que durante los periodos que Piaget describe, principalmente en el periodo sensorio motor y pre operacional, es donde el niño debe tener físicamente al objeto, también debe observar por que el niño encuentra diversos significados en las situaciones que se evidencian ante sus ojos y son estas mismas las cuales imitará, recordará, y posteriormente escribirá los nombres de estas.

Asimismo, Vygotsky citado por Venegas, Gracia y Venegas (2013) menciona acerca del juego, que es el concepto de la zona de desarrollo próximo. Esta zona es la distancia que existe entre el nivel real de desarrollo, referido a la capacidad de resolver un problema sin ayuda, y el nivel de desarrollo potencial, referido a la capacidad de resolver un problema con ayuda. Vygotsky considera que el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea la zona de desarrollo próximo.

Para Lev Vygotsky que los niños usen el juego será vital para que crezcan socialmente. Asimismo, en el juego, los niños interactúan con sus pares y aprenden con el lenguaje y el juego de roles y este caso en la presente investigación se propone el juego de roles, pero con un tema designado, a lo que se llama TEMÁTICO. A continuación, definiré el concepto de esta palabra para poder tener una idea más clara de lo que se propone en mi investigación.

### **Temático**

Según la RAE (2018) el término temático es un “adjetivo perteneciente o relativo al tema, que se arregla, ejecuta o dispone según el tema o asunto de cualquier materia.”

### **Juego temático**

Según Bonilla, soloviera (2004) manifestaron que: “En el Juego temático de roles sociales nace el sentido de las acciones humanas a partir de las relaciones con otra persona. En esta actividad lúdica, el niño por primera vez se somete de manera placentera [...]” (p.118)

A través del juego temático de roles el niño asimila la esencia de las relaciones sociales y se contribuye con su desarrollo emocional, lo que tiene impacto en su personalidad reflexiva. Esta actividad organiza la actividad cognitiva de los niños siempre son juegos creativos que se garantizan con una serie de condiciones. Para su desarrollo, se considera el interés del niño y su edad psicológica.

### **Definición de un programa**

En el ámbito educativo diversos autores, han puntualizado la concepción de programa, a continuación, se menciona alguno de ellos:

Según Morril, (1980) citado por Parras A., Madrigal A. (2012) sostuvo que un programa es una “experiencia de aprendizaje planificada, estructurada, diseñada para satisfacer las necesidades de los estudiantes.” (p. 75)

Asimismo Bisquerra (1992) citado por Parras A., Madrigal A. (2012) manifestó que un programa es “acción planificada encaminada a lograr unos objetivos con los que se satisfacen las necesidades” (p. 75)

De lo mencionado por todos los autores antes vistos un programa es realizar un plan de intervención que nos permite diseñar un conjunto de acciones previamente organizadas con el objetivo de mejorar alguna necesidad que requieren los estudiantes, en este caso sería el inicio del aprendizaje de la escritura de los números y letras de una manera lúdica a través del juego, ya que un programa son acciones sistematizadas, que cuidadosamente se planifican y que van a ser orientadas de acuerdo a la realidad y necesidad de los niños en la edad educativa en este caso en la edad preescolar.

En la elaboración del programa se tomó en cuenta seis dimensiones y se han tomado los siguientes pasos, ya que se ajustan mejor al programa que se está realizando en este trabajo de investigación.

A continuación, tenemos las fases propuestas por Repetto (2002, p.295), Este autor menciona 6 fases en el proceso de elaboración y aplicación de los programas y son:

### **Análisis del contexto y diagnóstico del sujeto**

Esta fase valora la necesidad de orientación de servicios que existe en el entorno y de los beneficios del programa, así como las metas propuestas a lograr con la aplicación del mismo. Se evalúa el entorno o contexto, las características socioeconómicas y oportunidades de aprendizaje de los estudiantes.

### **Fundamentación Teórica**

Demuestra si es eficaz en las necesidades detectadas. Se indagan sobre las teorías realizadas en este modelo de intervención y la capacidad en poblaciones semejantes.

**Planificación y diseño**

Esta tercera define el para qué planificamos, a que público va dirigido, las competencias de aprendizaje a lograr, la metodología empleada, estrategias, actividades, recursos, tiempo a ejecutarse, en forma de intervención en el contexto o entorno.

**Aplicación y seguimiento**

Realización de sí misma.

**Evaluación del programa**

En su proceso y en sus resultados. Esa fase permite estimar los procesos y los efectos que produce la acción orientadora, así como el logro de los objetivos trazados al antes de iniciar el programa.

**Toma de decisiones sobre la mejora**

La continuación o dejar sin efecto el programa de intervención.

**Juego temático en el aula como programa**

El presente Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho, va preparar al niño en el camino de la lecto-escritura, de letras, números, y de manera intrínseca el desarrollo personal es decir de manera integral, mediante un programa de juegos temáticos donde se plantea que el juego conforma la plataforma indispensable para el desarrollo de la función simbólica en el niño.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” como el juego al supermercado, el cine, la pizzería, los bomberos, el circo, el hospital, en el desarrollo de la función simbólica en el que se manifiestan y se evaluarán tres dimensiones como son el desarrollo del indicio, el símbolo y el signo, en 12 semanas incluyendo del pre y post test las cuales se trabajaran 18 sesiones del programa dos días por semana, con un total de 45 a 60 minutos por sesión. El programa se iniciará el 02 de abril al 22 de junio del año 2018.

En la presente investigación se trabajarán los siguientes juegos dos días para cada programa la primera parte es de explicación y practica y la segunda parte es de ejecución del juego.

Tabla N°1

*Denominación de las sesiones de aprendizaje según las dimensiones:*

Dimensiones	Nombre de las sesiones
Dimensión Indicio	Jugando al supermercado
	El supermercado en nuestra aula
	El cine llegó al aula
	Hagamos todos unos cines en nuestra aula
Dimensión Símbolo	Preparemos y vendamos deliciosa pizza
	Nuestra aula es una pizzería
	Nuestra aula es un circo
	Conociendo a los personajes del circo
Dimensión Signo	Nuestra aula es una estación en bomberos
	Hoy nos convertimos en bomberos
	Somos doctores y heridos en el aula
	Hagamos un hospital en nuestra aula

*Nota:* Adaptado del programa “Juegos temáticos”

Estas secuencias de juegos van preparar a los niños y niñas de la edad preescolar de 4 años para la vida y en el desarrollo de la función simbólica que específicamente sería el inicio a la lectoescritura mediante el juego, dicho programa se ajusta al marco de la tesis:

Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

### **1.3.2. Variable dependiente Función simbólica**

Piaget (1946) citado por García y Deval (2010) sostuvo que: La capacidad que va tener un niño para representar situaciones u objetos ausentes va consistir en la posibilidad de utilizar significantes como puede ser por medio del lenguaje, para referirse a significados, que puede ser un acontecimiento u objeto que observo el niño antes y lo trae a la realidad a través de un gesto, una palabra, una acción, un símbolo, es decir que la utilización de significantes diferenciados que solo servirán para esa representación, esto abre inmersas posibilidades al pensamiento y a la capacidad de actuar sobre la realidad.

La función simbólica se presenta desde el periodo sensoriomotriz es decir cuando el niño tiene entre 1 año y medio hasta los 2 años y consiste en representar algo por medio de otra cosa, pero alcanza su máxima representación hasta el periodo pre operacional, y en este periodo donde el niño va emplear símbolos, es decir, pensar en cosas, sujetos o acontecimientos que no están presentes, por medio de sus representaciones mentales. La función simbólica consiste, según el propio Piaget, en: poder representar algo (un significado cualquiera: objetos, acontecimiento, esquema conceptual, etc.) por medio de un significante diferenciado (símbolos, lenguaje, acciones, etc.) y en esta capacidad se distinguen cinco comportamientos, tales conductas son la imitación diferida, la imitación que el niño realiza en ausencia del modelo. El juego simbólico o juego de ficción. El niño juega con una cajita como si fuera un celular. El dibujo o imagen gráfica. La imagen mental o imitación interiorizada. El lenguaje o empleo de signos de la lengua que se está aprendiendo.

Según Aguilar (2017) manifestó que: La función simbólica, desde un enfoque histórico y cultural hace referencia a característica principal del proceso psíquico, donde el sujeto, en este caso el estudiante, tiene la posibilidad de utilizar signos y símbolos. Esta función simbólica se refiere al dominio que el niño, de acuerdo a su edad, mantendrá los símbolos y signos. Estos

modificarían la vida psicológica del ser y reflejarían el nivel de uso de los mismos. (p.42)

La función simbólica es la capacidad que permite la representación de imágenes y el desarrollo de la expresión a través de diversas formas de comunicación que van desde la imitación, el juego, la dramatización, el modelado, el dibujo hasta llegar a la escritura, a partir del desarrollo de la función simbólica se va producir un salto en las posibilidades intelectuales del niño o niña, ya que no solo podrá imitar lo que ve, sino que también podrá recordar situaciones y se anticipará a ellas.

Según Piaget y Inhelder (2014) sostuvieron que un conjunto de conductas que implica la evocación representativa de un objeto o de un acontecimiento ausentes y que supone, en consecuencia, la construcción o el empleo de significantes diferenciados, a que deben poder referirse a elementos no actualmente perceptibles tanto como a los que están presentes. (p. 60)

Una de las formaciones nuevas que se espera se encuentren completamente desarrolladas al finalizar la edad preescolar es la función simbólica, que se refiere a la capacidad del niño para representar objetos ausentes a través del uso de símbolos y signos (Salamina y Filimonova, 2001)

Según Piaget (1946) citado por García y Deval (2010) manifestaron que la función simbólica también va de la mano con la parte emocional del niño, porque se irá desarrollando en la medida que el niño se sienta en confianza y seguro para imitar situaciones reales o imaginarias, logrando cada vez mayores niveles de abstracción.

Según Aguilar (2017) Para el desarrollo de la función simbólica es necesario que los maestros propicien situaciones de aprendizaje que den inicio a que los niños puedan pasar de un nivel a otro superior, es así que ellos pasaran por los niveles de indicio, símbolo, signo.

Por lo tanto, cuando se promueven el desarrollo de la función simbólica Salmina y Filimonova,(2001) menciona que se va contribuir al desarrollo de otras funciones psicológicas como la verbal, la lectura, la escritura, el desarrollo del pensamiento

conceptual y el pensamiento matemático elemental, la formación y consolidación de dichas funciones son indispensables para la actividad escolar.

### **1.3.2.1. Manifestaciones de la función simbólica**

#### **Imitación Diferida**

Según Piaget y Inhelder (2014) Es la repetición de una acción que ha sido observada luego de un tiempo. Puede producirse mucho tiempo después de haber visto el modelo, horas o días después. Un ejemplo es cuando alguna niña ve en el supermercado a la señorita que está en la caja realizando su trabajo y hace uso de la caja registradora y varias horas después de su partida, imita la escena en su casa con sus juguetes. Este tipo de imitación supone ya un tipo de representación interna puesto que el significante no podría considerarse como una parte del significado al estar separado de él por una distancia temporal.

#### **Juego simbólico**

Según Piaget y Inhelder (2014) El uso de un objeto para representar algo de la realidad, muchas veces sirve como medio adaptativo para el niño, ya que va comenzar a usar una nueva capacidad de representar de forma lúdica y a utilizar elementos que forman parte de situaciones, pero separados de estas y por el placer que le produce la propia acción, es decir, claramente de una manera lúdica. Por ejemplo, el niño coge una botella vacía, y coge un vasito y hace como que estaría sirviendo gaseosa hay aquí una situación de servir, pero también un juego simbólico ya que no es real que haya gaseosa en el envase.

Riviere es citado por Sarle (2008). El juego como una clave del aprendizaje:

Para Vygotsky (1988), el juego es una actividad orientada internamente a partir de la cual el infante se proyecta por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede poner en práctica respuestas diversas a experiencias complejas sin miedo al fracaso actuando por encima de sus posibilidades de ese momento. Esta situación imaginada le permite al infante desprenderse del significado real de los objetos, “suspender la representación del mundo al que pertenece y establecer una realidad posible en la construcción del “como si”. (p. 20)

## **Dibujo**

Según Piaget y Inhelder (2014) El dibujo es una forma de la función simbólica relacionada a la función motora y a la función perceptiva donde ambas coordinan para realizar una imitación de la realidad a un lenguaje universal. Expresa imágenes de lo que el niño observa en su vida diaria y lo que recuerda representándolo través del dibujo y el juego de dramatización, juego de roles, actividades grafico plástico. Un ejemplo claro es cuando el niño dibuja dinosaurios casi todo el tiempo primero empieza por un dibujo no muy claro, pero para él es un dinosaurio y luego sigue haciéndolo de manera más perfecta hasta que se logra visualizar con más claridad y esto sucede porque estas imágenes las observo en algún lugar y lo sigue viendo hasta que lo memoriza y ya tiene una imagen mental de ello el cual le permitirá realizar sus dibujos. Es también mucho más que una simple copia de la realidad y supone, igualmente, una forma de utilización de una imagen interna.

## **Imagen mental**

Según Piaget y Inhelder (2014) Se refiere a la evocación de imágenes basadas en objetos o acontecimientos previos que le sucedieron al niño, van ser también una nueva forma de representación que no parece existir con anterioridad. Las imágenes son algo interno que nos queda cuando no tenemos delante la situación, y que podemos evocar, pero son algo más que las huellas que deja la percepción de todos los sentidos e implican todo el conocimiento que el sujeto tiene acerca de la situación. Un ejemplo es cuando un niño fue a un supermercado (METRO) y cada vez que ve el logo de METRO el niño se recuerda que fue con su mamá y que compraron muchas cosas, entonces esto es una evocación de alguna situación antes vivida.

## **Lenguaje**

Es la última forma de la función, es la más compleja y abstracta. Permite evocar acontecimientos mediante la palabra.

Según Piaget y Inhelder (2014) manifestaron que el lenguaje naciente permite la evocación verbal de acontecimientos no actuales. (p. 62)

### **1.3.2.2. Niveles de representación de la función simbólica**

#### **Nivel de Indicio**

Las imágenes son formadas con el apoyo de una parte del objeto, percibidas a través de los sentidos. Por ejemplo, reconocer la voz de la mamá, llenar una batea significas que es hora de bañarse, ponerse el babero es hora de comer, etc. No es necesario ver el objeto para hacerse la imagen mental, estas imágenes dependerán mucho de las experiencias vividas, por lo que es importante que las actividades que se planteen tengan que ser en función a objetos conocidos o situaciones ya vividas.

Según Piaget y Inhelder (2014) manifestaron que: Un indicio esta efectivamente indiferenciado, en el sentido de que constituye un aspecto (la blancura de la leche), una parte (el sector visible de un objeto semioculto), un antecedente temporal (la puerta que se abre para la llegada de la madre), un resultado causal (una mancha). (p. 60)

En este nivel los niños usando los sentidos van a mostrar la habilidad de representar o mencionar los nombres de algunos acontecimientos, objetos, animales, etc. sin que todo el objeto este presente solo es necesario una parte de él, para que el niño logre identificar de que se trata. Es muy común ver a los niños escuchando el sonido de los animales, medios de transporte, sonidos del cuerpo, y manifestar el nombre de lo que escucha, como al escuchar el mugido de la vaca y pensar que es la vaca, o por medio del sentido del tacto tocando diversas partes de objetos, para lograr adivinar de que se trata, de esta manera es como se va manifestar el nivel indicio en los niños.

#### **Nivel de Símbolo**

Los objetos y situaciones son representados, a través de diferentes formas de expresión que reflejan la realidad, la cual podría ser reconocida por cualquier persona independientemente del idioma que utilice corresponde

A un lenguaje universal. Expresa. Imágenes del mundo interno al mundo externo través de representaciones como el dibujo y juego de dramatización, juego de roles, actividades grafico plástico.

Según Piaget y Inhelder (2014) manifestaron que: “Los símbolos, que son “motivados”, es decir, que representan, aunque significantes diferenciados, alguna semejanza con sus significados; [...] Los símbolos, como motivados, pueden ser contruidos por el individuo solo, [...]” (p. 64)

Las representaciones en este nivel se van a mostrar mediante símbolos que los niños crean, estos se van a manifestar con gestos, acciones que imitan otras acciones observadas, dibujos que requieren presentar la realidad generalmente ausente. Estos símbolos constituyen algo diferente al objeto, no son parte de él, son algo que los presenta, como el dibujo de una flor, o un perro modelado en plastilina.

Los signos y símbolos son instrumentos que modifican cualitativamente a la vida psicológica del ser humano, es decir, son aquellos con los cuales el ser humano modifica su propia vida psíquica interna y no solamente al medio ambiente(vygostsky,1996)

Lo que el niño va representar es decir sus símbolos guardan cierta relación con lo representado, aunque estas expresiones están marcadas por los rasgos individuales, adquiriendo las características que el niño individualmente le importa y solo él sabe.

### **Nivel de Signo**

El desarrollo del gesto grafico juega un papel importante en esta etapa, debe ser entendida como una expresión grafo motriz y no como un entrenamiento grafo motor, ya que se trata de interpretar evolutivamente los signos gráficos que se generan en el proceso de la comunicación escrita, antes y después de la escritura alfabética. No se trata de entrenar a los niños y niñas.

Según Piaget y Inhelder (2014) manifestaron que: “Los signos son arbitrarios o convencionales. [...] El signo, por el contrario, como convencional, ha de ser necesariamente colectivo, [...]” (p. 64)

En este nivel las representaciones no guardan ningún parecido con el objeto al que se refiere. A este nivel de representación corresponden las palabras escritas, numerales, signos de puntuación, señales de tránsito, notas musicales u otras

representaciones convencionales. Mientras que los símbolos son individuales, válidos para el sujeto, los signos son convencionales, colectivos.

Asimismo (Ferreiros, 2002) refiere que “Las primeras escrituras infantiles, aparecen desde el punto de vista figurar como líneas onduladas o quebradas (zigzag), continuas o fragmentadas o bien como una serie de elementos discretos repetidos (serie de líneas verticales, o de bolitas)”

Asimismo, cuando el niño logra diferenciar los dibujos de las letras va ser de vital importancia para su desarrollo en la lectoescritura.

## **1.4. Formulación del Problema**

### **1.4.1 Problema general**

¿Cuál es el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho?

### **1.4.2 Problemas específicos**

¿Cuál es el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo del indicio en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho?

¿Cuál es el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo del símbolo en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho?

¿Cuál es el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo del signo en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho?

## **1.5. Justificación del Estudio**

### **1.5.1. Justificación Teórica**

El presente proyecto de investigación se justificó, ya que permitió reforzar con argumentos científicos y sistemáticos, la información previa que se habían formulado en anteriores investigaciones respecto a las variables de juegos temáticos y la función simbólica.

Solo si el docente de inicial comprende la importancia que mediante el juego se pueden obtener logros significativos en los niños tanto en su aprendizaje social como cognitivo que es a lo que apunta este programa ya que logrará que el niño o niña se convierta en una persona asertiva, empática con una buena autoestima dispuesto aprender sin tantas dificultades y tener éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto el docente como el alumno.

### **1.5.2. Justificación Práctica**

La investigación aportará a los docentes de Educación Inicial, una estrategia que tiende a mejorar la enseñanza de la función simbólica en el nivel inicial que afianzarán los niveles de la imitación diferida, juego simbólico, dibujo, lenguaje a través del programa de juegos temáticos que deja que el niño tome la iniciativa para lograr construir su aprendizaje siendo el docente es un guía, y en la que el ambiente de estudio es parte importante para el aprendizaje.

### **1.5.3. Justificación Metodológica**

El trabajo de investigación que estoy desarrollando me va permitir elaborar instrumentos que me servirá para recolectar datos los cuales serán procesados pasando por validez respaldada por el juicio de expertos y confiabilidad realizada a través del alfa de cronbach. Los instrumentos utilizados se contextualizaron en el ámbito universitario, para determinar el efecto del programa juegos temáticos en el desarrollo de la función simbólica.

## **1.6. Hipótesis**

### **1.6.1. Hipótesis general**

Programa “Juegos temáticos” influye significativamente en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

### **1.6.2. Hipótesis específicas**

- a. El programa “Juegos Temáticos” influye significativamente en el desarrollo del indicio en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.
- b. El programa “Juegos Temáticos” influye significativamente en el desarrollo del símbolo en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.
- c. El programa “Juegos Temáticos” influye significativamente en el desarrollo del signo en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

## **1.7. Objetivos**

### **1.7.1. Objetivo general**

Determinar el efecto del Programa “Juegos Temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

### **1.7.2. Objetivos específicos**

- a. Determinar el efecto del Programa juegos temáticos en el desarrollo del indicio en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.
- b. Determinar el efecto del Programa juegos temáticos en el desarrollo del símbolo en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.
- c. Determinar el efecto del Programa juegos temáticos en el desarrollo del signo en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho

## **II. MÉTODO**

## 2.1. Diseño de la investigación

El diseño de la investigación fue de tipo pre experimental porque se tomará el testtest dos momentos con pre test y post test y se trabajará con un solo grupo.

Según Arias, F. (2012) " Como su nombre lo indica, este diseño es una especie de prueba o ensayo que se realiza antes del experimento verdadero. Su principal limitación es el escaso control sobre el proceso, por lo que su valor científico es muy cuestionable y rebatible."(p. 31)

**G E: O1 X O2**

Figura 1. Diagrama del diseño pre experimental.

Dónde: G.E. Grupo experimental.

01: Pre test

02: Post test

X: Manipulación de la Variable Dependiente

### 2.1.1. Tipo de investigación

#### **Aplicada**

La presente investigación es de tipo aplicada, porque según Arias, F. (2012) "tener una aplicación inmediata en la solución de problemas prácticos (investigación aplicada)" (p. 22)

Según Cervo y Bervian (1989) citado por Arias, F. (2012) "Se define la investigación como una actividad encaminada a la solución de problemas. Su objetivo consiste en hallar respuestas a preguntas mediante el empleo de procesos científicos."(p. 21).

Asimismo Sánchez (2014), manifestó que una investigación consiste en diseñar y efectuar aplicaciones concretas de los principios científicos. La ciencia actual, además de orientarse hacia la explicación de hechos, fenómenos y procesos, y de ubicarse en conocimiento de frontera, se preocupa cada vez más y sobre todo ahora por el conocimiento útil y productivo.

### **2.1.2. Nivel o alcance de investigación**

#### **Explicativa- causal**

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) Los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o porque se relacionan dos o más variables. (p. 95)

### **2.2. Variables, operacionalización**

#### **2.2.1. variable independiente: Juego Temático**

Según Aguilar (2017) “manifiesta que el juego es una de las primeras actividades que aparecen en el repertorio de todo niño, podría conceptualizarse como una serie de actividades que se realiza por placer, siendo natural y continua a lo largo de la vida”. (p. 45)

#### **2.2.2. Variable dependiente: La función simbólica**

Según Aguilar (2017) manifiesta que: La función simbólica, desde un enfoque histórico y cultural hace referencia a característica principal del proceso psíquico, donde el sujeto, en este caso el estudiante, tiene la posibilidad de utilizar signos y símbolos. Esta función simbólica se refiere al dominio que el niño, de acuerdo a su edad, mantendrá los símbolos y signos. Estos modificarían la vida psicológica del ser y reflejarían el nivel de uso de los mismos. (p.42)

Tabla N° 2  
 Matriz de Operacionalización de la variable *Función Simbólica*

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala y valores	Niveles y rangos
Indicio	Imagen Mental	P1 al P6 Total: 18	Escala de medición <b>ORDINAL</b>	
			Escala de valores	Inicio
Símbolo	Imitación diferida	P 7 al P 12 Total: 18	Inicio (1)	[18_ 29]
				Proceso (2)
	Dibujo	P 13 al P18 Total: 18	Logro (3)	Logro [42_ 54]
Signo	Lenguaje			

*Nota:* Psicología del desarrollo, García, J., Deval, J. (2010).

## 2.3. Población y muestra

### 2.3.1. Población

Para la presente investigación la población estuvo compuesta por un total de 114 estudiantes entre el turno tarde y mañana, entre niñas y niños de 4 años distribuidos en 4 secciones, de la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva que pertenece a la Ugel 05 de San Juan de Lurigancho.

Según Bernal (2006) “Población es un conjunto definido, limitado y accesible del universo que forma el referente para la elección de la muestra. Es el grupo al que se intenta generalizar los resultados.”(p.54).

Tabla N° 3

*Población de estudiantes de 4 años de la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva*

Nombre de aula	Edad	Turno	Cantidad de estudiantes
Estrellita	4 años	Mañana	28
Lunita	4 años	Mañana	29
Arco Iris	4 años	Tarde	27
Lunita	4 años	Tarde	29
TOTAL			114

*Nota:* tomado de la nómina de matriculados.

### 2.3.2. Muestra

Para la presente investigación la muestra estuvo compuesta por un total de 27 estudiantes del turno tarde, del aula Arco Iris de la I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva que pertenece a la UGEL 05 de San Juan de Lurigancho.

La muestra es una parte de la población a través de la cual se conoce las características de toda población. En el presente trabajo de investigación la muestra está conformada por 27 niños y niñas de 4 años. Según Hernández et al. (2014) revelo que: “[...] pocas veces es posible medir a toda la población, por lo que obtenemos o seleccionamos una muestra y, desde luego, se pretende que este subconjunto sea un reflejo fiel del conjunto de la población” (p. 175).

### **2.3.2.1. Criterios de Inclusión y exclusión**

#### **Inclusión**

1. Primer criterio de inclusión se ha considerado a los estudiantes matriculados en el aula de 4 años que asisten a clase.
2. Segundo criterio de inclusión solo se consideraron al 100% de estudiantes que han asistido el día de la prueba.

#### **Exclusión**

1. Primer criterio de exclusión no se ha considerado a los estudiantes matriculados en el aula de 4 años que no hayan asistido el día de la prueba.
2. Segundo criterio de exclusión solo participaran de otros salones.

## **2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

### **2.4.1. Técnica y recolección de datos**

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014) revelaron que “Este método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y sub categorías.

La técnica que se utilizó para la recolección de datos fue a observación ya que es una técnica que se adecua mejor a las acciones inmediatas de niño y de manera natural.

### 2.4.2. Ficha técnica de instrumento

Nombre	:	La función simbólica
Autores	:	María Luisa Vásquez Fermín
Objetivo	:	Determinar en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho
Lugar de aplicación	:	I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva
Forma de aplicación	:	Grupal
Duración de la aplicación	:	60min.
Descripción del instrumento	:	El instrumento es una ficha de observación que consta de 18 preguntas divididas en tres dimensiones, 6 en el nivel indicio, 6 en el nivel símbolo, y 6 en el nivel signo.

### 2.4.3. Validez

Nos dice Hernández et al. (2010) mencionan que la validez en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir. La validez se refiere a si el instrumento vale o sirve para medir lo que realmente quiere medir. Las clases de validez son: La validez de contenido, de criterio y de constructo. La validez de contenido se refiere al grado que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide. Es el grado en que la medición representa al concepto o variable medida.

Validez de criterio se refiere al grado de validez del instrumento cuando las preguntas están referidos a un patrón de medida o criterio externo (Hernández et al. 2014, p. 348).

Tabla N°4

*Validación de juicio de expertos*

Experto	Nombre	D.N.I	Aplicable
Magister	Carmen Ríos Espinoza	07121341	Aplicable
Magister	Villena Guerrero Mirella Patricia	10676038	Aplicable
Magister	Salazar Cerna Mavila	10341928	Aplicable

*Nota:* Tomado de la matriz de validación.

## 2.5. Método de análisis de datos

Para la presente investigación se aplicará una ficha de observación, cuyos datos serán llevados a una plantilla separada por dimensiones en el programa Excel 2013. Una vez obtenido los datos correspondientes del instrumento de evaluación, se llevará los datos para ser procesados por el programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) Versión 23. Finalmente, la información será procesada según las hipótesis que se quiere contrastar.

### 2.5.1. Confiabilidad

La confiabilidad de los instrumentos está dada por la medida de consistencia interna, La confiabilidad del inventario que se aplicó a la variable la función simbólica que fue estimado mediante el estadístico de confiabilidad alfa de Cronbach, para ello se utilizó el paquete estadístico SPSS.

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[ 1 - \frac{\sum S_{iS}^2}{S_T^2} \right] =$$

Figura 2. Fórmula de confiabilidad alfa de Cronbach

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) hoy en día los investigadores ya no lo hacen de la manera descrita, sino que la

codificación la efectúan directamente, transfiriendo los valores registrados en los instrumentos aplicados (cuestionarios, escalas de actitudes, pruebas de laboratorio o equivalentes) a un archivo/matriz de un programa computarizado de análisis estadístico (IBM SPSS®, Minitab o equivalente). O bien, si no se cuenta con el programa, los datos se capturan en un documento de Excel (matriz) y luego se trasladan a un archivo del programa de análisis. (p.258)

Después de la aplicación del instrumento de recolección, se obtuvo datos cuantitativos los cuales fueron debidamente procesados y organizados en tablas y figuras estadísticas según la variable.

Tabla 5

*Estadístico de fiabilidad del instrumento de la función simbólica*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
<b>,893</b>	<b>18</b>

La confiabilidad de esta investigación es realizada a través del alfa de Cronbach en el cual, si es mayor a 0,5 nos indica que es confiable. En mi trabajo he obtenido 0,893 el cual nos indica que es confiable.

## **2.1. Aspectos Éticos**

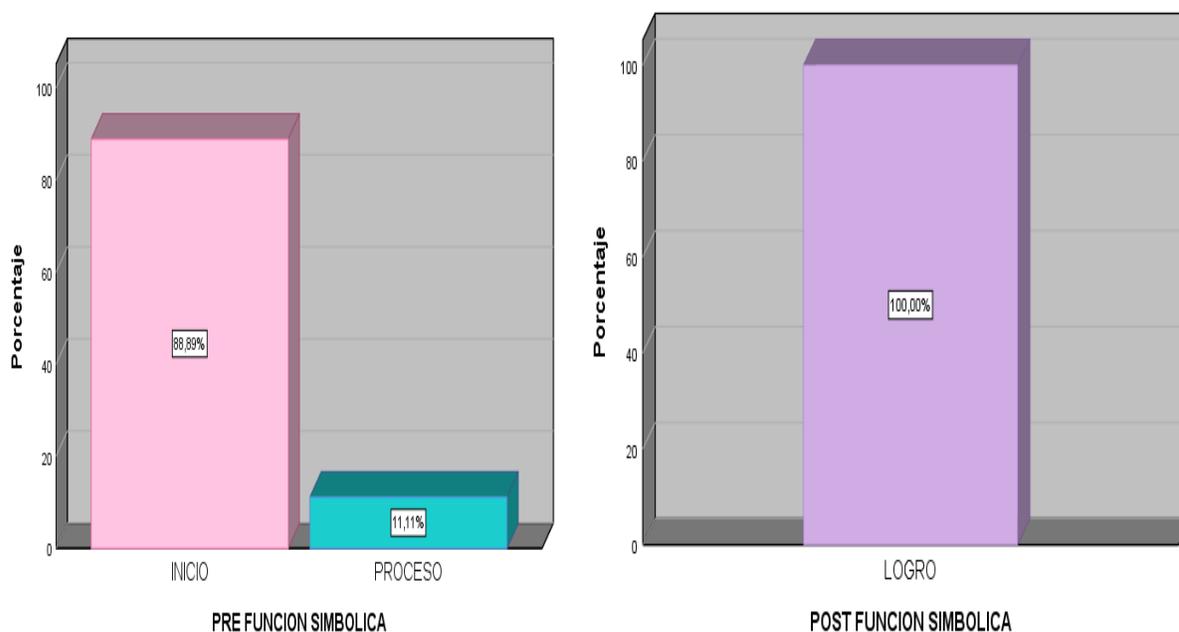
Conforme a las características de la investigación se considera que son fundamentales los aspectos éticos ya que se trabajarán con estudiantes, por tal motivo, se respetarán los principios y derechos de todos los niños durante el desarrollo de la investigación.

### **III. RESULTADOS**

### 3.1 Resultados Descriptivos

El análisis descriptivo corresponde a los resultados de la variable función simbólica y sus dimensiones indicio, símbolo y signo, realizándose en primer lugar una escala valorativa de medición inicial y otra de medición final, mostrándose en tablas y figuras los niveles correspondientes de las variables y dimensiones con su respectiva interpretación.

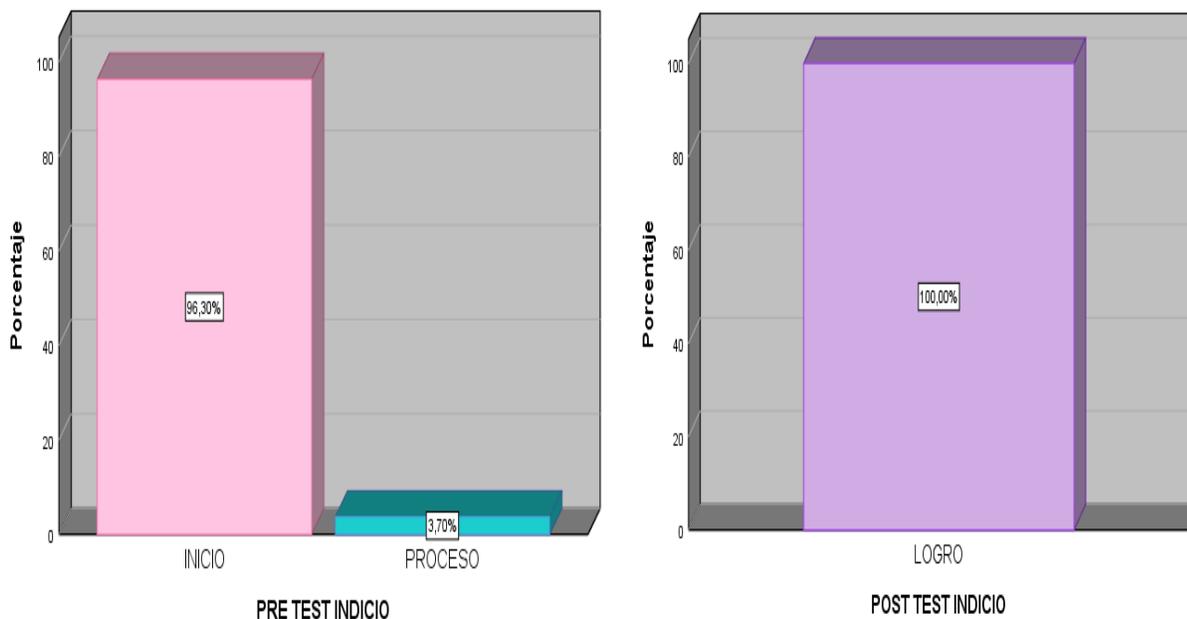
Figura 03 gráfico de barras de la variable función simbólica



#### Interpretación

De los resultados descriptivos del pretest se observa que los estudiantes están en inicio y en proceso; con un 88,89% en inicio y un 11,11% en proceso no aparece el logro en el pre test, pero en el post test, si aparece el logro con un 100%, pero cabe explicar que los niños lograron diversos puntajes de acuerdo a los niveles de rango, esto se debe a que el programa “Juegos temáticos” ha potenciado el nivel de función simbólica en los niños de 4 años.

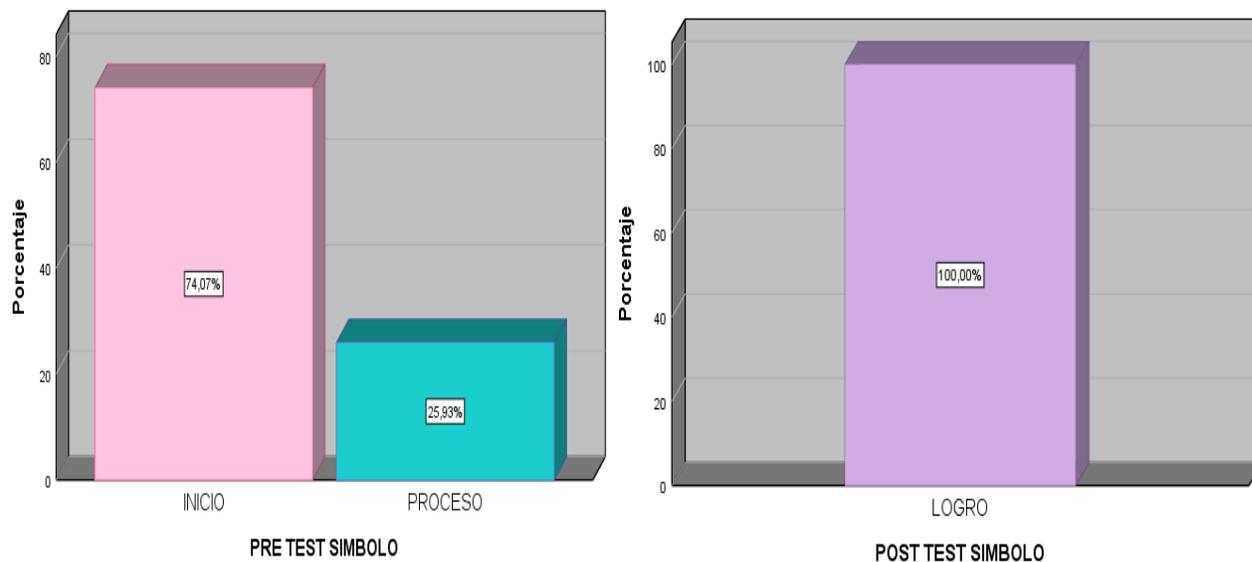
Figura 04 gráfico de barras del nivel indicio



### Interpretación

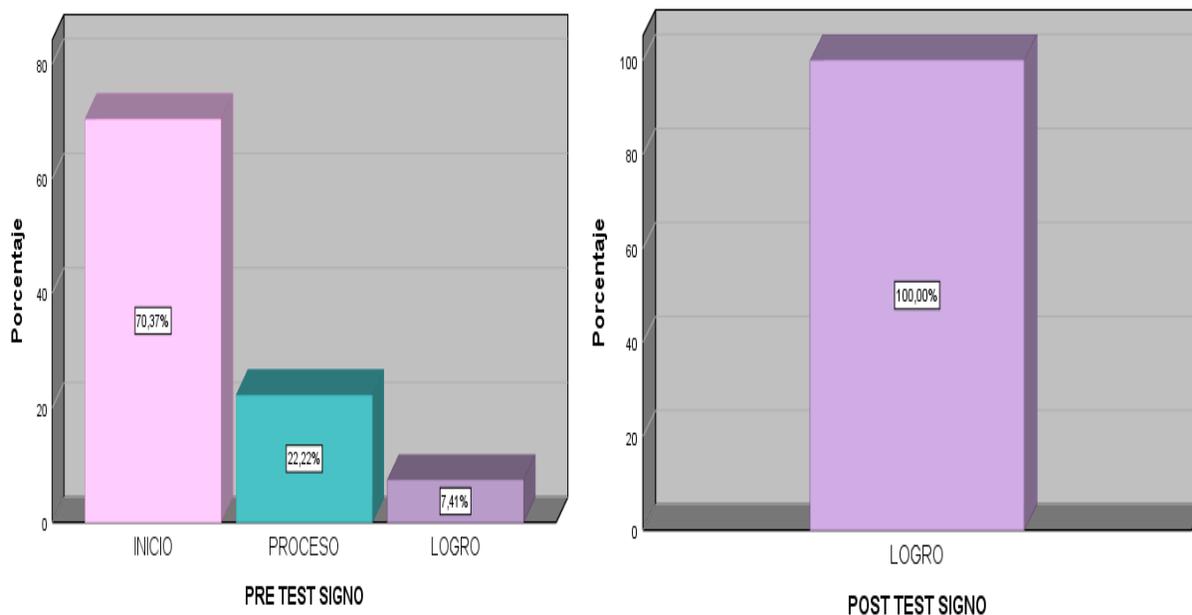
De los resultados descriptivos del pre test se observa que los estudiantes están en inicio y en proceso; con un 96,30% en inicio y un 3,70% en proceso no aparece el logro en el pre test, pero en el post test, si aparece el logro con un 100%, pero cabe explicar que los niños lograron diversos puntajes de acuerdo a los niveles de rango, esto se debe a que el programa “Juegos temáticos” ha potenciado el nivel de indicio en los niños de 4 años.

Figura 05 gráfico de barras del nivel símbolo.



De los resultados descriptivos del pre test se observa que los estudiantes están en inicio y en proceso; con un 74,07% en inicio y un 25,93% en proceso no aparece el logro en el pre test, pero en el post test, si aparece el logro con un 100%, pero cabe explicar que los niños lograron diversos puntajes de acuerdo a los niveles de rango, esto se debe a que el programa “Juegos temáticos” ha potenciado el nivel de símbolo en los niños de 4 años.

Figura 06 gráfico de barras del nivel signo.



### Interpretación

De los resultados descriptivos del pre test se observa que los estudiantes están en inicio y en proceso; con un 70,37% en inicio, un 22,22% en proceso y un 7,41% en logro en el pre test, pero en el post test, aparece el logro con un 100%, pero cabe explicar que los niños lograron diversos puntajes de acuerdo a los niveles de rango, esto se debe a que el programa “Juegos Temáticos” ha potenciado el nivel de signo en los niños de 4 años.

### 3.2 Resultados Inferenciales

Tabla 5

*Prueba de normalidad*

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
diferencia	,180	27	,025	,910	27	,023

#### **Interpretación:**

La prueba de normalidad que se va considerar para este trabajo de investigación será la prueba de shapiro-wilk por tener 27 elementos la muestra de estudio, el cual hace un valor menor a 30 que contemplan la prueba de shapiro-wilk (  $n < 30$  ), se observa que tiene un p valor de 0,023 que es menor al 0,05 de nivel de significancia, por lo tanto se aplicara una prueba no paramétrica dado que los datos no presentan una distribución normal por ello utilizaremos para la prueba de hipótesis la prueba de will coxon, para una muestra relacionada.

#### **Prueba de Hipótesis**

##### **Hipótesis general**

Ho: No existe una influencia significativa del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Ha: Existe una influencia significativa del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Consideramos la regla de decisión:

$p < 0,05$ , se rechaza el Ho.

$p > 0,05$ , no se rechaza el Ho.

Prueba estadística: Prueba de shapiro-wilk

Tabla 6

**Decisión estadística***Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis general*

	PRE-TEST FUNCION SIMBOLICA – POST- TEST FUNCION SIMBOLICA
<b>Z</b>	<b>-4,547<sup>b</sup></b>
<b>Sig. asintótica(bilateral)</b>	<b>,000</b>

**a. Prueba de rangos con signo de Will coxon****b. Se basa en rangos positivos.**

Se rechaza la hipótesis nula con un nivel de confianza del 95% y con la significancia que  $p\alpha=0,000$  muestra que  $p\alpha$  es menor a 0,05, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, ya que hay evidencia estadística suficiente para afirmar que existen diferencias significativas en los resultados del pre test y post test de la medida de la variable función simbólica lo que permite señalar que hay una influencia significativa del programa “juego temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018.

**Prueba de hipótesis****Hipótesis general**

Ho: No existe una influencia significativa del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho

Ha: Existe una influencia significativa del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Nivel de confianza: 95% ( $\alpha = 0.05$ )

Reglas de decisión:

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la hipótesis nula.

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: Prueba de will coxon

Tabla 7

*Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específico 1*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
PRE-TEST INDICIO - POST TEST INDICIO	
Z	-4,604 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Will coxon

b. Se basa en rangos positivos.

**Decisión estadística**

Se rechaza la hipótesis nula con un nivel de confianza del 95% y con la significancia que  $p\alpha=0,000$  muestra que  $p\alpha$  es menor a 0,05, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, ya que hay evidencia estadística suficiente para afirmar que existen diferencias significativas en los resultados del pre test y post test de la medida del nivel indicio lo que permite señalar que hay una influencia significativa del programa “juego temáticos” en el desarrollo del nivel indicio en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018.

**Hipótesis específica 1**

Ho: No existe una influencia Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Ha: Existe una influencia significativa del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Nivel de confianza: 95% ( $\alpha = 0.05$ )

Reglas de decisión:

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la hipótesis nula.

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: Prueba de will coxon

Tabla 8

*Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específico 2*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
PRE-TEST SIMBOLO - POST TEST SIMBOLO	
Z	-4,558 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Willcoxon

b. Se basa en rangos positivos.

**Decisión estadística**

Se rechaza la hipótesis nula con un nivel de confianza del 95% y con la significancia que  $p\alpha=0,000$  muestra que  $p\alpha$  es menor a 0,05, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, ya que hay evidencia estadística suficiente para afirmar que existen diferencias significativas en los resultados del pre test y post test de la medida del nivel símbolo lo que permite señalar que hay una influencia significativa del programa “juego temáticos” en el desarrollo del nivel símbolo en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018.

**Hipótesis específica 2**

Ho: No existe una influencia significativa del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho

Ha: Existe una influencia significativa del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Nivel de confianza: 95% ( $\alpha = 0.05$ )

Reglas de decisión:

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la hipótesis nula.

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: Prueba de will coxon

Tabla 9

*Estadísticos de contraste de la prueba de hipótesis específico 3*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
PRE TEST SIGNO - POST TEST SIGNO	
Z	-4,561 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Will coxon

b. Se basa en rangos positivos.

**Decisión estadística**

Se rechaza la hipótesis nula con un nivel de confianza del 95% y con la significancia que  $p\alpha=0,000$  muestra que  $p\alpha$  es menor a 0,05, por lo tanto se acepta la hipótesis alterna, ya que hay evidencia estadística suficiente para afirmar que existen diferencias significativas en los resultados del pre test y post test de la medida del nivel signo lo que permite señalar que hay una influencia significativa del programa “juego temáticos” en el desarrollo del nivel signo en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018.

**Hipótesis específica 3**

Ho: Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Ha: Existe una influencia significativa del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Nivel de confianza: 95% ( $\alpha = 0.05$ )

Reglas de decisión:

Si  $p < \alpha$ ; se rechaza la hipótesis nula.

Si  $p > \alpha$ ; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: Prueba de will coxon

## **IV. DISCUSIÓN**

La presente investigación aplicada bajo un enfoque cuantitativa, a través del Programa “Juegos temáticos”, en una muestra de 27 niños de 4 años de la I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, en el desarrollo de la función simbólica en sus tres niveles indicio, símbolo y signo.

Los resultados que se obtuvieron en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica debido al valor de  $p= 0,000$  que es menor a  $0,05$ , ya que antes de la aplicación del programa un  $88,89\%$  de los niños se encontraban en inicio y un  $11,\%$  en el nivel de proceso, después de la aplicación del programa había una mejora obteniendo el  $100\%$  que se encontraban en el nivel de logro, pero cabe recalcar que los niños llegaron a este nivel pero con distintos puntaje. Llegando a la conclusión de que los juegos temáticos ayudan al desarrollo de la función simbólica en los niños mejorando en los tres niveles indicio, símbolo y signo que es el nivel más difícil. Según la prueba paramétrica Will coxon Se rechaza la hipótesis nula con un nivel de confianza del  $95\%$  y con la significancia que  $p\alpha= 0,000$  muestra que  $p\alpha$  es menor a  $0, 05$ , por lo tanto se acepta la hipótesis alterna , ya que hay evidencia estadística suficiente para afirmar que existen diferencias significativas en los resultados del pre test y post test de la medida de la variable función simbólica lo que permite señalar que hay una influencia significativa del programa “juego temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018.

Esta interpretación es sustentada por Bonilla (2013) Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego. Ya que el efecto de una intervención educativa oportuna tiene un efecto significativo tal como lo demuestra en la primera etapa de este antecedente, donde se realizó un estudio piloto aplicando el instrumento de evaluación de la función simbólica (57 niños), posteriormente en la segunda fase se realizó una evaluación pre-test aplicando el mismo instrumento a los grupos experimental (26 niños) y control (31 niños); posteriormente al primer grupo se le aplicó el programa de juego de roles durante 5 meses. En la tercera fase se realizó una evaluación post-test a ambos grupos. Se concluye que el programa de juego influyó estadísticamente en forma positiva en el desarrollo de la función simbólica.

Los estudiantes en esta parte de la investigación han desarrollado el nivel indicio que se refiere a la formación de la imagen mental que el niño tiene cuando observa, escucha, prueba o siente tan solo parte de un objeto, es decir, un indicio que le permite recordar y así luego representarlo ya sea mediante un dibujo, símbolo o juego. Los resultados de acuerdo al objetivo 1 en el pre test se observa que los estudiantes están en un 96,30% en inicio y un 3,70% en proceso no aparece el logro en el pre test. Pero después de la aplicación del programa “Juegos temáticos” en el post test, aparece el logro con un 100%, pero cabe explicar que los niños lograron diversos puntajes entre altos y bajos dentro del nivel de rango logro, esto se debe a que no todos los niños poseen el mismo nivel cognitivo, pero esto denota que los niños del aula arcoíris están en el camino de la escritura.

Coincido con el trabajo de investigación de González-Moreno, C. X., y Solovieva, Y. (2016). Titulado “Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares” en el cual los niños obtuvieron un bajo nivel en la función simbólica ya que tan solo se los evaluó y no se aplicó ningún programa, pero cabe recalcar el por qué se debería dar más importancia a la función simbólica ya que hace hincapié en la discusión que sin el desarrollo de un nivel adecuado de la función simbólica no puede conformarse la representación ideal del mundo cultural en la conciencia del niño. (Leontiev, 1995, Vygotsky, 2001, Soloviera y Quintanar, 2012). Cabe recalcar que en este trabajo de investigación se trabajó bajo el modelo sociocultural de lev Vygotsky, que es diferente en cuanto a la denominación de los niveles o manifestaciones de la función simbólica, pero se asemejan en parte, entonces se puede deducir que a ausencia del dominio de la función simbólica en la edad preescolar podría hacer difícil la asimilación conceptual en la edad escolar, así como el establecimiento de la interacción comunicativa de manera apropiada. Esta afirmación fue confirmada al hacer seguimiento del proceso escolar (dos años después) de los niños que participaron en este estudio. Este seguimiento fue realizado con las pedagogas, quienes fueron interrogadas respecto al desempeño académico de los niños. Las pedagogas reportaron que 37 de los niños que participaron en esta investigación tienen las siguientes características: “los niños tienen dificultad para escribir, para leer, para relacionarse con los demás”, cuando los niños leen no entienden, se distraen con facilidad, existe dificultad en los procesos de los diferentes conceptos básicos, no hay comprensión de los números de 1 al 10, ni de los conceptos mayor, menor e igual, hay dificultad para realizar sumas y restas,

confunden las vocales. Es importante mencionar que, de acuerdo con el reporte pedagógico, solo 2 niños lograron acceder a los contenidos curriculares correspondientes a segundo de primaria. Uno de estos niños accedió a las tareas de la evaluación simbólica realizada en este estudio sin apoyo y el otro con el uso de diversos tipos de apoyo.

Los estudiantes en esta parte de la investigación han desarrollado el nivel símbolo que se refiere a que los niños se representan acciones, objetos, que han percibido a través de sus sentidos anteriormente y lo manifiestan de diversas maneras como al dibujar, dramatizar, modelar plastilina, construir, imitar, también un juego simbólico, todas estas manifestaciones va a ser fundamentales en los niños ya que ellos aprenden de manera distinta y es importante potenciarlo con diversas actividades que contengan materiales los cuales serán los cómplices del maestro y del aprendizaje del niño, tal como se hizo en el presente programa, ya que cada día de sesión se realizaba con materiales diversos como plastilina, cajitas, afiches, vestuarios, cajas registradoras, envases de productos vacíos, comida de verdad como pizza, yogurt, hotdog, canchita, también dinero de papel, boletos, tickets, monederos, bolsas, canastas, música, video. Gracias a estos materiales es que se ha podido trabajar la parte simbólica con éxito en este programa logrando así niveles altos en el posttest y así lo demuestran los resultados descriptivos que se hicieron en un inicio donde se tomó el pre test y se observa que los estudiantes estaban en inicio y en proceso; con un 74,07% en inicio y un 25,93% en proceso no aparece el logro en el pre test, pero en el post test, si aparece el logro con un 100%, pero cabe explicar que los niños lograron diversos puntajes de acuerdo a los niveles de rango, esto se debe a que el programa “Juegos temáticos” ha potenciado el nivel de símbolo en los niños de 4 años.

Los estudiantes en esta parte de la investigación han desarrollado el nivel signo que es el más complicado para ellos, pero cabe recalcar que lo hicieron de acuerdo a su nivel de escritura tal como lo menciona (Ferreiros, 2002) “Las primeras escrituras infantiles, aparecen desde el punto de vista figurar como líneas onduladas o quebradas (zigzag), continuas o fragmentadas o bien como una serie de elementos discretos repetidos (serie de líneas verticales, o de bolitas)”, en este caso los niños a la edad de 4 años ya pueden escribir letras y números ubicándose en el nivel pre silábico, ya que cuando el niño logra diferenciar los dibujos de las letras va ser de vital importancia para su desarrollo en la lectoescritura. Los

resultados descriptivos del pre test se observa que los estudiantes están en inicio y en proceso; con un 70,37% en inicio, un 22,22% en proceso y un 7,41% en logro en el pre test, pero en el post test, aparece el logro con un 100%, pero cabe explicar que los niños lograron diversos puntajes de acuerdo a los niveles de rango, esto se debe a que el programa “Juegos Temáticos” ha potenciado el nivel de signo en los niños de 4 años.

Los estudiantes aprenden a través del juego y más aún si se proponen actividades que inviten a los niños al aprendizaje de una manera divertida y creativa, como son el juego temático que se realizó en esta investigación la cual coincide y lo demuestra González-Moreno, C. L.; Solovieva, Y. & Quintanar-Rojas, L. (2009). La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares. Al grupo experimental se le aplicó el método de juego temático de roles que, de acuerdo con la concepción de Vygotsky y Elkonin garantiza la adquisición de las neo formaciones psicológicas de la edad preescolar. El análisis pre-test/posttest permitió observar cambios importantes en la actividad escolar de los niños del grupo experimental después de la intervención.

## **V. CONCLUSIONES**

Primero: Según los resultados que se obtuvieron se determinó que se evidencia un efecto significativo de la variable “Juegos temáticos” en la variable función simbólica. Por los resultados del nivel de significancia de  $p= 0,000$ , ya que el p valor es menor a 0,05. Se concluye que se rechaza la hipótesis nula, aceptando la alterna, llegando a alcanzar el objetivo general que es determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Segundo: De acuerdo con los resultados que se obtuvieron, se determinó que se evidencia un efecto significativo de la variable “Juegos temáticos” en la dimensión indicio. Por los resultados del nivel de significancia de  $p= 0,000$ , ya que el p valor es menor a 0,05, se concluye que se rechaza la hipótesis nula, aceptando la alterna, evidenciado en la tabla N° 7 y en la figura 04 logrando alcanzar el objetivo específico que es determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Tercero: Según los resultados que se obtuvieron, se determinó que se evidencia un efecto significativo de la variable “Juegos temáticos” en la dimensión símbolo. Por los resultados del nivel de significancia de  $p= 0,000$ , ya que el p valor es menor a 0,05. Se concluye que se rechaza la hipótesis nula, aceptando la alterna, evidenciado en la tabla N° 8 y en la figura 05 logrando alcanzar el objetivo específico que es determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

Cuarto: De acuerdo con los resultados que se obtuvieron, se determinó que se evidencia un efecto significativo de la variable “Juegos temáticos” en la dimensión signo. Por los resultados del nivel de significancia de  $p= 0,000$ , ya que el p valor es menor a 0,05. Se concluye que se rechaza la hipótesis nula, aceptando la alterna, evidenciado en la tabla N° 9 y en la figura 06 logrando alcanzar el objetivo específico que es determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Considerando que el resultado de la investigación, los datos obtenidos a fin de proponer la mejora del desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, es necesario considerar lo siguiente:

#### Primero

Se recomienda a la institución educativa, directivos del nivel inicial a tomar propuestas para la mejora de la función simbólica, ya que si lo desarrollan las probabilidades de que los niños tengan un buen desempeño en la lecto escritura serán altas y se podrán prevenir futuros problemas de aprendizaje en el nivel primario.

#### Segundo

Es recomendable que los maestros de educación inicial utilicen el Programa “Juegos temáticos” como guía y herramienta de trabajo para desarrollar la función simbólica, porque permite mejorar los niveles de logro en el indicio, símbolo y signo, empleando estas estrategias, como ponerle temas a cada juego, ya que así se genera la expectativa en los niños cada clase, y esto es importante porque así los niños estarán motivados aprender sin presión.

#### Tercero

Es recomendable aplicar el programa “Juegos temáticos” en los sectores, como parte de un juego trabajo en el aula, y en su programación curricular, como una estrategia innovadora, ya que en la presente investigación se ha determinado que el programa mejora significativamente la función simbólica en los niños de 4 años.

#### Cuarto

Se sugiere a los futuros investigadores en el sector educativo que sigan ahondando en este tema sobre la influencia de los juegos temáticos en el desarrollo de la función simbólica, ya que este programa está sujeto a mejoras y a nuevas ideas de implementación.

## **V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## Referencias

- Aguilar, M.L., (2017) *Neurociencia y matemática*. Lima: Facultad de Educación de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación introducción a la metodología científica*. Caracas- República Bolivariana de Venezuela: EDITORIAL EPISTEME, C.A.
- Bernal, C. (2010) *Metodología de la investigación administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. (3 ° ed.). Colombia: PEASON.
- Bonilla, R. (2013) *Formación de la función simbólica en preescolares a través de las actividades de juego*. Tesis doctoral, Doctorado Interinstitucional en Educación. Puebla, México: UIA Puebla.  
[https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III\\_Ma\\_Rosario\\_Bonilla.pdf?sequence=2](https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequence=2)
- Bonilla, R., Solovieva, Y., Figueroa, S., Martínez, J. y Quintanar, L. (2004). *Tratamiento neuropsicológico en niños con TDA con predominio de impulsividad*. En: Solovieva, Y. y Quintanar, L. *Métodos de intervención neuropsicológica infantil*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Colección Neuropsicología y Rehabilitación. 117-146.
- Condemarín, M. Chadwick, M. y Milicic, N. (1981). *Madures Escolar*. (2da edición). Santiago de Chile: ed.Antártica.
- Chamorro, J. (2017) *Aplicación del programa juego simbólico en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de la I.E.I 87 Santa Rosa, Callao, 2017*. Tesis para optar el Grado de Licenciada en Educación Inicial, por la Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Ferreiros, E. (2002). *Alfabetización Teoría y Práctica*. Argentina: siglo veintiuno editores.
- Flores, Z. (2017). *Aplicación del programa juego dramático para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E N°84 Niña María del distrito*

- del callao - 2017*. Tesis para optar el Grado de Licenciada en Educación Inicial, por la Universidad Cesar Vallejo, Perú.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*. Tesis para optar el Grado de Maestro en Educación, por la Universidad San Ignacio de Loyola, Perú.
- García J. y Deval J. (2010) *Psicología del desarrollo I*. Madrid: UNED
- González-Moreno, C. L.; Solovieva, Y. & Quintanar-Rojas, L. (2009). *La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares*. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 2 (3).
- González, C. (2009). *La utilización de la actividad de juego temático de roles sociales en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares*. Tesis de maestría. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- González-Moreno, C. X., y Solovieva, Y. (2016). *Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares*. Rev. CES Psicol., 9 (2),80-99. <http://www.scielo.org.co/pdf/cesp/v9n2/2011-3080-cesp-9-02-00080.pdf>
- González-Moreno, C. X. y Solovieva, Y. (2016). *Impacto del juego de roles sociales en la formación de la función simbólica en preescolares*. Revista de Psicología Universidad de Antioquia, 8(2), 49-70. DOI: 10.17533/udea.rpsua.v8n2a04
- Hernández R.; Fernández C. y Baptista P. (2014). *Metodología de la investigación*. 6° ed. México: McGraw-Hill.
- Ministerio de Educacion Nacional. (2013). *Disponible en:*. Obtenido de <http://www.mineducaion.gov.co/1621/article-278740.html> 1
- Observatorio Ciudadano de la Educación (2003). *La comprensión del cerebro. Hacia una nueva ciencia del aprendizaje*. México, OCE-Santillana. [Recuperado de http://www.observatorio.org](http://www.observatorio.org).

- Parras A., Madrigal A. (2012). *Orientación educativa: fundamentos teóricos, modelos institucionales y nuevas perspectivas*. España: Secretaria general técnica.
- Piaget J., Inhelder B. (2014) *Psicología del niño*. Madrid: EDICIONES MORATA.
- Real Academia Española (2018) *Diccionario de la lengua española*. Felipe IV, 4 – 28014  
<http://dle.rae.es/?id=DgIqVCc>.
- Raul Tola. (24 de setiembre de 2015). *de grupo la republica sitio web*. Obtenido de de grupo la republica sitio web: <http://larepublica.pe/sociedad/7000-pisa-2015-datos-conocer-sobre-la-evaluacion-internacional>
- Repetto, E. (2002). *Modelos de orientación e intervención psicopedagógica*. Educación, 32 - 36
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo de lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del centro infantil Ejercito #3*. (Tesis de la Licenciatura). ESBE universidad de las fuerzas armadas, Quito, Ecuador.
- Salamina, N. (1988). *Signo y símbolo en la educación*, Moscú: Universidad Estatal de Moscú.  
<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/apl32.2.2014.08>
- Salamina, N. y Filimonova, O. (2001). *Diagnóstico y corrección de la voluntad en la edad preescolar y escolar menor*. México: Universidad Autónoma de Tlaxcala.  
<http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/apl32.2.2014.08>
- Sánchez, R. (2014). *Enseñar a investigar*. 4ª ed. México: Lisue
- Sarle, P. (2008) *Enseñar en clave de juego. Enlazando juegos y contenidos*. (Primera ed.). Buenos Aires: Argentina: Novedades educa.
- Venegas, F., García, M. d., y Venegas, A. M. (2013). *El juego Infantil y su metodología*. IC Editorial.
- Vygotsky, L. S. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica, Grijalbo Mondadori. [aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/.../TA\\_Vygotsky\\_Unidad\\_1.pdf](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/.../TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf)

## **IV. ANEXOS**

## Anexo 1. Instrumento de evaluación para medir la función simbólica



### INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE FUNCION SIMBOLICA

Nombre del niño:.....

Edad:.....

Aula:.....

Nº	DIMENSIONES / ítems	INICIO	DESARROLLO	LOGRO
	<b>DIMENSIÓN INDICIO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
1	Responde la utilidad de un objeto visualizando la imagen de una caja registradora.			
2	Responde el lugar (cine) donde se realiza la venta de canchita con ayuda de una imagen (caja de canchita)			
3	Responde el lugar que corresponde (circo) donde se realiza la venta de entradas con ayuda de una imagen ( la boletería)			
4	Responde el lugar que corresponde (estación de bomberos) con ayuda una imagen donde se observa (la fachada de la estación de bomberos)			
5	Responde el lugar que corresponde (la pizzería) donde se realiza la venta de pizza con ayuda de una imagen (logo de la caja de pizza)			
6	Responde el lugar que corresponde ( el hospital) con ayuda una imagen donde se observa (la fachada de un hospital)			
	<b>DIMENSIÓN SIMBOLO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
7	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el supermercado.			
8	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el hospital.			
9	Dibuja dos objetos utilizados en el cine sin ayuda utilizando tiza y los explica.			

<b>10</b>	Dibuja y explica dos materiales que utilizan los bomberos.			
<b>11</b>	Modela dos objetos utilizados en la pizzería sin ayuda usando plastilina y los explica.			
<b>12</b>	Dibuja y explica un personaje que corresponde al circo.			
	<b>DIMENSION SIGNO</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>13</b>	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.			
<b>14</b>	Escribe el costo (números) de dos pizzas diferentes y establece correctamente el valor más alto entre las dos pizzas.			
<b>15</b>	Escribe algunas letras del nombre del circo y de un personaje			
<b>16</b>	Escribe algunas letras de la palabra bombero en el carro y en la casaca con ayuda de una imagen.			
<b>17</b>	Escribe y explica el valor numérico entre dos productos ¿Cuál tiene o vale más?			
<b>18</b>	Dibuja y explica los números ordinalmente en un material que se utilizó en el juego.			

## Anexo 2 Matriz de consistencia

Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho

<b>PROBLEMAS</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<b>General</b>	<b>General</b>	<b>General</b>		
¿Cuál es el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho?	Determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho	El Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho	V1: Función Simbólica V2: Juegos Temáticos	<b>Paradigma.</b> Positivista <b>Enfoque.</b> Cuantitativo
<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>Específicos</b>	<b>V1: Función Simbólica</b>	
a. PE1: ¿Cuál es el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho b. ?	a. OE1: Determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho	a. El Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho b. El Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indicio</li> <li>• Símbolo</li> <li>• Signo</li> </ul>	<b>Tipo de investigación</b>  Aplicada  <b>Diseño de investigación</b>

<p>c. PE2: ¿Cuál es el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho</p> <p>d. ?</p>	<p>b. OE2: Determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho</p> <p>c. OE3: Determinar el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho</p>	<p>niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho</p> <p>c.</p> <p>d. El Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho</p>	<p>Pre experimental, de alcance Explicativa</p>
<p>e. PE3: ¿Cuál es el efecto del Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho</p> <p>f. ?</p>			<p>El diagrama representativo de este diseño es el siguiente</p>
			<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>GE: O1 X O2</b></p> </div>
			<p>Figura 1. Diagrama del diseño pre experimental.</p>
			<p><i>Nota: Adaptado de Bernal (2012) Metodología de la investigación.</i></p>
			<p>Dónde:</p> <p>Dónde: G.E. Grupo experimental.</p>
			<p>O1: Pre test</p>
			<p>O2: Post test</p>
			<p>X: Manipulación de la Variable Dependiente</p>

---

**Población:** 114

**Muestra:** 27

---

### Anexo 3. Base de datos pre test

ELEMENTOS	INDICIO						SIMBOLO						SIGNO					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18
1. LEAH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
2. MAITE	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	2
3. SOPHIA	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1
4. LUIS	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
5. BRANDO	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
6. ARCHELT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1
7. GEORGIA	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
8. RAQUEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9. TADEO	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	1	1	2	2	1	1
10. VANIA	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
11. SUNHI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
12. ARELY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
13. OSCAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
14. BRIYANA	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2
15. MIA	3	2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2
16. DOMINIC	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17. THIAGO C.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	2	2	3	1	2
18. LUAN	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
19. ANGELY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
20. MILLET	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
21. THIAGO T.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
22. ESTELA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
23. BRUNELLA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1
24. AMELY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2
25. DANA PAOLA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
26. GABRIEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2
27. EDWIN	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1



**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN A TRAVÉS DE  
JUICIO DE EXPERTOS**



## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita): Mirella Patricia Villena Guerrero

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Escuela de Pregrado de Educación Inicial de la UCV, en la sede Lima Esta aula 600B, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual obtendré el grado de Licenciada de Educación Inicial.

El título nombre de mi proyecto de investigación es: Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

---

Firma

Lic. Vásquez Fermín María Luisa  
D.N.I: 46366850



## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita): Carmen Ríos Espinoza

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Escuela de Pregrado de Educación Inicial de la UCV, en la sede Lima Esta aula 600B, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual obtendré el grado de Licenciada de Educación Inicial.

El título nombre de mi proyecto de investigación es: Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

---

Firma

Lic. Vásquez Fermín María Luisa  
D.N.I: 46366850



## CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a) (ita): Mavila Salazar Cerna

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Escuela de Pregrado de Educación Inicial de la UCV, en la sede Lima Esta aula 600B, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar mi investigación y con la cual obtendré el grado de Licenciada de Educación Inicial.

El título nombre de mi proyecto de investigación es: Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho, 2017, y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, he considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas de investigación científica.

El expediente de validación, que le hago llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de la variable.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

---

Firma

Lic. Vásquez Fermín María Luisa  
D.N.I: 46366850



## DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE Y

### DIMENSIONES

#### Variable: FUNCION SIMBOLICA

Según Aguilar (2017) manifestó,

La función simbólica, desde un enfoque histórico y cultural hace referencia a característica principal del proceso psíquico, donde el sujeto, en este caso el estudiante, tiene la posibilidad de utilizar signos y símbolos. Esta función simbólica se refiere al dominio que el niño, de acuerdo a su edad, mantendrá los símbolos y signos. Estos modificarían la vida psicológica del ser y reflejarían el nivel de uso de los mismos. (p.42)

### DIMENSIONES DE LA VARIABLE FUNCION SIMBOLICA

#### DIMENSIÓN INDICIO

Según Piaget y Inhelder (2014) manifestaron,

Un indicio esta efectivamente indiferenciado, en el sentido de que constituye un aspecto (la blancura de la leche), una parte (el sector visible de un objeto semioculto), un antecedente temporal (la puerta que se abre para la llegada de la madre), un resultado causal (una mancha). (p. 60)

#### DIMENSIÓN SIMBOLO

Según Piaget y Inhelder (2014) manifestaron,

“Los símbolos, que son “motivados”, es decir, que representan, aunque significantes diferenciados, alguna semejanza con sus significados; [...] Los símbolos, como motivados, pueden ser contruidos por el individuo solo, [...]” (p. 64)

#### DIMENSION SIGNO

Según Piaget y Inhelder (2014) manifestaron,

“Los signos son arbitrarios o convencionales. [...] El signo, por el contrario, como convencional, ha de ser necesariamente colectivo, [...]” (p. 64)



## MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE

### Variable: FUNCIÓN SIMBOLICA

Dimensiones	indicadores	ítems	Escala
Indicio	Imagen mental	Responde cuál sería su rol con ayuda de un carrito de compras.	
		Responde cuál sería su rol con ayuda de una cajita canchita.	
		Responde cuál sería su rol con ayuda de una nariz de payaso.	
		Responde cuál sería su rol con ayuda de un casco de bombero.	
		Responde cuál sería su rol con ayuda de una caja de pizza.	
		Responde cuál sería su rol con ayuda de un estetoscopio.	
Símbolo	Imitación diferida	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el juego del supermercado.	Ordinal
	Juego Simbólico	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el juego del hospital.	
	Dibujo	Modela dos objetos utilizados en el juego sin ayuda utilizando plastilina y los explica.	
		Dibuja y explica dos materiales que eligió en el juego.	
		Modela dos objetos utilizados en el juego sin ayuda usando plastilina y los explica.	
		Dibuja y explica el personaje que eligió en el juego.	
Signo	Lenguaje	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	
		Escribe el valor numérico del costo dos productos que se venden.	
		Escribe el nombre del circo o de un producto con ayuda de una imagen.	
		Escribe la palabra bombero en el carro y en una casaca de con ayuda de una imagen.	
		Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	
		Dibuja y explica los números ordinalmente en un material que se utilizó en el juego.	

Fuente: Elaboración propia.


**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE FUNCION SIMBOLICA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN INDICIO</b>								
1	Responde la utilidad de un objeto visualizando la imagen de una caja registradora.	/		/		/		
2	Responde el lugar (cine) donde se realiza la venta de canchita con ayuda de una imagen (caja de canchita)	/		/		/		
3	Responde el lugar que corresponde (circo) donde se realiza la venta de entradas con ayuda de una imagen ( la boletería)	/		/		/		
4	Responde el lugar que corresponde (estación de bomberos) con ayuda una imagen donde se observa (la fachada de la estación de bomberos)	/		/		/		
5	Responde el lugar que corresponde (la pizzería) donde se realiza la venta de pizza con ayuda de una imagen (logo de la caja de pizza)	/		/		/		
6	Responde el lugar que corresponde ( el hospital) con ayuda una imagen donde se observa (la fachada de un hospital)	/		/		/		
<b>DIMENSIÓN SIMBOLO</b>								
7	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el juego del supermercado.	/		/		/		
8	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el juego del hospital.	/		/		/		
9	Modela dos objetos utilizados en el juego sin ayuda utilizando plastilina y los explica.	/		/		/		
10	Dibuja y explica dos materiales que eligió en el juego.	/		/		/		
11	Modela dos objetos utilizados en el juego sin ayuda usando plastilina y los explica.							Varias.
12	Dibuja y explica el personaje que eligió en el	/		/		/		

	juego.						
	DIMENSION SIGNO	Si	No	Si	No	Si	No
13	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	✓		✓		✓	
14	Escribe el valor numérico del costo dos productos que se venden.	✓		✓		✓	
15	Escribe el nombre del circo o de un producto con ayuda de una imagen.	✓		✓		✓	
16	Escribe la palabra bombero en el carro y en una casaca de con ayuda de una imagen.	✓		✓		✓	
17	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	✓		✓		✓	
18	Dibuja y explica los números ordinalmente en un material que se utilizó en el juego.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay

suficiencia): SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable []      Aplicable después de corregir []      No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: CARMEN RIOS ESPINOZA  
DNI: 07121341

Especialidad del validador: LIC. EDUCACIÓN INICIAL

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

.....de.....del 20...

  
DIRECTORA  
I.E.I. N° 003 NIÑATO JESUS  
Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE FUNCION SIMBOLICA**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN INDICIO</b>							
1	Responde cuál sería su rol con ayuda de un carrito de compras.	✓		✓		✓		
2	Responde cuál sería su rol con ayuda de una cajita canchita.	✓		✓		✓		
3	Responde cuál sería su rol con ayuda de una nariz de payaso.	✓		✓		✓		
4	Responde cuál sería su rol con ayuda de un casco de bombero.	✓		✓		✓		
5	Responde cuál sería su rol con ayuda de una caja de pizza.	✓		✓		✓		
6	Responde cuál sería su rol con ayuda de un estetoscopio.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSIÓN SIMBOLO</b>							
7	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el juego del supermercado.	✓		✓		✓		
8	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el juego del hospital.	✓		✓		✓		
9	Modela dos objetos utilizados en el juego sin ayuda utilizando plastilina y los explica.	✓		✓		✓		
10	Dibuja y explica dos materiales que eligió en el juego.	✓		✓		✓		
11	Modela dos objetos utilizados en el juego sin ayuda usando plastilina y los explica.	✓		✓		✓		
12	Dibuja y explica el personaje que eligió en el juego.	✓		✓		✓		
	<b>DIMENSION SIGNO</b>							
13	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	✓		✓		✓		

12	Dibuja y explica el personaje que eligió en el juego.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>DIMENSION SIGNO</b>		<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
13	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Escribe el valor numérico del costo dos productos que se venden.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Escribe el nombre del circo o de un producto con ayuda de una imagen.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Escribe la palabra bombero en el carro y en una casaca de con ayuda de una imagen.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18	Dibuja y explica los números ordinalmente en un material que se utilizó en el juego.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observaciones (precisar si hay

suficiencia): los ítems son suficientes

Opinión de aplicabilidad: Aplicable []    Aplicable después de corregir []    No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: Salazar Cerna, Montal  
DNI: 10341927

Especialidad del validador: Docente de Educación Inicial.

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

30 de 11 del 2017

Salazar Montal

Firma del Experto Informante.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE FUNCION SIMBOLICA**

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSIÓN INDICIO</b>								
1	Responde cuál sería su rol con ayuda de un carrito de compras.	✓		✓		✓		
2	Responde cuál sería su rol con ayuda de una cajita canchita.	✓		✓		✓		
3	Responde cuál sería su rol con ayuda de una nariz de payaso.	✓		✓		✓		
4	Responde cuál sería su rol con ayuda de un casco de bombero.	✓		✓		✓		
5	Responde cuál sería su rol con ayuda de una caja de pizza.	✓		✓		✓		
6	Responde cuál sería su rol con ayuda de un estetoscopio.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSIÓN SIMBOLO</b>								
7	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el juego del supermercado.	✓		✓		✓		
8	Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el juego del hospital.	✓		✓		✓		
9	Modela dos objetos utilizados en el juego sin ayuda utilizando plastilina y los explica.	✓		✓		✓		
10	Dibuja y explica dos materiales que eligió en el juego.	✓		✓		✓		
11	Modela dos objetos utilizados en el juego sin ayuda usando plastilina y los explica.	✓		✓		✓		
12	Dibuja y explica el personaje que eligió en el juego.	✓		✓		✓		
<b>DIMENSION SIGNO</b>								
13	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	✓		✓		✓		

14	Escribe el valor numérico del costo dos productos que se venden.	✓		✓		✓	
15	Escribe el nombre del circo o de un producto con ayuda de una imagen.	✓		✓		✓	
16	Escribe la palabra bombero en el carro y en una casaca de con ayuda de una imagen.	✓		✓		✓	
17	Escribe y explica el valor numérico de dos productos.	✓		✓		✓	
18	Dibuja y explica los números ordinalmente en un material que se utilizó en el juego.	✓		✓		✓	

Observaciones (precisar si hay

suficiencia):

Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable       Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: ..... Villma Guerrero Hircella Patricia .....  
DNI:.....

Especialidad del  
validador:.....

Educación Inicial

<sup>1</sup>Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

27 de 11 del 2017



Firma del Experto Informante.

**ANEXO 5 CONSENTIMIENTO INFORMADO****CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sra: Directora:

Pamela Magali Ochoa Trucios

Soy estudiante de la Escuela Académico profesional de Educación Inicial Universidad Cesar Vallejo actualmente me encuentro en el X ciclo, estoy realizando un trabajo de investigación cuyo propósito es aplicar en que consiste la sesiones de aprendizaje. Programa “Juegos Temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018 con la finalidad de favorecer el desarrollo de las habilidades tanto en la escritura tanto de números como de letras.

Agradeciendo anticipadamente su autorización de la aplicación del programa “juegos temáticos” el cual será en beneficio de los niños.

Responsable de la aplicación del programa:

✓ María Luisa Vásquez Fermín

San Juan de Lurigancho, 02 de abril del 2018

FIRMA

Ochoa Trucios Pamela Magali

DNI: 07476668



### REGISTRO DE SESIONES

Para la presente investigación Programa "Juegos Temáticos" en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, San Juan de Lurigancho, 2018.

Se estableció las siguientes sesiones, el cual se aplicará en el aula de 4 años – Arcoíris en las siguientes fechas determinadas:

- Fecha de inicio: 02 de abril del 2018
- Fecha de término: 22 de junio del 2018

N°	DENOMINACIÓN DE LAS SESIONES
1	JUGANDO AL SUPERMERCADO
2	EL SUPERMERCADO EN NUESTRA AULA
3	HAGAMOS TODOS UN CINE EN NUESTRA AULA
4	EL CINE LLEGÓ AL AULA
5	AULA ES UNA PIZZERIA
6	PREPAREMOS Y VENDAMOS DELICIOSA PIZZA
7	HOY NOS CONVERTIMOS EN BOMBEROS
8	NUESTRA AULA ES UNA ESTACION EN BOMBEROS
9	SOMOS DOCTORES Y HERIDOS EN EL AULA
10	HAGAMOS UN HOSPITAL EN NUESTRA AULA
11	CONOCIENDO A LOS PERSONAJES DEL CIRCO
12	NUESTRA AULA ES UN CIRCO



Pamela Magali Ochoa Trucios

DNI: 07476668

**DIRECTORA**

## ANEXO 6 SESIONES DEL PROGRAMA

# Programa "JUEGOS TEMÁTICOS"

\*A TRAVÉS DEL PROGRAMA JUEGO TEMÁTICO EL NIÑO ASIMILA LA ESENCIA DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA Y SE CONTRIBUYE CON SU DESARROLLO COGNITIVO Y EMOCIONAL, LO QUE TIENE IMPACTO EN SU PERSONALIDAD.



JULIO 2018

UCV

## Función Simbólica

María Vásquez Fermin

28 pag.



## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 UGEL	05 SAN JUAN DE LURIGANCHO
1.2 Institución Educativa	I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva
1.3 directora	Pamela Ochoa Trucios
1.4 Profesora de aula	Gisela
1.5 profesora practicante	María Vásquez Fermín
1.6 Edad	4 Años
1.7 Sección	Arcoíris

## II. DURACION: 2 días

## III. NOMBRE DE LA SESIÓN: "JUGANDO AL SUPERMERCADO"

## IV. DIAGNÓSTICO

- V. En un 40% los niños muestran cierta dificultad para realizar símbolos y signos de acuerdo al nivel de escritura en el que deberían estar por ser niños de 4 años y se ve reflejado tanto de números como letras esta situación se ve reflejada en los datos estadísticos de la lista de cotejo (SIMON) de la docente de aula arco iris. Al realizar dibujos o alguna actividad como modelado con plastilina, dramatización cuando se les pide representar alguna actividad que realizaron antes no pueden dibujar ni explicar lo que hicieron.

## VI. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Responde la utilidad de un objeto visualizando la imagen de una caja registradora.

Dramatiza sin ayuda utilizando materiales que le es útil para su personaje en el supermercado.

Escribe y explica el valor numérico de dos productos.

## VII. RECURSOS:

Los siguientes recursos son necesarios tenerlos antes de la actividad para desarrollar el programa:

- Envases de productos vacíos.
- Canastas de cajas, cajas registradoras, bolsas, monedas de cartón.

## VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

LUNES 02	PRIMERA PARTE DEL PROGRAMA
MARTES 03	SEGUNDA PARTE DEL PROGRAMA

## Lunes 02 primera parte: Ejecución del juego

### Intención pedagógica del día:

Hoy aprenderemos en que consiste el juego del supermercado y aprenderemos a contar y escribir los precios, leer los productos.

- Actividad de programa:

### GENERANDO ESPECTIVAS

La maestra Invitara a los niños a sentarse en círculo y acordamos nuestras normas de trabajo, luego presentamos una caja y bolsas con diversos productos que previamente se pidieron a los papitos. Y les preguntamos ¿qué son todas estas cosas? escuchamos sus posibles respuestas. Luego descubrimos una caja registradora de juguete, canastas y carritos de compras y preguntamos ¿qué son estos objetos? y les preguntamos ¿Qué podríamos hacer con todos estos materiales? ¿Dónde observamos estos materiales? A ¿qué podemos jugar? escuchamos sus respuestas,

### CREANDO NUESTRA MARCA

Luego mostrándole los diversos logos de supermercados les decimos que lo lean, luego les proponemos a los niños ponerle un nombre a nuestro supermercado.



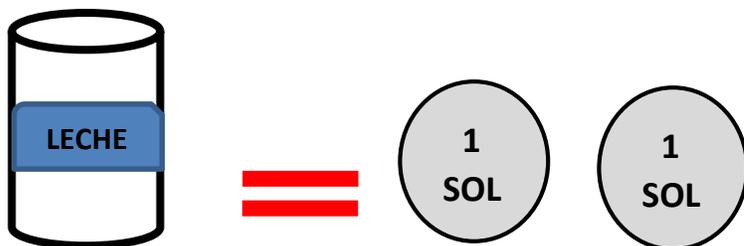
### ORGANIZANDO Y ETIQUETANDO PRECIOS

Luego la maestra preguntara a los niños, pero ¿en los supermercados como están los productos? y ¿Cómo están los nuestros? Podríamos ordenarlos, dejamos que los niños los ordenen y luego les preguntamos cuando los papitos van al supermercado ¿pueden llevarse los productos a su casa gratis? Escuchamos sus respuestas, luego proponemos ponerles precios a los productos, les pedimos que escojan 2 productos a los niños y les proporcionamos papelitos para que escriban los precios (escribirán los números del 1 al 5)

### EXPLICANDO VALORES CON MONEDAS

Después les explicaremos que, así como los papitos llevan dinero al supermercado ustedes también llevarán dinero, pero solo podrán comprar una cantidad que le alcance comprar con el dinero.

Luego les explicaremos cuánto vale en monedas cada precio que han puesto en los productos.



Invitaremos a los niños a practicar con los demás productos los precios con monedas saliendo a la pizarra trataremos de que salgan casi todos los niños para que así tengan noción del juego

**Martes 03 segunda parte: Ejecución del juego**

Intención pedagógica del día:

Hoy jugaremos a comprar en el supermercado y aprenderemos contar, leer los productos y que personajes trabajan en este lugar.

- Ejecución del programa:

**CONOCIENDO A LOS PERSONAJES**

La maestra invitara a los niños a sentarse en círculo y Recordar nuestras normas de trabajo, luego presentamos una caja y bolsas con diversos productos, luego la maestra nos mostrara a cada personaje, que función cumple, como: el cajero, el ayudante, degustador, acomodador, compradores. Luego proponemos a los niños acomodar el espacio y convertirlo en un supermercado.

**ORGANIZANDO Y ACOMODANDO**

Luego la maestra invitara a los niños a poner los productos en orden como se ven en los supermercados y cuando terminamos sortearemos a que personaje jugara cada niño, así nos alistamos para realizar el juego.

**JUGEMOS A COMPRAR EN EL SUPERMERCADO**

Invitaremos a los niños a jugar y la maestra en todo momento va supervisando la ejecución del programa mediante una ficha de observación para ver los logros, apoyando si es necesario en la parte del pago de los productos en caja, y así dejaremos que los niños puedan desenvolverse libremente solucionando los problemas que se presentaran.

**COMPARTIMOS NUESTRAS EXPERIENCIAS**

Luego al finalizar nos sentaremos en círculo y compartiremos nuestras experiencias haciendo las siguientes preguntas: ¿les gusto la actividad que hemos realizado? ¿Qué parte te gusto más? ¿Te gustaría volver hacerlo? ¿En qué convertimos nuestra aula? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué personajes había en el juego?



## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 UGEL	05 SAN JUAN DE LURIGANCHO
1.2 Institución Educativa	I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva
1.3 directora	Pamela Ochoa Trucios
1.4 Profesora de aula	Gisela
1.5 profesora practicante	María Vásquez Fermín
1.6 Edad	4 Años
1.7 Sección	Arcoíris

## II. DURACION: 2 días

## III. NOMBRE DE LA SESIÓN: "EL CINE LLEGO AL AULA"

## IV. DIAGNÓSTICO

En un 40% los niños muestran cierta dificultad para realizar símbolos y signos de acuerdo al nivel de escritura en el que deberían estar por ser niños de 4 años y se ve reflejado tanto de números como letras esta situación se ve reflejada en los datos estadísticos de la lista de cotejo (SIMON) de la docente de aula arco iris. Al realizar dibujos o alguna actividad como modelado con plastilina, dramatización cuando se les pide representar alguna actividad que realizaron antes no pueden dibujar ni explicar lo que hicieron.

## V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Responde el lugar (cine) donde se realiza la venta de canchita con ayuda de una imagen (caja de canchita)

Dibuja dos objetos utilizados en el cine sin ayuda utilizando tiza y los explica.

Escribe y explica el valor numérico entre dos productos ¿Cuál tiene o vale más?

## VI. RECURSOS:

Los siguientes recursos son necesarios tenerlos antes de la actividad para desarrollar el programa:

- Envases de productos , cajas de canchita, y vasos de gaseosa
- Cajas registradoras, carteles, monedas de cartón.

## VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

LUNES 16	PRIMERA PARTE DEL PROGRAMA
MARTES 17	SEGUNDA PARTE DEL PROGRAMA

## Lunes 16 primera parte: Ejecución del juego

Intención pedagógica del día: Hoy aprenderemos en que consiste el juego del cine y aprenderemos a contar y escribir los precios, leer los afiches.

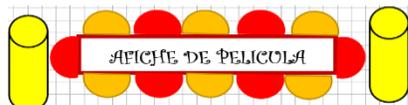
### Actividad de programa:

#### GENERANDO ESPECTIVAS

La maestra Invitara a los niños a sentarse en círculo y acordamos nuestras normas de trabajo, luego presentamos una caja con diversos productos que previamente se pidieron a los papitos. Y les preguntamos ¿qué son todas estas cosas? escuchamos sus posibles respuestas. Luego descubrimos una caja registradora de juguete, unos envases de canchita, unos envases de gaseosa, unos boletos grandes del cine unas películas, un afiche grande de una película y preguntamos ¿qué son estos objetos? y les preguntamos ¿Qué podríamos hacer con todos estos materiales? ¿Dónde observamos estos materiales? A ¿qué podemos jugar? escuchamos sus respuestas

#### NUESTRO AFICHE PUBLICITARIO

Luego mostrándole los diversos afiches de películas les decimos que lo lean, luego les proponemos a los niños escoger uno para decorarlo por grupos. Y luego promocionar la película.



Para realizar esta actividad les daremos la mitad de un papelote a cada grupo les daremos papel platino o de colores para que decoren el borde del afiche, pondremos letreros del título de la película para que lo transcriban y en el centro ira un dibujo relacionado a la película, más abajo pondremos la hora y el lugar.

#### ORGANIZANDO Y ETIQUETANDO PRECIOS

Luego la maestra preguntara a los niños, pero ¿en los cines que productos venden? y ¿Dónde están los productos? Podríamos ordenarlos, dejamos que los niños los ordenen según el criterio de tamaño, forma, y luego les preguntamos, cuando ustedes van cine con sus papitos ¿pueden llevarse la canchita y gaseosa gratis? Escuchamos sus respuestas, luego proponemos ponerles precios a los productos, les pedimos que escojan 2 productos de los que han ordenado a los niños y les proporcionamos papelitos para que escriban los precios (escribirán los números del 1 al 5)

#### EXPLICANDO VALORES CON MONEDAS

Después les explicaremos que, así como los papitos llevan dinero al cine ustedes también llevarán dinero, pero solo podrán comprar una cantidad de 2 productos cada uno, porque si no el dinero no les va alcanzar. Luego les explicaremos cuánto vale en monedas cada precio que han puesto en los productos.



Invitaremos a los niños a practicar con los demás productos los precios con monedas saliendo a la pizarra trataremos de que salgan casi todos los niños para que así tengan noción del juego

Martes 17 segunda parte: Ejecución del juego

#### Actividades permanentes de entrada

- Acciones de rutina.

#### Utilización libre de los sectores

- Juego trabajo

#### Intención pedagógica del día:

Hoy aprenderemos en que consiste el juego del cine, jugaremos y aprenderemos a contar y leer los precios de los productos y afiches.

#### - Ejecución de programa:

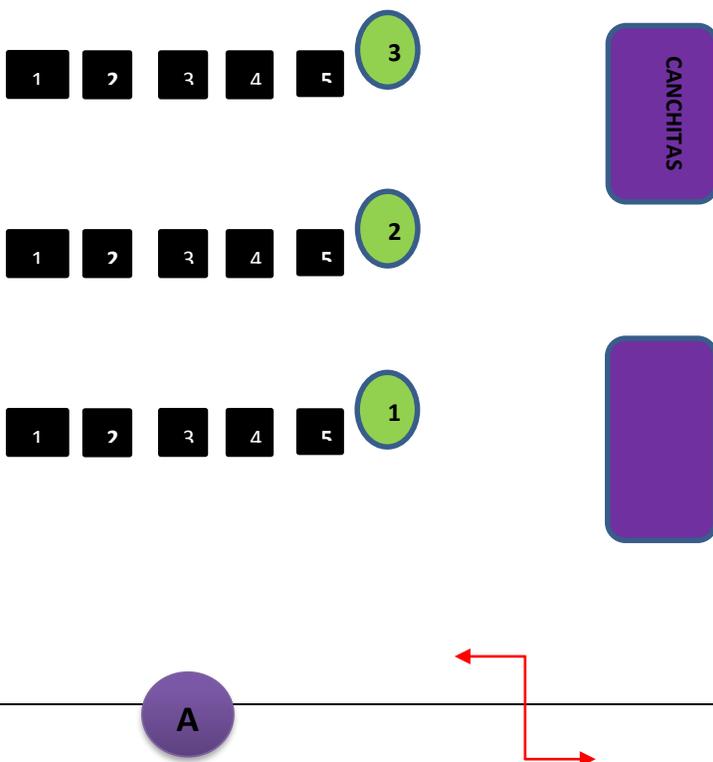
##### CONOCIENDO A LOS PERSONAJES

La maestra Invitara a los niños a sentarse en círculo y Recordar nuestras normas de trabajo, luego la maestra nos mostrará a cada personaje, que función cumple, como: el cajero que vende las entradas, el vendedor de canchita y gaseosa, el acomodador de butacas, espectadores.

Luego proponemos a los niños acomodar el espacio y convertirlo en un cine.

##### ORGANIZANDO Y ACOMODANDO NUESTRA AULA

Luego la maestra invitara a los niños a poner los productos y acomodar el espacio en orden como se ven en los cines:



Luego que compro su canchita y el ticket, podrá entrar de forma ordenada comparando en que letra le toca (círculo amarillo), luego que fila (son los círculos verdes) y que numero de butaca es (son los cuadraditos negros). después alistar nuestras cosas como los monederos y la canchita y chicha, cuando terminamos sortearemos a que personaje jugará cada niño, Y EXPLICAREMOS COMO SE EJECUTARÁ EL JUEGO, así nos alistamos para realizar el juego. (trataremos de poner a los niños que no salieron como cajeros la clase anterior salgan ahora para que así puedan aprender)

#### JUGEMOS “EL CINE LLEGO AL AULA”

Invitaremos a los niños a jugar y la maestra en todo momento va supervisando la ejecución del programa mediante una ficha de observación para ver los logros, apoyando si es necesario en la parte del pago de los productos en caja, y así dejaremos que los niños puedan desenvolverse libremente solucionando los problemas que se presentaran.

#### COMPARTIMOS NUESTRAS EXPERIENCIAS

Luego al finalizar nos sentaremos en círculo y compartiremos nuestras experiencias haciendo las siguientes preguntas: ¿les gusto la actividad que hemos realizado? ¿Qué parte te gusto más? ¿Te gustaría volver hacerlo? ¿En qué convertimos nuestra aula? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué personajes había en el juego?

#### **IX. EVALUACIÓN**

- Instrumento: Ficha de observación.



## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 UGEL	05 SAN JUAN DE LURIGANCHO
1.2 Institución Educativa	I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva
1.3 directora	Pamela Ochoa Trucios
1.4 Profesora de aula	Gisela
1.5 profesora practicante	María Vásquez Fermín
1.6 Edad	4 Años
1.7 Sección	Arcoíris

## II. DURACION: 2 días

## III. NOMBRE DE LA SESIÓN: *"PREPAREMOS Y VENDAMOS DELICIOSA PIZZA"*

## IV. DIAGNÓSTICO

En un 40% los niños muestran cierta dificultad para realizar símbolos y signos de acuerdo al nivel de escritura en el que deberían estar por ser niños de 4 años y se ve reflejado tanto de números como letras esta situación se ve reflejada en los datos estadísticos de la lista de cotejo (SIMON) de la docente de aula arco iris. Al realizar dibujos o alguna actividad como modelado con plastilina, dramatización cuando se les pide representar alguna actividad que realizaron antes no pueden dibujar ni explicar lo que hicieron.

## V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Responde el lugar que corresponde (la pizzería) donde se realiza la venta de pizza con ayuda de una imagen (logo de la caja de pizza)  
 Modela dos objetos utilizados en la pizzería sin ayuda usando plastilina y los explica.  
 Escribe el costo (números) de dos pizzas diferentes y establece correctamente el valor más alto entre las dos pizzas.

## VI. RECURSOS:

Los siguientes recursos son necesarios tenerlos antes de la actividad para desarrollar el programa:

- Envases de productos, cajas de pizza, y vasos de gaseosa, ingredientes para la pizza.
- Cajas registradoras, carteles, monedas de cartón.

## VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

LUNES 03	PRIMERA PARTE DEL PROGRAMA
MARTES 04	SEGUNDA PARTE DEL PROGRAMA

Lunes 03 primera parte: Ejecución del juego

Intención pedagógica del día:

Hoy aprenderemos en que consiste el juego de la pizzería y aprenderemos a preparar una pizza y venderla así también aprenderemos a contar y escribir los precios, leer los afiches.

- Actividad de programa:

#### GENERANDO ESPECTIVAS

La maestra Invitara a los niños a sentarse en círculo y acordamos nuestras normas de trabajo, luego presentamos una caja con diversos productos que previamente se pidieron a los papitos. Y les preguntamos ¿qué son todas estas cosas? escuchamos sus posibles respuestas. Luego descubrimos una caja registradora de juguete, unos logos y afiches de pizzerías, unos envases de caja de pizza, unos envases de gaseosa, y preguntamos ¿qué son estos objetos? y les preguntamos ¿Qué podríamos hacer con todos estos materiales? ¿Dónde observamos estos materiales? A ¿qué podemos jugar? escuchamos sus respuestas.

#### CREANDO NUESTRO AFICHE PUBLICITARIO

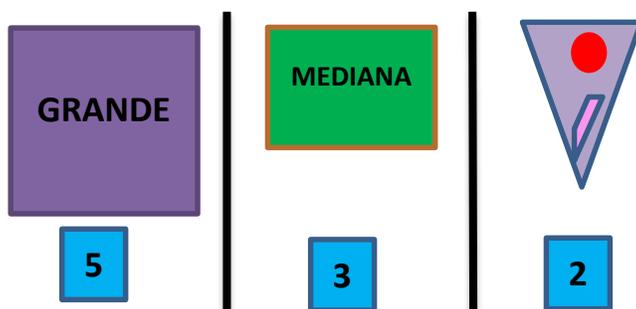
Luego mostrándole los diversos afiches de pizzerías les decimos que lo lean, luego les proponemos a los niños hacer nuestro propio afiche, pintarlo y decorarlo por grupos. Y luego promocionar la película.



Para realizar esta actividad les daremos a los niños un dibujo en la que pintaran las pizzas, para ayudarlos les pondremos dibujos de pizzas en la pizarra. Luego les pondremos copiar las letras del letrero que tiene el título del nombre de la pizzería saldrá cada niño salga al frente a transcribir una letra por niño y en el centro ira un dibujo relacionado a la pizzería, y alrededor pondremos los dibujos de los niños.

#### ORGANIZANDO Y ETIQUETANDO PRECIOS

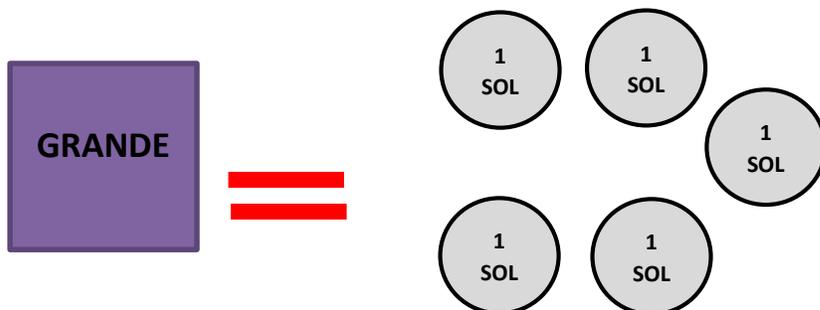
Luego la maestra preguntara a los niños, pero ¿en las pizzerías que productos venden? y ¿Dónde están los productos?, y luego les preguntamos, cuando ustedes van cine con sus papitos ¿pueden llevarse la pizza gratis? Escuchamos sus respuestas, luego proponemos ponerle precios a los productos, les pedimos que propongan precios para las pizzas, les mostramos los tres tamaños de pizzas que se venden(grande, mediana y tajada)



Y les proporcionamos papelitos para que escriban los precios (escribirán los números del 1 al 5) y cada niño pegara su papelito donde corresponde.

**EXPLICANDO VALORES CON MONEDAS**

Después les explicaremos que, así como los papitos llevan dinero a la pizzería ustedes también llevaran dinero para comprar. Luego les explicaremos cuánto vale en monedas cada precio que han puesto en los productos.



Invitaremos a los niños a practicar con los demás productos los precios con monedas saliendo a la pizarra trataremos de que salgan casi todos los niños para que así tengan noción del juego

## Martes 04 segunda parte: Ejecución del juego

### Actividades permanentes de entrada

- Acciones de rutina.

### Utilización libre de los sectores

- Juego trabajo

### Intención pedagógica del día:

**Hoy aprenderemos en que consiste el juego de pizzería, prepararemos una pizza y aprenderemos a contar y leer los precios de los productos y afiches.**

### - Ejecución de programa:

#### PREPARANDO NUESTRA PIZZA

La maestra invita a los niños a preparar una pizza y antes debemos habernos lavado las manos, luego muestra mediante una receta los ingredientes que llevará la pizza y luego los sacará y seguiremos los pasos en la preparación. La maestra deberá prever que los ingredientes estén listos para preparar la pizza y no demorar en ello.

Se reparte por grupos una maza de pan pequeña, luego el queso mozzarella, los chorizos cortados en rodajas, el jamón, laminado, la mantequilla, el orégano y la salsa de tomate.

Luego se invita a los niños a preparar la pizza, una vez terminada se pondrá al horno microondas.

#### CONOCIENDO A LOS PERSONAJES

La maestra mostrará a cada personaje, que función cumple, como: el cajero que cobra el dinero por las pizzas y les da un ticket para que recojan su pizza el despachador quien el que recibe el ticket que el cajero le dio y le sirve la pizza. Luego proponemos a los niños prepara una pizza.

#### JUGEMOS "VENDIENDO PIZZA"

Invitaremos a los niños a jugar y la maestra en todo momento va supervisando la ejecución del programa mediante una ficha de observación para ver los logros, apoyando si es necesario en la parte del pago de los productos en caja, y así dejaremos que los niños puedan desenvolverse libremente solucionando los problemas que se presentaran.

#### COMPARTIMOS NUESTRAS EXPERIENCIAS

Luego al finalizar nos sentaremos en círculo y compartiremos nuestras experiencias haciendo las siguientes preguntas: ¿les gusto la actividad que hemos realizado? ¿Qué parte te gusto más? ¿Te gustaría volver hacerlo? ¿En qué convertimos nuestra aula? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué personajes había en el juego?

## IX. EVALUACIÓN

- Instrumento: Ficha de observación.



## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 UGEL	05 SAN JUAN DE LURIGANCHO
1.2 Institución Educativa	I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva
1.3 directora	Pamela Ochoa Trucios
1.4 Profesora de aula	Gisela
1.5 profesora practicante	María Vásquez Fermín
1.6 Edad	4 Años
1.7 Sección	Arcoíris

## II. DURACION: 2 días

## III. NOMBRE DE LA SESIÓN: "NUESTRA AULA ES UN CIRCO"

## IV. DIAGNÓSTICO

En un 40% los niños muestran cierta dificultad para realizar símbolos y signos de acuerdo al nivel de escritura en el que deberían estar por ser niños de 4 años y se ve reflejado tanto de números como letras esta situación se ve reflejada en los datos estadísticos de la lista de cotejo (SIMON) de la docente de aula arco iris. Al realizar dibujos o alguna actividad como modelado con plastilina, dramatización cuando se les pide representar alguna actividad que realizaron antes no pueden dibujar ni explicar lo que hicieron.

## V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Responde el lugar que corresponde (circo) donde se realiza la venta de entradas con ayuda de una imagen (la boletería).

Dibuja y explica un personaje que corresponde al circo.

Escribe algunas letras del nombre del circo y de un personaje.

## VI. RECURSOS:

Los siguientes recursos son necesarios tenerlos antes de la actividad para desarrollar el programa:

- Soga, Pesas, un sombrero negro con una varita, pelotas y aro, una nariz roja y pelucas.
- caja registradora, monedas de cartón, cajas de canchita, vasos o botellas de gaseosa

## VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

MIÉRCOLES 23	PRIMERA PARTE DEL PROGRAMA
JUEVES 24	SEGUNDA PARTE DEL PROGRAMA

### Miércoles 23 primera parte: Ejecución del juego

Intención pedagógica del día:

Hoy el aula se convertirá en un circo y conoceremos en qué consiste el juego del circo y aprenderemos a escribir los nombres de los personajes del circo y el nombre de un producto (gaseosas).

- **Actividad de programa:**

#### GENERANDO ESPECTIVAS

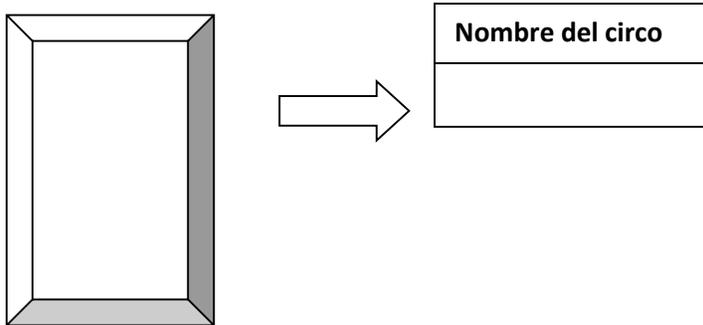
La maestra invita a los niños a sentarse en semicírculo y recordamos nuestras normas de trabajo, luego presentamos algunos materiales como: una sogá, unas pesas, un sombrero negro con una varita, pelotas y aros, un sombrero con un saco y corbata michí, una nariz roja y pelucas. También presentamos cajitas de canchita, vasos o botellas de gaseosa, también les mostramos un letrero que dice boletería. Y traemos la caseta donde se venden las entradas.

Luego preguntamos a los niños ¿Qué son estas cosas? Escuchamos sus respuestas, ¿que podríamos hacer con todas estas cosas? ¿A que podemos jugar? ¿Te gustaría ser parte de esta aventura?

Explicamos y damos a conocer la intención: Hoy el aula se convertirá en un circo y conoceremos en qué consiste el juego del circo y aprenderemos a escribir los nombres de los personajes del circo y el nombre de un producto (gaseosas).

#### PROPONIENDO NUESTRO AFICHE PUBLICITARIO

Luego le mostramos un afiche del circo dejamos en blanco la parte del título del circo para que ellos propongan como se llamara y luego dejamos que lo decoren con papelitos de colores.



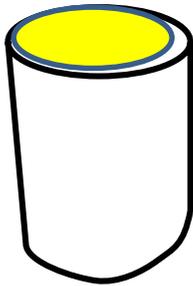
#### ESCRIBIENDO LOS NOMBRES DE LOS PRODUCTOS

Luego la maestra muestra a los niños unos vasos de gaseosa sin nombre y les pregunta ¿le faltara algo a este vasito? Escuchamos sus respuestas, y ayudamos si es necesario. Luego les explicamos que los nombres se borraron, podrían ayudarme a colocarle el nombre.

Invitamos a los niños a escoger su botella o vasito y les entregamos una franja de papel en blanco, también les damos plumones y crayolas para que realicen el nombre de cada gaseosa, la profesora

pasara por mesa mencionando los nombres de cada gaseosa para ver quienes logran escribir o recordar algunas vocales o letras del producto.

Cuando terminen la franja se pegará en cada botella o vaso y las guardaremos.

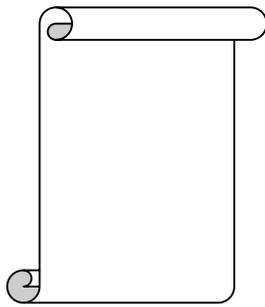


INKACOLA

### ESCOJAMOS UN PERSONAJE

Invitaremos a los niños a dibujar y escribir los nombres del personaje que quiere ser, con ayuda de imágenes de los personajes que estarán pegadas en la pizarra, cada niño saldrá y pegará en la pizarra su dibujo.

Si será un ARTISTA, LOS ESPECTADORES o un CAJERO que vende las entradas en la boletería o el que vende las CANCHITAS Y GASEOSAS. Anotamos en un papelote. Para organizarnos el día siguiente.



PRESENTADOR (A)

BAILARINAS

MAGOS

PAYASOS

MALARISTAS

LOS FORZUDOS

EQUILIBRISTA

### IX. EVALUACIÓN

- Instrumento: Ficha de observación.



## I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 UGEL	05 SAN JUAN DE LURIGANCHO
1.2 Institución Educativa	I.E.I. N° 035 Isabel Flores de Oliva
1.3 directora	Pamela Ochoa Trucios
1.4 Profesora de aula	Gisela
1.5 profesora practicante	María Vásquez Fermín
1.6 Edad	4 Años
1.7 Sección	Arcoíris

## II. DURACION: 2 días

## III. NOMBRE DE LA SESIÓN: *"NUESTRA AULA ES UNA ESTACIÓN EN BOMBEROS"*

## IV. DIAGNÓSTICO

En un 40% los niños muestran cierta dificultad para realizar símbolos y signos de acuerdo al nivel de escritura en el que deberían estar por ser niños de 4 años y se ve reflejado tanto de números como letras esta situación se ve reflejada en los datos estadísticos de la lista de cotejo (SIMON) de la docente de aula arco iris. Al realizar dibujos o alguna actividad como modelado con plastilina, dramatización cuando se les pide representar alguna actividad que realizaron antes no pueden dibujar ni explicar lo que hicieron.

## V. APRENDIZAJES ESPERADOS:

Responde el lugar que corresponde (estación de bomberos) con ayuda una imagen donde se observa (la fachada de la estación de bomberos).

Dibuja y explica dos materiales que utilizan los bomberos.

Escribe algunas letras de la palabra bombero en el carro y en la casaca con ayuda de una imagen.

## VI. RECURSOS:

Los siguientes recursos son necesarios tenerlos antes de la actividad para desarrollar el programa:

- Carro de cartón de bombero, manguera, casco, casaca de bombero.
- Casita de cartón, fachada de la estación de bomberos.

## VII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

MIÉRCOLES 30	PRIMERA PARTE DEL PROGRAMA
JUEVES 31	SEGUNDA PARTE DEL PROGRAMA

## Miércoles 30 primera parte: Ejecución del juego

Intención pedagógica del día:

Hoy aprenderemos en que consiste el trabajo y herramientas de los bomberos.

- Actividad de programa:

### GENERANDO ESPECTIVAS

La maestra Invitara a los niños a sentarse en círculo y acordamos nuestras normas de trabajo, luego presentamos una imagen de la fachada de la estación de los bomberos, presentamos, un casco, una manguera luego un carro de cartón, una casaca de los bomberos y una casa de cartón que se está incendiando ¿qué son estos objetos? y les preguntamos ¿Qué podríamos hacer con todos estos materiales? ¿Dónde observamos estos materiales? A ¿qué podemos jugar? escuchamos sus respuestas.



### CONOCIENDO LA ESTACION DE BOMBEROS

Luego invitamos a los niños a ver el símbolo de la estación de bomberos.



### DIBUJANDO LO QUE UTILIZA BOMBERO

Luego la maestra invitara a los niños a manipular algunos de los implementos que usan los bomberos y luego a dibujar y escriban el nombre de los implementos que usa el bombero que más los impresiona.

### ESCRIBIENDO LA PALABRA BOMBEROS

Invitaremos a los niños a armar la palabra bomberos en un carrito hecho de cajas de zapato, a cada niño se le entregara las letras de esta palabra y se le pedirá que lo acomoden en la parte que corresponde en el carro la palabra BOMBEROS como suene luego se le pedirá que lo comparen con lo que dice en la pizarra y lo acomoden nuevamente.



## Jueves 31 segunda parte: Ejecución del juego

Intención pedagógica del día:

Hoy jugaremos a ser bomberos

### - **Ejecución de programa:**

La maestra Invitara a los niños a sentarse en círculo y Recordar nuestras normas de trabajo, luego la maestra nos mostrará al personaje bomberos y a las personas que necesitaran ayuda, que función cumplen.

Y explicaremos a los niños que los bomberos estarán en su estación y de pronto llega una llamada de emergencia y recordamos el número de los bomberos.

Recordaremos que jugaremos en dos grupos, y mientras que algunos juegan otros observaran, luego acomodaran el espacio para que lo usen sus compañeros.

Luego proponemos a los niños acomodar el espacio y convertirlo en una estación de bomberos.

### **ORGANIZANDO Y ACOMODANDO NUESTRA AULA**

Luego la maestra invitara a los niños a poner los implementos y acomodar el espacio en orden, también acomodar el espacio del sector hogar para que simulen un incendio.

### **JUGEMOS “NUESTRA AULA ES UNA ESTACIÓN EN BOMBEROS”**

Invitaremos a los niños a jugar y la maestra en todo momento va supervisando la ejecución del programa, pondremos usar efectos de sonidos.

Dejaremos que los niños jueguen libremente, y solucionando los problemas que acontecerán en el juego.

### **COMPARTIMOS NUESTRAS EXPERIENCIAS**

Luego al finalizar nos sentaremos en círculo y compartiremos nuestras experiencias haciendo las siguientes preguntas: ¿les gusto la actividad que hemos realizado? ¿Qué parte te gusto más? ¿Te gustaría volver hacerlo? ¿En qué convertimos nuestra aula? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué personajes había en el juego?

## IX. EVALUACIÓN

- Instrumento: Ficha de observación.

## Anexo 7. Evidencias del “PROGRAMA JUEGOS TEMÁTICOS”



Milett 4 años - estudiante del aula Arcoíris, menciona que ese objeto que tiene en la mano es un teléfono.



Estela, Arely, Dominic, Luis, Vannia, Mia, Milett de 4 años - estudiantes del aula Arcoíris, seleccionaron los productos y los acomodaron según el criterio de agrupación.



Mayte, Arhianis, Angely de 4 años - estudiantes del aula Arcoíris, agrupando los productos (gelatina, atún, arroz, según su utilidad).



Mia y Luis de 4 años - estudiantes del aula Arcoíris, pensaban en que producto escoger para ponerle precio.



Mia y Luis de 4 años - estudiantes del aula Arcoíris, escribieron los precios para los productos que escogieron.



Brunela de 4 años - estudiante del aula Arcoíris, Practicando la cantidad de monedas que daría según el número que dice en el producto.



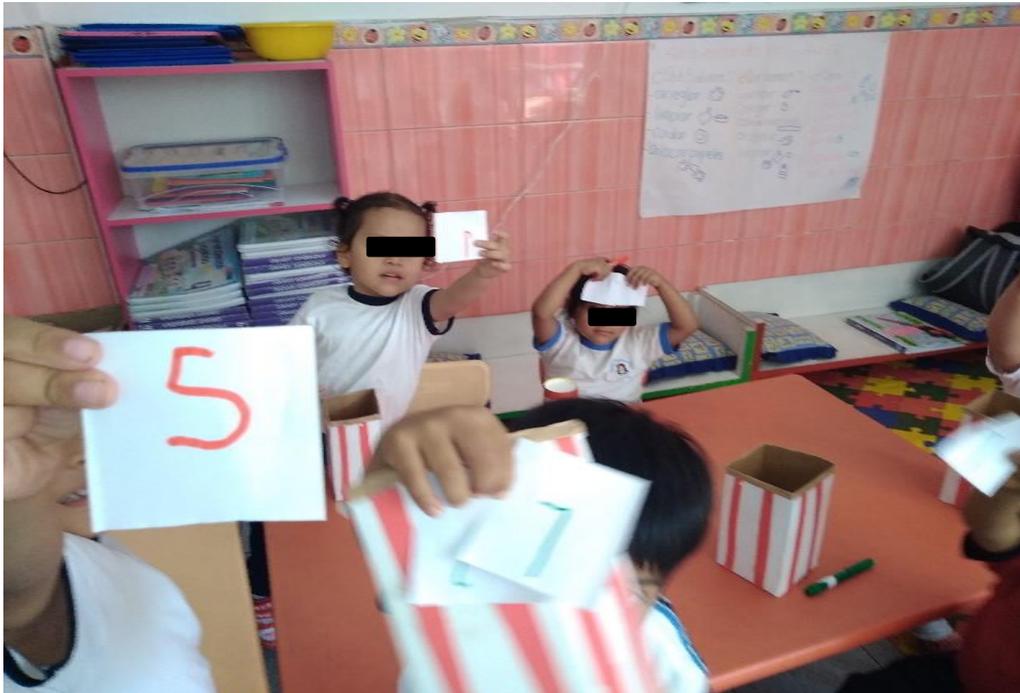
Mia, Luis, Briyana, Mayte de 4 años - estudiantes del aula Arcoíris, Fueron los cajeros en esta sesión.



Brunela y Sofía de 4 años - estudiantes del aula Arcoíris, Cumplieron la función de ser DEGUSTADORAS de hotdog.











Yo, Sebastián Sánchez Díaz, docente de la Facultad de Educación e Idiomas y carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo campus Lima Este, revisor (a) de la tesis titulada:

Programa "Juegos temáticos" en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho, de la estudiante Vásquez Fermín María Luisa, constato que la investigación tiene un índice de similitud de **12%** verificable en el reporte de originalidad del programa Tumitin.

El/la suscrito(a) analizó dicho reporte y concluyó 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.

San Juan de Lurigancho, 18 de julio del 2018



Dr. Sebastián Sánchez Díaz

DNI: 09834807

 Elabora	 Dirección de Investigación	Revisó	 Responsable del SGC	 VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN	
--	---	--------	--	---	---

Feedback Studio - Google Chrome  
 Es seguro | <https://lex.tumbón.com/app/carta/es/?lang=es&id=1302386543&id=1&id=1049621646>

feedback studio | Programa "Juegos temáticos" en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°005 Isabel Flores de Oliva, San Juan



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

Programa "Juegos temáticos" en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho

**AUTOR:**  
Vásquez Fermín, María Luisa

**ASESOR:**  
Dr. Sebastián Sánchez Díaz

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**  
Didáctica y evaluación del aprendizaje

Todas las fuentes

Coincidencia 1 de 28

- **Entregado a Universida..**  
Trabajo del estudiante 61  
Internet 8 %
- **repositorio.uca.edu.pe**  
Fuente de Internet, 24 URL 7 %
- **docplayer.es**  
Fuente de Internet, 2 URL 6 %
- **rel.ftso.mx**  
Fuente de Internet, 4 URL 6 %
- **revistas.ces.edu.co**  
Fuente de Internet 3 %
- **juegoprendoyconstru..**  
Fuente de Internet, 4 URL 2 %
- **repositorio.ausjal.org**  
Fuente de Internet, 4 URL 2 %
- **diee.ula.ftso.mx**  
Fuente de Internet 2 %
- **documents.mx**  
Fuente de Internet, 1 URL 2 %
- **www.scielo.org.co**  
Fuente de Internet 2 %

Excluir fuentes

Página: 1 de 117 | Número de palabras: 20287 | Text-only Report | High Resolution | Activado

	<b>AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b> UCV	Código : F08-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
---	---	---

Yo, María Luisa Vásquez Fermín, identificado con DNI N° 46366850, egresado(a) de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, Autorizo (X), No autorizo ( ) la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado Programa "Juegos temáticos" en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.



.....  
María Luisa Vásquez Fermín

DNI: 46366850

Fecha: 17-08-2018

	 Dirección de Investigación	Revisó	 Responsable del SGC	  Vicerectorado de Investigación
---	---	--------	--	--



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE  
La Escuela Profesional de Educación Inicial: Mgtr. Katelinen Mirian Rivera Paipay

---

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

María Luisa Vásquez Fermín

---

INFORME TÍTULADO:

Programa “Juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años,  
I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho.

---

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

---

SUSTENTADO EN FECHA: 20/07/2018

NOTA O MENCIÓN: 18 (dieciocho)

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN