



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
EDUCACIÓN**

**El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en  
estudiantes de 5 años de una institución educativa  
de Imperial Cañete, 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Maestra en Educación**

**AUTORA:**

Zamudio Vicente, Sonia ([orcid.org/0000-0003-4949-1640](https://orcid.org/0000-0003-4949-1640))

**ASESORES:**

Mg. Lopez Kitano, Aldo Alfonso ([orcid.org/0000-0002-2064-3201](https://orcid.org/0000-0002-2064-3201))

Dr. Aguilar Padilla, Fernando Ysaías ([orcid.org/0000-0002-0634-0028](https://orcid.org/0000-0002-0634-0028))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Gestión y Calidad Educativa

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

LIMA - PERÚ

2023

## **Dedicatoria**

En primer lugar, mi agradecimiento a Dios, porque me ha guiado y brindado la fortaleza necesaria para continuar con mis proyectos, pese a las adversidades.

A mi padre, quien impulso mi vocación y me brindo la oportunidad de estudiar, con sus palabras que siempre recordare, las cuales fueron de gran ayuda para continuar superándome, y hoy me ilumina desde el cielo. A mis hijas quienes fueron ese motor para seguir adelante y continuar en esta bonita experiencia.

### **Agradecimiento**

En el transcurso de mi experiencia profesional, hubo muchas personas importantes, que de una u otra forma ayudaron a ser perseverante y a continuar e hicieron posible este sueño, quienes en todo momento fueron mi inspiración, mi apoyo y fortaleza.

Al concluir esta maravillosa etapa, en mi vida profesional, quiero hacer extenso mi agradecimiento, a mis asesores, amigos y esposo.

## Índice de Contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de Contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA.....	10
3.1 Tipo y diseño de la investigación.....	10
3.2 Variables y operacionalización.....	11
3.3 Población, muestra, muestreo.....	14
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	15
3.5 Procedimientos.....	17
3.6 Método de análisis de datos.....	17
3.7 Aspectos éticos.....	18
IV. RESULTADOS.....	19
V. DISCUSIÓN.....	30
VI. CONCLUSIONES.....	35
VII. RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS.....	38

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Población de estudio	14
Tabla 2 Composición de la muestra	15
Tabla 3 Valor del Alfa de Cronbach por dimensiones	16
Tabla 4 De opinión de la aplicación por Juicio de Expertos de ambas variables	17
Tabla 5 Fiabilidad del instrumento en el pretest	19
Tabla 6 Fiabilidad del instrumento en el Pos-test	19
Tabla 7 El juego simbólico	20
Tabla 8 El trabajo colaborativo	21
Tabla 9 Prueba de Shapiro Wilk para los dos muestras	22
Tabla 10 Hipótesis general	23
Tabla 11 Hipótesis específica primera	24
Tabla 12 Hipótesis específica segunda	25
Tabla 13 Hipótesis específica tercera	26
Tabla 14 Hipótesis específica cuarta	27
Tabla 15 Hipótesis específica quinta	28
Tabla 16 correlación entre la variable aprendizaje colaborativo y las dimensiones de juego simbólico.	29

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Esquema de estudio	10
Figura 2 El juego simbólico	20
Figura 3 El trabajo colaborativo	21

## Resumen

En la presente tesis se planteó el objetivo general precisar el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de una institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023. En la sección metodológica fue de enfoque cuantitativo, tipo básico, método deductivo inductivo, nivel correlacional, diseño no experimental de corte transversal. La técnica utilizada correspondió a la encuesta con los instrumentos cuestionario con la validez por juicio de tres expertos y confiables mediante el estadístico Alfa de Cronbach con 0.878 y 0.940. Contando con la población de todos los niños de 5 años de edad, mediante el muestreo no probabilístico a conveniencia el investigador y muestra de 50 participantes. Los resultados conseguidos sobre la prueba de hipótesis por ser datos paramétricos se utilizó el estadístico Shapiro Wilk, obteniendo el valor p (significancia bilateral) de 0.000 y el coeficiente de correlación es 0.716, permitiendo concluir que existe relación directa significativa entre el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de una institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023.

**Palabras clave :** *Juego simbólico, aprendizaje colaborativo, vínculo, niños de 5 años*

## **Abstract**

In this thesis, the general objective was established: Specify the link between symbolic play and collaborative learning of 5-year-old children from an initial educational institution of Imperial Cañete 2023. In the methodological section, it was a quantitative approach, basic type, deductive-inductive method. , correlational level, non-experimental cross-sectional design. The technique used corresponded to the survey with the questionnaire instruments with the validity by judgment of three experts and reliable by means of the Cronbach's Alpha statistic with 0.878 and 0.940. Counting on the population of all children of 5 years of age, through non-probabilistic sampling at the convenience of the researcher and a sample of 50 participants. The results obtained on the hypothesis test because they are non-parametric data, the Shapiro Wilk statistic was used, obtaining the p value (bilateral significance) of 0.000 and the correlation coefficient is 0.716, allowing to conclude that there is a significant direct relationship between the game link symbolic and collaborative learning of 5-year-old children from an initial educational institution of Imperial Cañete 2023.

***Keywords:*** *symbolic play, collaborative learning, link, 5-year-olds*

## I. INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación, titulado el juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de una Institución educativa Imperial Cañete 2023, donde observamos y consideramos al juego como el avance de diversas habilidades que el niño va desarrollando en la etapa escolar, el cual despierta un importante efecto en el progreso del niño en su autonomía y socialización. Por ello queremos saber de qué forma se da el juego simbólico en el aprendizaje colaborativo y lograr un desempeño adecuado en su progreso.

La primera infancia es crucial para el pleno desarrollo, que incluye aspectos emocionales, sociales, físicos y cognitivos. Centrándose en este tema se reconoce la influencia de los progenitores; priorizando el crecimiento de las emociones en sus párvulos a través del juego simbólico. También destaca la importancia del apoyo emocional familiar para los niños menores de seis años. Lo principal es averiguar qué tan relevante es el juego simbólico en esta fase para el aprendizaje conjunto de los niños.

En la pedagogía elemental, el juego simbólico se utiliza como una importante herramienta pedagógica, ya que ayuda a desarrollar la función simbólica en la fase preoperatoria según la teoría de Piaget. Como señala Villalobos (2009), “los humanos pueden desarrollar sus habilidades cognitivas y simbólicas a través del juego simbólico, convertirse en agentes activos y transformadores de su experiencia y crear nuevos significados a través de su experiencia” (p. 272). De esta forma, e menor pueden experimentar un integral desarrollo en diferentes aspectos, permitiéndoles reflejar sus experiencias en la realidad que utilizan.

Encontrar alternativas de solución a este problema emergente tiene como objetivo averiguar qué tan esencial es el juego para el bebé y cómo afecta el aprendizaje mutuo. Porque tenemos padres en nuestro entorno que trabajan duro y no ofrecen suficiente espacio, induciendo al estudiante a buscando otras formas de entretenimiento, como ver programas que no son adecuados para su edad sin restricciones, jugar videojuegos, usar teléfonos móviles a una edad temprana, obligarlos a encontrar y usar lugares peligrosos y apartados, recientemente jugar

juegos con cambios técnicos lo mismo dispositivos para los que no se recomienda porque no les facilita descubrir y desarrollar sus conocimientos.

En este estudio reflejamos la pertinencia de las actividades existentes en el aula, logrando así el objetivo en la educación preescolar de tener ideas más precisas y claras sobre el impacto positivo del aprendizaje lúdico del niño en el desarrollo cognitivo, necesario para establecer vínculos entre diferentes formas de actividad y despertar el interés a través de la motivación. Esto hace que los docentes reflexionen sobre el trabajo diario que contribuye efectivamente al quehacer educativo. Para desarrollar en ellos, se utilizan diferentes estrategias y herramientas. Hándicap que encontramos en los discentes con bajo aprendizaje cooperativo en comparación con el juego simbólico, viéndolo primero como un problema y así darnos cuenta de cómo los juegos promueven el aprendizaje colaborativo, sabemos que el juego implica tipos de aprendizaje iniciado por el niño que no son fáciles de medida. Ante la situación descrita, se conformaron los siguientes problemas generales y específicos: del problema general: ¿Existe relación en el juego simbólico y el trabajo colaborativo de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023? del problema específicos: ¿Existe relación en el juego simbólico y la interdependencia positiva de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023? ¿Cómo se relación el juego simbólico y la interacción de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023? ¿Cómo se relación el juego simbólico y la responsabilidad individual de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023? ¿Cómo se relación entre el juego simbólico y las habilidades interpersonales de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023? ¿Cómo se relación el juego simbólico y el procesamiento en grupo de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023?

La justificación del estudio radica en su capacidad para crear conciencia y aumentar la conciencia de los maestros sobre el uso de juegos en sus actividades de clase que mejoran el aprendizaje. Lo anterior se sustenta en que este estudio empleará los métodos y procedimientos de recopilación , tratamiento y analizar lo obtenido, apegándose estrictamente a lo establecido en el método científico.

Mediante el trabajo realizado en el aula del nivel inicial, se ha observado que los estudiantes, realizan diversas formas de juegos y a la vez las representan demostrando sus habilidades, cualidades, esto ha generado gran inquietud por conocer de qué otra forma puede influir el juego, de tal manera, que hemos visto por conveniente buscar y ayudar a comprender de una forma más divertida alentadora a utilizar metodologías nuevas dentro del salón de clase donde se involucre todas las áreas y se logre en los niños encaminar hacia nuevos aprendizajes, logrando que cada docente no vea al juego como una rutina o distracción diaria, si no como algo que los lleve a adquirir nuevos conocimientos.

En este estudio vemos se ha podido observar la pertinencia de las actividades existentes en el aula para lograr el objetivo en educación preescolar y tener una percepción más precisa y clara del impacto positivo en cuanto al aprendizaje colaborativo del niño a través del juego, necesario para establecer vínculos entre diferentes formas de actividad y despertar el interés a través de la motivación. Esto conduce a una reflexión sobre la labor pedagógica de los docentes que contribuyen de manera efectiva a su labor, El desarrollo de los estudiantes se basa en diferentes estrategias y herramientas

Se ha encontrado que el apoyo en el hogar puede ayudar a reducir el impacto de la pobreza en la coeducación, aunque es necesario considerar otros factores como: El estado nutricional de un niño que afecta su estado de ánimo cuando llega a la escuela. Es innegable la existencia de una reciprocidad entre la teoría y la practica en sí misma.

Por mucho tiempo se ha considerado al juego como recurso educativo, gracias a los diversos aportes de la pedagogía hoy en día. El niño necesita una escuela que ofrezca una educación basada en algunas necesidades, exigencias para que más adelante los ayude a resolver algunas dificultades que se les presente. Se formula el Problema: ¿Qué relación existe con el juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023?. Como educadores, debemos ser conscientes que el juego no debemos verlo solamente como un pasatiempo o una actividad recreativa, si no como una herramienta clave para desarrollar diversas habilidades, desde las cognitivas hasta las sociales, comunicativas y afectivas.

De esta forma nos damos cuenta, que existen en la pequeña infancia referidos a que existe aún un bajo nivel de aprendizaje colaborativo en relación al juego simbólico, en nuestra realidad, y algunas entidades inmersas en la educación, que hacen caso omiso a lo mencionado, se busca de esta forma mejorar las dificultades, en cuanto aspectos importantes, donde el niño aprende jugando, relacionándolo con el aprendizaje colaborativo, pero por antecedentes sabemos; Hay muchas formas de juego y distintas habilidades para emprender el conocimiento. Por ello, es necesario tener en cuenta, la experiencia que vivan los estudiantes los ayudara a generar un aprendizaje profundo. Tener presente que la motivación es indispensable y realizar una retroalimentación que les permita observar que están aprendiendo y como lo están aprendiendo. A la vez se ha realizado la presente investigación, Los docentes de primer nivel pueden evaluar su práctica docente permitiéndose incluir actividades y estrategias utilizándolas con los juegos, los cuales permitirán mejorar el desarrollo del aprendizaje colaborativo en el niño en las diversas áreas curriculares.

De lo cual se desprende la siguiente Hipótesis general, Analizar la significativa del juego simbólico y el trabajo colaborativo de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de imperial Cañete 2023 . Hipótesis específicas, Comparar significativa si guarda relación el juego simbólico y la interdependencia positiva de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023 Comparar significativa si guarda relación el juego simbólico y la interacción de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023

Comparar significativa si guarda relación el juego simbólico y la responsabilidad individual de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023 Comparar significativa si guarda relación el juego simbólico y las habilidades interpersonales de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023 Comparar significativa si guarda relación el juego simbólico el procesamiento en grupo de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023

Del Objetivo General: Precisar el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de

Imperial Cañete 2023. Del Objetivos específicos: Precisar el vínculo entre el juego simbólico y la interdependencia positiva de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023. Precisar el vínculo del juego simbólico y la interacción de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete. Establecer el vínculo del juego simbólico y la responsabilidad individual de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023. Establecer el vínculo del juego y las habilidades interpersonales de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023. Establecer el vínculo del juego simbólico el procesamiento en grupo de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

Marín (2023) realizó un estudio dirigido a evaluar el impacto del juego en el aprendizaje colaborativo en jardines infantiles de Lima. El método que utilizó fue cuantitativo; casi experimental, un pretest y posteriormente para sustentar el instrumento post test. El indicio no probabilística es de 50 jardines de infancia seleccionados conscientemente, mostrando una diferencia significativa ( $\text{Sig} = 0,000 < 0,05$ ). con variables y dimensiones. Un estudio encontró que los juegos lúdicos tendrán un impacto significativo en el aprendizaje colaborativo entre niños de escuelas primarias en jardines infantiles en la ciudad de Lima en 2022.

Talavera-Sánchez (2023) escribió un artículo que establece el propósito de estudio para examinar cómo los juegos de rol afecta en lo niños de cinco años las sus habilidades de interacción social. Implementación de un planteamiento tipo cuantitativo ; diseño no experimental. El muestreo fue no probabilística y deliberadamente seleccionado y estuvo conformada por 90 escolares de primaria correspondientes a dos centro de estatales del distrito de Ate. Herramientas para recopilar datos. fueron guías de observación validadas por expertos que juzgaron su aplicabilidad. Los resultados mostraron que cuando el juego de roles se asoció con las habilidades sociales, el modelo ajustado mostró dependencia. resultado de chi-cuadrado con valor  $p=0,000$ , presentando relacionen las variables observadas. Además, el modelo encontró un 38 % (Nagelkerke = 0,388) Las diferencias en las habilidades de interacción social se pueden explicar a través del juego de roles.

Zelada (2022) en su estudio en el que se propone definir un estudio centrado en distinguir la relación entre habilidad social y coeducación niños de la escuela pública originaria de Chota-Cajamarca, con discentes de cinco años. No experimental y el nivel correlativo y estuvo conformado por 20 estudiantes. El método utilizado fue la observación y las herramientas de recolección de información fueron 2 manuales de observación con niveles de confiabilidad alfa de Cronbach de 0,843 en habilidades sociales como primera variable y 0,869 en aprendizaje cooperativo como segunda variable . Resultados evidenciaron que, en habilidades sociales, el 95% de los discentes alcanzó un nivel bajo y el 5% alcanzó un nivel medio; mientras que para los mixtos, el 5 % tenían un rendimiento bajo y el 95 % tenían un rendimiento moderado. Los resultados inferenciales establecieron

una significancia de  $0.000 < 0.05$ , La conclusión se demuestra la reciprocidad entre ambas variables investigadas.

Ramón et al (2020) desarrollaron un artículo que tubo por objetivo analizar cómo se relacionan, el estudio se centró como aprenden de forma cooperativa y las destrezas sociales en la edad de tres años en una escuela educativa, teniendo en cuenta utilizar una visión cuantitativa, de diseño no experimental y un sub-diseño correlacional. Lo cual se realizó mediante la observación y la lista de cotejo. La demostración se realizó a 80 niños de 3 años. Los resultados inferenciales arrojaron una relación de  $p= 0.895$  y una significancia calculada de  $0.000 < 0.05$ , guarda una directa relación entre ambas variables . Llegando a la decisión que existe evidencia estadística de una relación significativa del aprendizaje colaborativo con las aptitudes sociales en los niños de 3 años.

Paullo (2018) menciona en su tesis académica de maestría fue precisar el enlace entre socialización y las labores divertidas en los niños de una escuela de Conchacal ubicado en Cusco. El estudio empleó un marco metodológico basado en un estudio descriptivo correlacional, de 25 estudiantes. Para la compilación de ser usos la observación y el inventario. Finalmente, se obtuvieron correlaciones entre el juego lúdico y las actividades sociales, como el índice de Pearson de  $r = 0,882$ , con una significancia de  $0.000 < 0.05$ , lo que indica que la exposición a las oportunidades de aprendizaje tiene un efecto positivo en la forma en que los niños se socializan a través de los juegos.

A nivel internacional encontramos a Gavilanes y Salazar (2022) en Ecuador, quienes publicaron un estudio denominado “El juego simbólico en el aprendizaje colaborativo en niños de cuatro a cinco años”, tuvo un impacto en relación del juego de forma simbólica con aprendizaje de forma colaborativa en los discentes del centro educativa . Estuvo conformada por 18 discentes con sus respectivos padres o apoderados; la metodología aplicada al enfoque cuantitativo – cualitativo, para recabar información de los padres se trabajó con la observación con el instrumento lista de cotejo. Permitieron a través de los resultados definir que los juegos simbólicos desarrollan en gran medida la imaginación de los niños, favoreciendo de esta manera el aprendizaje colaborativo entre la edades de 4 a 5 años en una

escuela de nivel inicial en el Ecuador 2022.

Jiménez et al (2022) en la publicación de su artículo denominado “Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales en los niños”, hacen referencia a las diversas actividades de índole recreativo en centro educativo en Miguel Riofrío ubicada en Loja - Ecuador, el trabajo propuso usar los juegos tradicionales como actividades lúdicas como una alternativa para reforzar el enlace interpersonal entre los estudiantes que se presentaban conflictos interpersonales, como tensión, insulto, exclusión, entre otros. Los procedimientos utilizados en la recopilación de datos es la observación encuesta y escala de Comportamiento Persuasivo Infantil (Cabs; Wood, Michelson, & Flynn, 1978). Los resultados arrojaron determinan mayoría de los estudiantes conocían los juegos de tradición ecuatorianos, pero solo lo practicaban fuera de la institución, considerando además los beneficios múltiples de dichas actividades. Por otra parte, se encontró que el 51% de los estudiantes presentaban conductas agresivas hacia sus pares. estos resultados les permitieron concluir que practicar juegos tradicionales impacta positiva y significativamente en las conductas de los estudiantes, permitiéndoles conectarse entre ellos, ser más creativos, compartir con compañeros marginados, fortalecer sus valores, promover la comunicación, el trabajo en equipo y lo más importante, compartir jugando.

Tejero (2022) en España realizó un estudio que tuvo por objetivo desarrollar un programa de intervención de aprendizaje colaborativo para alumnos de educación inicial con el afán de mejorar sus habilidades socioemocionales y desarrollar así hábitos de resolución de conflictos. Para ello, realizó una revisión bibliográfica sobre el aprendizaje colaborativo. La verificación apoya la recomendación adicional de introducir una intervención pedagógica basada en juegos cooperativos para los estudiantes de preescolar. En la propuesta educativa, los docentes guiarán el aprendizaje, analizarán y evaluarán en grupo e individualmente, utilizando para ello técnicas como la observación y la autoevaluación crítica. Como resultado, presentó varias recomendaciones y ventajas del enfoque, por ejemplo, los enfoques colaborativos parecen factibles en la educación infantil y pueden significar la mejora significativamente la inclusión en la clase. concluyendo en mejora la prevención y resuelve conflictos en los

estudiantes, el apropiado aprendizaje cooperativo como parte de una formación integral.

Gómez (2022) Examino el enlace del aprendizaje de forma colaborativa como socializadora en los niños de la escuela Gonzalo Llona en Guayaquil, Ecuador. Se basó en la teoría de Vygotsky (1979), que postula que los estudiantes deben de trabajar de manera independiente y a su propio ritmo para mejorar el trabajo en grupo y la colaboración, utilizando la observación y la lista de cotejo para los datos de una población censal en 70 discentes. Las resultas mostraron una positiva reciprocidad entre el aprendizaje colaborativo y la socialización, con un coeficiente de correlación de Rho Spearman  $r = 0,480$  y un nivel de significancia de  $0.000 < 0.05$ . Esto llevo a la conclusión de que la socialización entre los estudiantes aumenta a medida que aumentan las acciones de aprendizaje cooperativo en el centro de enseñanza Gonzalo Llona de Guayaquil.

Chicaiza (2022) en su investigación realizada en Riobamba, Ecuador, Leónidas García Ortiz (2022) busco determinar de qué forma juegos de tradición contribuyen con el aprendizaje de los discentes comprendidos en los 4 años en una escuela del mismo nombre. La muestra; 20 niños y niñas de inicial, realizando un estudio no experimental y de diagnóstico para identificar si interviene los juegos tradicionales para la enseñanza y también se tiene en cuenta el aprendizaje de estos; la recolección de datos ,observación directa, observación como instrumento, y se presentó la información procesada en gráficos y cuadros estadísticos para su interpretación. El estudio concluyo con los juegos tradicionales son de carácter fundamental en la vida de los niños, ya que les ayudan a desarrollar sus capacidades en diferentes áreas, incluyendo la psicomotricidad, y fortalecen sus habilidades básicas, lo cual favorece significativamente su aprendizaje. Por lo tanto, es practico utilizarlos de manera constante en la enseñanza.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de la investigación

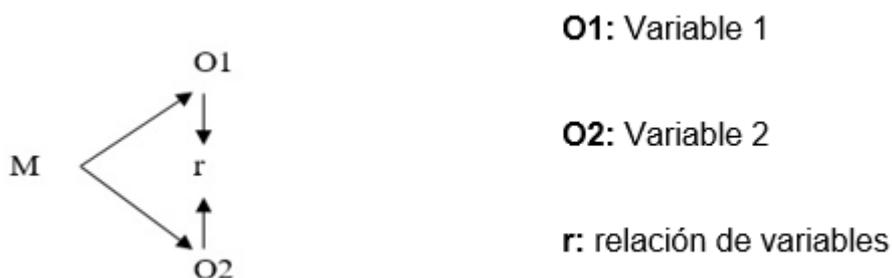
Tipo de Investigación:

El estudio enmarca el método cuantitativo, la recolección, el proceso de análisis de lo obtenido se hará mediante técnicas estadísticas (Hernández et al, 2014) metodológico, el estudio utilizará el método de inferencia hipotética, debido a que en este estudio a partir de las hipótesis sustentadas en el conocimiento teórico, a través de las reglas de determinación lógica, conducirán a conclusiones empíricas, las cuales serán contrastadas para aceptarlas o rechazarlas (Hernández et al, 2014).

Diseño de investigación :

Presentando la características de ser descriptivo, No experimental, correlacional, transversal, porque las variables no deben ser influenciadas, sino fijadas y descritas en su estado natural en un momento determinado. Para luego establecer el grado de asociación en ambas. (Bernal, 2010).

Fig. 1 Esquema de estudio



### **3.2 Variables y operacionalización**

Reynolds (1986,p52) define a la variable como un conjunto que permite describir a través de diferentes procedimientos actividades donde el investigador observador realiza un concepto de forma teórica de mayor a menor.

Para la variable 1 juegos simbólicos

#### **Definición conceptual**

Jean Piaget, En su obra "La formación del símbolo en el niño" (1945), Piaget aborda el concepto de juego simbólico, que también se conoce como juego de ficción o juego imaginativo. Piaget describe cómo los niños, a medida que se desarrollan cognitivamente, comienzan a utilizar símbolos y representaciones mentales para jugar y representar roles imaginarios.

Para el autor, el concepto mencionado anteladamente tiene gran importancia ya que implica la capacidad de representar objetos , eventos como forma no literal permitiendo a los infantes, explorar diferentes roles, situaciones y escenarios, lo que les permite desarrollar habilidades sociales, creatividad y pensamiento abstracto

#### **Definición Operacional**

Para analizar la primera variable juego simbólico se tuvieron en cuenta tres dimensiones: cognitivo, juego motriz y juego social .

#### **Indicadores**

Para la dimensión cognitivo se determinó los siguientes indicadores:

- Manipulativos (construcción)
- Exploratorio o de descubrimiento
- De atención y memoria
- Imaginativos
- Lingüísticos

Para la dimensión juego motriz se determinó los indicadores siguientes:

- Juegos de motricidad gruesa.
- Juegos de motricidad fina:
- Juegos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo.

Para la dimensión juego social se determinó los indicadores siguientes:

- Simbólico
- Reglas o Reglado cooperativo

### **Escala de medición**

A través de la escala de Likert :

Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Para la variable 2 aprendizaje colaborativo :

### **Definición conceptual**

O. Revelo-Sánchez (2017) considera el trabajo colaborativo como una estrategia de gran potencial donde se maximiza el trabajo de los discentes, pueden beneficiarse mutuamente al participar activamente en la enseñanza y el aprendizaje. Este enfoque promueve la cooperación en lugar de la competencia, lo que puede fomentar un ambiente de apoyo y respeto entre los estudiantes. En la actualidad, el aprendizaje colaborativo sigue siendo una metodología popular en muchos entornos educativos, desde escuelas hasta instituciones de educación superior y entornos de formación profesional.

### **Definición Operacional**

Para analizar la primera variable juego simbólico se tuvieron en cuenta tres dimensiones: Interdependencia positiva , Interacción, responsabilidad individual, habilidades interpersonales y procesamiento de grupo.

## **Indicadores**

Para la dimensión Interdependencia positiva se determinó :

- Logro de la meta
- Actuar independiente
- Participación equitativa
- Argumenta sus ideas
- Liderazgo en el grupo

Para la dimensión Interacción se determinó:

- Actividades mediadoras
- Ejecutar el reto
- Sistematizar la información Retroalimentación
- Plantear y replantear problemas.

Para la dimensión responsabilidad individual se determinó:

- Fortalecer académicamente
- Analizar
- Autoaprendizaje
- Retroalimentación
- Investigación pertinente

Para la dimensión habilidades interpersonales se determinó:

- Comunicación asertiva
- Respeto de opiniones.
- Gestión de Actividades.
- Pensamiento divergente.
- Resolución de problemas

Para la dimensión procesamiento de grupo se determinó:

- Reflexiva
- Evaluación significativa
- Consensuar.

### Escala de medición

Para la aplicación de la cuestionario se utilizó:

Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

### 3.3 Población, muestra, muestreo

#### 3.3.1 Población:

Hernández et al (2014) lo define a un conjunto para el análisis que se pretende observar deben guardar características iguales, para la presente investigación se ha establecida por 130 niños de la Institución educativa de Imperial Cañete, 2023

*Tabla 1 Población de la muestra*

Población de estudio	
Estudiantes por aula	Cantidad del estudiantes del nivel inicial
3 años "A"	17
3 años "B"	20
4 años "A"	25
4 años "B"	18
5 años "A"	24
5 años "B"	26
Total	130

*Fuente: registro Institución educativa de Imperial Cañete, 2023*

#### Criterio de inclusión :

Determinado por ambas secciones "A" (24) y "B" (26) ; siendo cincuenta estudiantes del nivel inicial de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023

#### Criterio de exclusión:

- No participan los correspondan al nivel inicial.
- No participan los estudiantes de 3 años de las dos secciones , los de 4años de ambas secciones.

#### 3.3.2 Muestra:

Hernández & Carpio (2019), se refiere a un sub - conjunto específico con

características limitadas que será extraído de la población para ser utilizado como referencia. En este caso, la muestra consiste en 50 discentes que se encuentran en cinco años que asisten a una Institución educativa inicial ubicada en Imperial-Cañete en el año 2023.

*Tabla 2 Composición de la muestra*

Datos	Cantidad
<b>Sexo de ambas aulas</b>	
Masculino	27
Femenino	23
<b>Total</b>	<b>50</b>

### 3.3.3 Muestreo:

Debido a que la población de sujetos en este estudio era pequeña, se decidió trabajar con todos los individuos, lo que se conoce como muestra censal

### 3.3.4. Unidad de análisis :

Se considero una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete, 2023.

## 3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

En el proyecto se emplearon técnicas de encuesta mediante el uso de cuestionarios como herramienta principal. Para medir el nivel cognitivo, se aplicó una medida de juego a los sujetos seleccionados, mientras que para evaluar el aprendizaje cooperativo, se utilizó otra herramienta de aprendizaje cognitivo con los mismos participantes. En cuanto a las escalas politómicas, se tomó en cuenta el coeficiente de alfa de Cronbach, que fue considerado entre 0.87 y 0.94, para evaluar la consistencia interna de un conjunto de 60 ítems. Participaron 50 individuos en total. Para realizar los análisis, se utilizó tanto Microsoft Excel como el software estadístico IBM SPSS26, y los resultados fueron presentados en una tabla que incluye los datos un test anterior y otro posterior usando la fórmula de Cronbach durante el estudio.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Tabla 3 Valores de Alfa de Cronbach por dimensiones

Dimensiones	Resultado Cronbach por dimensiones	Prest-test Cronbach Excel	Prest-test Cronbach SPSS26
Variable1 juegos simbólico : dimensión cognitivo	0.71	0.86	0.87
Variable1 juegos simbólico : dimensión juego motriz	0.70		
Variable 1juego simbólico : variable juego social	0.73		
Variable 2 aprendizaje colaborativo dimensión interdependencia positiva	0.70		
Variable 2 aprendizaje colaborativo dimensión interacción	0.71		
Variable 2 aprendizaje colaborativo dimensión individual	0.88		
Variable 2 aprendizaje colaborativo habilidades interpersonales	0.70		
Variable 2 aprendizaje colaborativo procesamiento en grupo	0.76		

Dimensiones	Resultado Cronbach por dimensiones	Post-test Cronbach Excel	Post-test Cronbach SPSS26
Variable1 juegos simbólico : dimensión cognitivo	0.80	0.90	0.94
Variable1 juegos simbólico : dimensión juego motriz	0.72		
Variable 1juego simbólico : variable juego social	0.80		
Variable 2 aprendizaje colaborativo dimensión interdependencia positiva	0.73		
Variable 2 aprendizaje colaborativo dimensión interacción	0.73		
Variable 2 aprendizaje colaborativo dimensión individual	0.98		
Variable 2 aprendizaje colaborativo habilidades interpersonales	0.76		
Variable 2 aprendizaje colaborativo procesamiento en grupo	0.89		

el cuestionario constituido por 60 preguntas mide las dos variables obtuvo una confiabilidad según el Alfa de Cronbach.

### **Validez :**

Es la capacidad que tienen los expertos en evaluar con suma precisión y dar confiabilidad al instrumento que será aplicado del constructo a medir.

*Tabla 4 de opinión de la aplicación por el juicio de expertos para ambas variables*

Nro	Grado	Apellidos y nombres	DNI	Opinión de la aplicación
01	Doctora	Delsi Huaita Acha	08876743	Aplicable
02	Doctora	Vásquez Tomás Melba	09495221	Aplicable
03	Doctor	Luza Castillo Freddy Felipe	06798311	Aplicable

### **3.5 Procedimientos**

La investigación actual ha sido llevada a cabo mediante la colaboración de la Institución educativa, solicitando el permiso tanto de la directora como de los padres de familia. La validez del instrumento utilizado ha sido respaldada por tres expertos altamente calificados, que están registrados ante la SUNEDU. Para evaluar la confiabilidad de los documentos, para la confianza el coeficiente Alfa de Cronbach. Posteriormente, los antecedentes obtenidos se sometieron a un análisis en el SSPV 26 de IBM.

### **3.6 Método de análisis de datos**

Baptista et al. (2018) señalan que el estadístico descriptivo es una herramienta que facilita la descripción de los valores y datos obtenidos en un análisis estadístico, lo que permite establecer relaciones entre las diferentes variables. En el presente estudio, las datas cuantitativos se organizará en una base de comprobaciones con dimensiones específicas. Luego, se realizó un análisis combinando aspectos descriptivos e inferenciales.

Se empleó el SPSS V.26 para analizar y la prueba de Pearson. Esta prueba es especialmente útil para evaluar la correlación entre variables ordinales o no paramétricas, lo que permite obtener conclusiones sobre la relación existente entre las variables estudiadas.

Es importante destacar que el 0.05 como significancia, con un nivel de confianza del 95%. Esto implica que existe una alta probabilidad sea considerada verdadera en su correlación, y solo una posibilidad del 5% pueda presentar error al interpretar la relación entre las variables.

### **3.7 Aspectos éticos**

Para Espinoza et. al (2020), nos manifiesta los estudios deben revisarse la bibliografía como los documentos, siendo la ética un factor que se encuentra presente en todos los campos y lo cual también puede ser vulnerable a los ámbitos en el campo de la investigación, la presente tiene en concientizar a todo estudiante investigador actuar de forma reflexiva en el marco de la ética sin dejar de lado los aportes teóricos, metodológicos.

El Código de ética en investigación de la Universidad César Vallejo (versión 01, con fecha 19 de julio de 2022), a través de la Resolución de consejo universitario N.º 0470-2022.UCV, comunica a la comunidad estudiantil una serie de artículos fundamentales que deben tener en cuenta:

Artículo 10º: originalidad reconociendo los derechos de autor.

Artículo 16º: mala conducta científica conocida como "plagio", sin mencionar a los autores originales y presentándolas como propias.

Artículo 22º: cumplimiento de este Código de Ética, establece un límite máximo del 25% de similitud permitida.

Es esencial que los estudiantes de la Universidad César Vallejo tomen en cuenta estos artículos para garantizar la integridad y la calidad en sus trabajos de investigación.

#### IV. RESULTADOS

*Tabla 5 del instrumento en el Pre – Test*

Alfa de Cronbach	Nro. de elementos	Válidos	Excluidos*
,878	50	50	0

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

*Exegesis: Para la confianza del instrumento en el pretest muestra ,878 siendo confiable*

*Tabla 6 del instrumento en el Post – Test*

Alfa de Cronbach	Nro. de elementos	Válidos	Excluidos*
,940	50	50	0

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

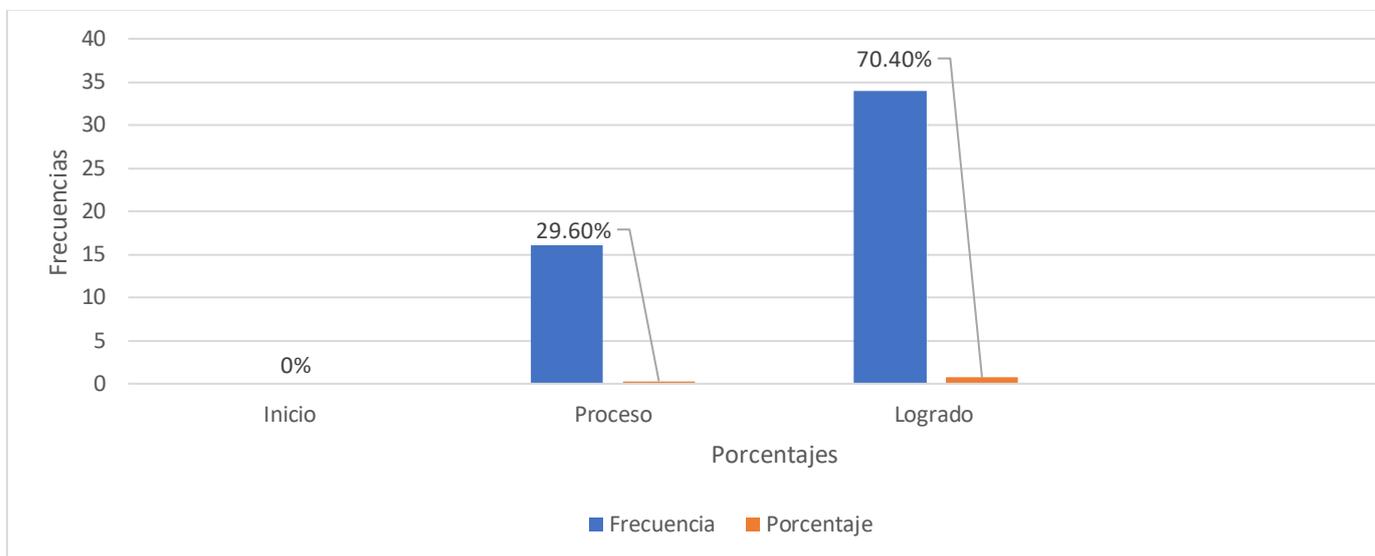
Exegesis: demostrando una excelente confiabilidad ,940.

#### 4.1. Estadística descriptiva :

Tabla 7 El juego simbólico

	<i>fi</i>	%
<b>Inicio</b>	0	0
<b>Proceso</b>	16	29.60%
<b>Logrado</b>	34	70.40%
<b>Total</b>	50	100%

Figura 2 Juego simbólico

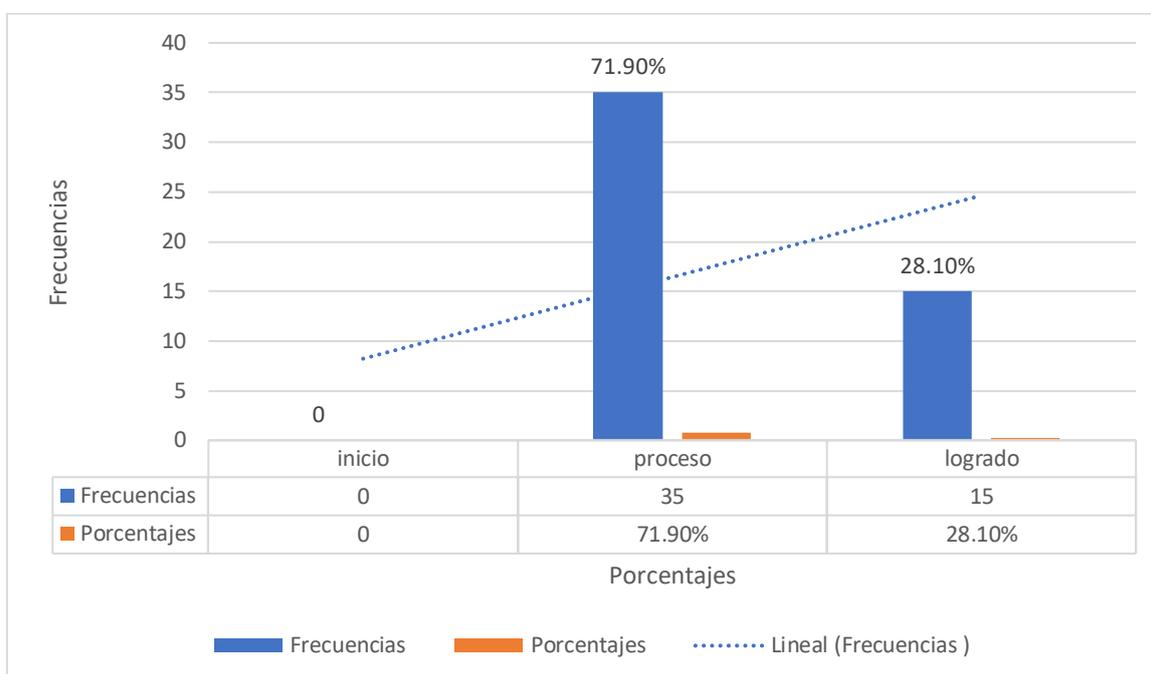


La exegesis: en ambos se empareja el juego simbólico en los niños de 5 años, de forma general se puede indicar que están en un 0% en nivel inicio, asimismo en proceso cuenta con un 29.60% en proceso de logro del juego simbólico, y para logrado se encuentra en 70.40% en las actividades desarrolladas en juego simbólico.

Tabla 8 Trabajo colaborativo

	<b>fi</b>	<b>%</b>
<b>Inicio</b>	0	0
<b>Proceso</b>	35	71.90%
<b>Logrado</b>	15	28.10%
<b>Total</b>	50	100%

Figura 3 Trabajo colaborativo



La exegesis: en ambos se empareja el trabajo colaborativo en los niños de 5 años, de forma general se puede indicar que están en un 0% en nivel inicio, asimismo en proceso cuenta con un 71.90% en proceso, y para logrado se encuentra en 28.10% en las actividades desarrolladas .

## 4.2 Estadística inferencial

Tabla 9 Prueba de normalidad Shapiro- Wilk para las muestras

	Estadístico	gl	Sig.
Juego_ simbólico	,923	50	,003
Trabajo_ colaborativo	,755	50	,000

La exegesis: Del cuadro se aprecia para juego simbólico el valor de Sig ,003 entonces se puede decir:  $,003 < 0.05$  la distribución es no-normal. Asimismo trabajo colaborativo muestra un Sig,000 se puede decir :  $,000 > 0.005$  En este caso, el resultado indica una fuerte certeza para contradecir la hipótesis nula siendo distribución normal. Por lo tanto, con una muestra de 50 observaciones y un p-valor de 0.003 en Shapiro-Wilk, se debe considerar utilizar métodos o pruebas estadísticas no paramétricas (Spearman ) si se desea realizar análisis estadísticos que requieran una suposición de normalidad

Tabla 10 Hipótesis general

Ha : El juego simbólico se correlaciona con el trabajo colaborativo.

Ho: El juego simbólico no se correlaciona con el trabajo colaborativo.

		Correlaciones			
		Juego_simbolico	Trabajo_colaborativo		
Rho de Spearman	Juego_simbolico	Coeficiente de correlación	1,000	,433**	
		Sig. (bilateral)	.	,002	
		N	50	50	
	Simulación de muestreo <sup>b</sup>	Sesgo	Desv. Error	,000	,000
			Intervalo Inferior	1,000	,433
		de	Superior	1,000	,433
			confianza al 95%		
		Trabajo_colaborativo	Coeficiente de correlación	,433**	1,000
			Sig. (bilateral)	,002	.
		N	50	50	
Simulación de muestreo <sup>b</sup>	Sesgo	Desv. Error	,000	,000	
		Intervalo Inferior	,433	1,000	
	de	Superior	,433	1,000	
		confianza al 95%			

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

b. A menos que se indique lo contrario, los resultados de la simulación de muestreo se basan en 1000 muestras de simulación de muestreo estratificado

Exegesis: La significancia bilateral tiene un valor de 0. > 0.05, se contradice la Ho por tanto, afirmamos con un 95% de confianza que existe correlación entre el juego simbólico y el trabajo colaborativo.

Tabla 11 Hipótesis específica 1

Ha: El juego simbólico se correlaciona con la interdependencia positiva.

Ho: El juego simbólico no se correlaciona con la interdependencia positiva.

### Correlaciones

		Juego_simbolico	Interdependencia_positiva
Juego_simbolico	Correlación de Pearson	1	,137
	Sig. (bilateral)		,342
	N	50	50
Interdependencia_positiva	Correlación de Pearson	,137	1
	Sig. (bilateral)	,342	
	N	50	50

Exegesis : La presente tabla del estadígrafo Pearson es 1 se estima la correlación para aprendizaje colaborativo en relación a las dimensiones , interdependencia positiva ,000 en relación a la juego simbólico ;  $.342 > 0.05$ , se contradice la hipótesis nula , por tanto, afirmamos con un 95% de confianza que el juego simbólico se correlaciona con la interdependencia positiva.

*Tabla 12 Hipótesis específica 2*

Ha: El juego simbólico se correlaciona con la interacción.

Ho: El juego simbólico no se correlaciona con la interacción.

		Juego_simbolico	Interacción
Juego_simbolico	Correlación de Pearson	1	-,188
	Sig. (bilateral)		,191
	N	50	50
Interacción	Correlación de Pearson	-,188	1
	Sig. (bilateral)	,191	
	N	50	50

La exegesis: El Sig. es 0,0 siendo  $< 0,050$  cuyo CC es -188 evidenciando una correlación negativa débil en las dos variables. La intensidad de la relación es baja y la dirección de la relación es negativa, y tiende a disminuir, en conclusión la relación no es muy fuerte. Ha es aceptada y Ho no es aceptada concluye la investigadora que existe relación entre el juego simbólico y la interacción.

*Tabla 13 Hipótesis específica 3*

Ha: El juego simbólico se correlaciona con la responsabilidad individual.

Ho: El juego simbólico no se correlaciona con la responsabilidad individual.

		Juego_simbolico	Responsabilidad _individual
Juego_simbolico	Correlación de Pearson	1	,782**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
Responsabilidad_individual	Correlación de Pearson	,782**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

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

La exegesis: El estadígrafo de Pearson el Sig valor ,000 siendo < 0.050 con correlación ,782 la cual evidencia intensidad directa significativa es una correlación positiva relativamente fuerte, involucra que hay una dependencia significativa entre las dos variables y podría ser considerado estadísticamente relevante para hacer predicciones o inferencias., se contradice la hipótesis nula. La investigadora precisa que existe una relación directa baja entre el juego simbólico se correlaciona con la responsabilidad individual.

*Tabla 14 Hipótesis específica 4*

Ha: El juego simbólico se correlaciona con las habilidades interpersonales

Ho: El juego simbólico no se correlaciona con las habilidades interpersonales

		Juego_simbolico	Habilidades interpersonales
Juego_simbolico	Correlación de Pearson	1	,557**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
Habilidades interpersonales	Correlación de Pearson	,557**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

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

La exegesis: El valor de 0.557 para Pearson indica una correlación verdadera moderada entre las dos variables en estudio. Hay una dependencia significativa entre las variables si en una se modifica la otra también , aunque no es una relación extremadamente fuerte. De 0.01 significancia es considerado muy estricto para rechazar la Ho, implica correlación de confianza. En este caso, Aseverando confianza de alto grado ; correlación positiva moderada observada en ambas variables es real y no se debe al azar.

En resumen, de 0.557 de significancia bilateral de 0.01 presenta correlación positiva moderada y estadístico significativo entre las dos variables en estudio.

*Tabla 15 Hipótesis específica 5*

*Ha: El juego simbólico se correlaciona con el procesamiento en grupo.*

*Ho: El juego simbólico no se correlaciona con el procesamiento en grupo.*

		Juego_simbolico	Procesamiento_ d_grupo
Juego_simbolico	Correlación de Pearson	1	,519**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	50	50
Procesamiento_d_grupo	Correlación de Pearson	,519**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	50	50

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

Exegesis: El valor 0.519 de Pearson expone la correspondencia significativa entre las variables ; los cambios en una variable están asociados con cambios en la otra, aunque la relación no es extremadamente fuerte.

De 0.01 es considerado un nivel muy estricto para rechazar la hipótesis nula, e implica que la correlación observada, estadísticamente significativa a un nivel alto de confianza. Por lo tanto, de 0.01, afirmando un alto grado de confianza que la reciprocidad positiva moderada observada entre las variables es real y no se debe al azar.

En resumen, presenta correspondencia de 0.519 con 0.01 indica una correlación positiva moderada y estadísticamente significativa en ambas variables en estudio.

Tabla 16 correlación entre la variable aprendizaje colaborativo y las dimensiones

juego

**Correlaciones**

de

		Cognitivo	Juego_motriz	Juego_social
Trabajo_colaborativo	Correlación de Pearson	,049	-,201	-,123
	Sig. (bilateral)	,735	,161	,396
	N	50	50	50

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

simbólico.

Exegesis : Para la reciprocidad de la variable trabajo colaborativo y las dimensiones de juego simbólico , el estadígrafo Pearson correlación cognitivo ,049 La intensidad de la relación es baja y la dirección de la relación es verdadera , cuando una variable aumenta, la otra también , pero la relación no es fuerte, implica una correlación muy débil, hay poca relación lineal entre las dos variables. Para juegos motriz -201 eso revela una reciprocidad negativa débil en las dos variables; correlación juego social , -123 , revela una reciprocidad negativa débil entre las dos variables. La intensidad de la relación es baja y la dirección de la relación es negativa, equivale a que cuando una variable aumenta, la otra tiende a disminuir, en conclusión la relación no es muy fuerte.

## V. DISCUSIÓN

La investigación tuvo la intención de relacionar el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Imperia Cañete 2023, la investigadora detalla Para fiabilidad del instrumento en el pretest muestra ,878 siendo confiable se aplicó el post test demostrando una excelente confiabilidad ,940. en Shapiro Wilk por ser menor a 50 la muestra donde su significación mayor es de ,811 y la menor ,000 por lo tanto según la tabla del autor se concluye una repartición normal no se rechaza la  $H_0$  para la variable juego simbólico, para la variable aprendizaje colaborativo la sig. mayor es ,935 y la menor ,000. El objetivo general precisar el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Imperia Cañete 2023 obteniendo un resultado significativo positivo de p valor ,001 siendo un valor menor  $\alpha = 0.05$  se rechaza la  $H_0$ , se puede afirmar que el vínculo del juego simbólico influye en el trabajo colaborativo. Marín (2023) realizó un estudio dirigido a evaluar el impacto del juego en el aprendizaje colaborativo en jardines infantiles de Lima. El método que utilizó fue cuantitativo ; casi experimental, un pretest y posteriormente para sustentar el instrumento post test. El indicio no probabilística es de 50 jardines de infancia seleccionados conscientemente, mostrando una diferencia significativa ( $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ ). con variables y dimensiones.

Un estudio encontró que los juegos lúdicos tendrán un impacto significativo en el aprendizaje colaborativo entre los discentes de escuelas primarias en jardines infantiles en la ciudad de Lima en 2022. Teniendo en cuenta lo mencionado por Rodríguez (2006) afirma que “los juegos grupales suelen utilizarse con el objetivo de promover aspectos cognitivos, sociales y morales en los niños”. De esta manera, El juego se convierte en una gradación de actividades dirigidas a diferentes intenciones entre ellos el aprendizaje cooperativo que contribuye al desarrollo de otras habilidades sensoriales. Por esta razón, se debe considerar la inclusión del juego en el aula, aunque se debe tener en cuenta que la actividad aún requiere el control total del maestro. Concluye que el juego simbólico desarrolla la función simbólica y su desarrollo integral , tanto a nivel social permitiéndose relacionarse con sus pares y logrando un aprendizaje colaborativo donde le permitir transformar sus acciones donde el juego individual se transforma en compartido.

Primer objetivo específico: precisar el vínculo del juego simbólico y la interdependencia positiva de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Imperia Cañete 2023, Para el aprendizaje colaborativo el estadígrafo Pearson ,507 en relación con la dimensión interdependencia positiva con dimensión interacción el Sig. ,000 . Empleando el estudio de Jiménez-Tamayo et al (2022) en la publicación de su artículo denominado “Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales en los niños”, hacen referencia a las diversas actividades de índole recreativo en centro educativo en Miguel Riofrío ubicada en la ciudad de Loja en Ecuador, el trabajo propuso aplicar de los juegos tradicionales como actividades lúdicas como una alternativa para reforzar el enlace interpersonal entre los estudiantes que se presentaban conflictos interpersonales, como tensión, insulto, exclusión, entre otros.

Los procedimientos utilizados en la recopilación de datos es la observación para registrar la misma fue la Escala de Comportamiento Persuasivo Infantil (Cabs; Wood, Michelson, & Flynn, 1978). Los resultados arrojaron determinan mayoría de los estudiantes conocían los juegos de tradición ecuatorianos, pero solo lo practicaban fuera de la institución, considerando además los beneficios múltiples de dichas actividades.

Por otra parte, se encontró que el 51% de los estudiantes presentaban conductas agresivas hacia sus pares. estos resultados les permitieron concluir que practicar juegos tradicionales impacta positiva y significativamente en las conductas de los estudiantes, permitiéndoles conectarse entre ellos, ser más creativos, compartir con compañeros marginados, fortalecer sus valores, promover la comunicación, el trabajo en equipo y lo más importante, compartir jugando.

Segundo objetivo específico: Precisar el vínculo entre el juego simbólico y la interdependencia positiva de los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023.para ello contamos con los siguientes autores Carolyn Webster-Stratton (1999): Webster-Stratton es una psicóloga clínica reconocida por su trabajo en el desarrollo socioemocional de los niños. Su programa "The Incredible Years" promueve la interdependencia positiva y la competencia social en los niños desde una edad temprana. Tal como Rachel K. Narr y colaboradores (2014): En su estudio "Interdependence in Action: The Social Skills and Knowledge of Preschoolers with Disabilities in an Inclusive Classroom",

exploran cómo la interdependencia positiva puede beneficiar a los niños con discapacidades en un entorno inclusivo. Como señala Jodi Davenport y colaboradores (2017): En su investigación "Interdependence and Young Children's Prosocial Behavior: The Role of Social Orientation", analizan cómo la interdependencia positiva en el aula influye en las conductas prosociales de los niños de 5 años.

Tercero objetivo específico : Precisar el vínculo del juego simbólico y la interacción de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023. autores y estudios que respaldan la interacción de los niños de 5 años. Como dice Lev Vygotsky (1978): Vygotsky fue un psicólogo y teórico del desarrollo que enfatizó la importancia de la interacción social en el aprendizaje de los niños. Su teoría sociocultural destaca el progreso cognitivo se produce a través de la interacción con otros y la internalización de conocimientos compartidos. Asimismo Alison Gopnik y colaboradores (1999): En el estudio "Learning through Collaborative Explanation: Interactive Analogies in the Preschool Classroom", exploraron cómo la interacción entre niños de 5 años a través de explicaciones colaborativas promueve el aprendizaje y la comprensión conceptual. como también Laura E. Berk (2006): Berk, una reconocida autora y experta en progreso infantil, ha resaltado la interacción social para el progreso emocional, cognitivo y lingüístico de los niños de 5 años en su libro "Child Development". Como lo afirma Adele Diamond (2013): En su artículo "Executive Functions", Diamond destaca cómo la interacción social y el juego colaborativo en la infancia temprana, incluyendo a los niños de 5 años, pueden contribuir al desarrollo de las funciones ejecutivas, como la autorregulación y la resolución de problemas.

Así mismo se tiene a Chicaiza (2022) en su investigación realizada en Riobamba, Ecuador, Leónidas García Ortiz (2022) busco determinar de qué forma juegos de tradición contribuyen con el aprendizaje de los discentes comprendidos en los 4 años en una escuela del mismo nombre. La muestra; 20 niños y niñas de inicial, realizando un estudio no experimental y de diagnóstico para identificar si interviene los juegos tradicionales en el desarrollo de la enseñanza como en el aprendizaje de los discentes a través de la recolección de datos y la observación directa, se presentó la información procesada en gráficos y cuadros estadísticos

para su interpretación. El estudio concluyo con los juegos tradicionales son de carácter fundamental en la vida de los niños, ya que les ayudan a desarrollar sus capacidades en diferentes áreas, incluyendo la psicomotricidad, y fortalecen sus habilidades básicas, lo cual favorece significativamente su aprendizaje. Por lo tanto, es practico utilizarlos de manera constante en la enseñanza.

Cuarto objetivo específico : Establecer el vínculo del juego simbólico y la responsabilidad individual de los estudiantes de 5 años de una Institución educativa inicial de Imperial Cañete 2023. A juicio de estudio de Talavera-Sánchez (2023) escribió un artículo que establece el propósito de estudio para examinar cómo los juegos de rol afecta en lo niños de cinco años las sus habilidades de interacción social. Implementación de un planteamiento cuantitativo, no experimental y nivel explicativo. El muestreo fue no probabilística y deliberadamente seleccionado y estuvo conformada por 90 escolares de primaria correspondientes a dos centro de estatales del distrito de Ate. Herramientas para recopilar datos. fueron guías de observación validadas por expertos que juzgaron su aplicabilidad. Los resultados mostraron que cuando el juego de roles se asoció con las habilidades sociales, el modelo ajustado mostró dependencia. Prueba chi-cuadrado con valor  $p=0,000$ , presentando relacionen las variables observadas. Además, el modelo encontró un 38 % (Nagelkerke = 0,388) Las diferencias en las habilidades de interacción social se pueden explicar a través del juego de roles. autores y estudios que respaldan la importancia de la responsabilidad individual en niños de 5 años. Según Nancy Eisenberg y colaboradores (2009): En su estudio "The Relations of Regulation and Emotionality to Children's Externalizing and Internalizing Problem Behavior", exploran cómo el desarrollo de la responsabilidad individual, incluida la autorregulación, se relaciona con el comportamiento problemático en los niños de 5 años. Citando a Robert J. Coplan y colaboradores (2013): En su investigación "Being Alone, Playing Alone, and Acting Alone: Distinguishing Among Unoccupied Play and Independent and Solitary Active Play", examinan cómo los niños de 5 años que demuestran responsabilidad individual al jugar de manera independiente o realizar actividades solitarias pueden desarrollar habilidades de autorregulación y autodirección.

Dicho con palabras de Sara Baker y colaboradores (2017): En su artículo "The Development of Young Children's Personal Responsibility: A Meta-Analytic

Review", realizan una revisión metaanalítica de estudios sobre la responsabilidad individual en la infancia temprana, incluyendo a los niños de 5 años, y destacan la importancia de promover la responsabilidad individual como parte del desarrollo socioemocional.

## **VI. CONCLUSIONES**

Primero. El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo son estrategias pedagógicas efectivas para el desenvolvimiento integral de los estudiantes de 5 años. Estas actividades les permiten explorar el mundo que les rodea, experimentar roles sociales y desarrollar habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Segundo. El juego simbólico estimula la entelequia y la creatividad de los estudiantes, fomentando su capacidad para resolver problemas, tomar decisiones y enfrentar diferentes situaciones de manera autónoma.

Tercero. El aprendizaje colaborativo promueve la forma de comunicarse , la reciprocidad en equipo entre sus pares. Les brinda la oportunidad de aprender unos de otros, compartir ideas y construir conocimiento de forma conjunta.

Cuarto. El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo contribuyen al desarrollo de su destreza social y emocional, como el respeto, la empatía, la negociación y la resolución pacífica de conflictos; son fundamentales para su integración social y su bienestar emocional.

Quinto. Es importante que los educadores desempeñen un papel activo y de guía durante el juego simbólico y el aprendizaje colaborativo, brindando apoyo, facilitando el diálogo y promoviendo un ambiente seguro y respetuoso. Su participación activa ayudará a maximizar los beneficios de estas estrategias educativas.

## VII. RECOMENDACIONES

Primero. Proporcionar un entorno rico en materiales y recursos para fomentar el juego simbólico: Es importante ofrecer a los estudiantes una variedad de objetos y materiales que puedan utilizar en su juego simbólico, como disfraces, utensilios de cocina, herramientas de construcción, muñecos, entre otros. Esto les permitirá explorar diferentes roles y situaciones, estimulando su imaginación y creatividad.

Segundo. Promover la intervención activa y la interacción entre los estudiantes: El aprendizaje colaborativo se fortalece cuando los estudiantes interactúan y trabajan juntos. Proyectar actividades que requieran la colaboración y comunicación entre los estudiantes fomentará el intercambio de ideas, el respeto mutuo y el desarrollo de habilidades sociales.

Tercero. Establecer roles y responsabilidades en el juego simbólico: Es beneficioso asignar roles específicos a los estudiantes durante el juego simbólico, de manera que cada uno tenga una tarea o responsabilidad dentro de la actividad. Esto promoverá el sentido de pertenencia y la cooperación entre ellos, ya que aprenderán a trabajar en equipo y a valorar las contribuciones individuales.

Cuarto. Proporcionar retroalimentación y apoyo constante: Durante el juego simbólico y el aprendizaje colaborativo, es esencial brindar retroalimentación positiva y constructiva a los estudiantes. Reconocer sus esfuerzos, elogiar sus logros y ofrecer orientación cuando sea necesario ayudará a fortalecer su confianza y motivación para seguir participando activamente en estas experiencias.

Quinto. Integrar el juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en el currículo: Estas actividades no deben considerarse como simples juegos o pasatiempos, sino como oportunidades educativas significativas. Es importante diseñar e integrar estas experiencias en el currículo de manera

intencional, relacionándolas con los objetivos de aprendizaje y las áreas de desarrollo de los estudiantes.

## REFERENCIAS

- Antonio, J. M. V., Mosqueda, J. S. H., Vázquez-Antonio, J., Hernández, L. G. J., & Calderón, C. E. G. (2017). El trabajo colaborativo y la socioformación: un camino hacia el conocimiento complejo. *Educación y Humanismo*, 19(33), 334-356.
- Bernal, C. (2010) *Metodología de la Investigación*. Tercera edición. Universidad de La Sabana, Colombia. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Cárdenas, A. y Gómez, C. (2014). El juego en la educación inicial. Bogotá, Colombia: ReyNaranja Editores.
- Chicaiza, D. y Apo, E. (2022) os juegos tradicionales como metodología de aprendizaje en los niños de 4 años en la Escuela de Educación Básica “Dr. Leónidas García Ortiz” de la ciudad de Riobamba. [Tesis de titulación. Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9670>
- Espinosa, P. (16 de Abril de 2014). <https://www.redcenit.com>. Recuperado el 10 de Diciembre de 2018, d<https://www.redcenit.com>: <https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-de-los-nins/>
- Férez, P. E. G. (2005). Un acercamiento al trabajo colaborativo. *Revista iberoamericana de educación*, 36(7), 1-14.
- Gavilanes, K. y Salazar, R. (2022) El juego simbólico en el aprendizaje cooperativo en niños de 4 a 5 años. Guía para docentes. [Tesis de titulación. Universidad de Guayaquil] <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/60919>
- Gómez A. (2010). *Definición de un método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial* [Doctoral disertación, Universidad Nacional de Colombia]

- Gómez, L. (2022) *El aprendizaje colaborativo y la socialización en los niños de sexto grado de la escuela Gonzalo Llona, Guayaquil*. [Tesis de grado. Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94783>
- González, K. J. (2009). Propuesta estratégica y metodológica para la gestión en el trabajo colaborativo. *Revista Educación*, 33(2), 95-107.
- González, K. J. (2009). Propuesta estratégica y metodológica para la gestión en el trabajo colaborativo. *Revista Educación*, 33(2), 95-107.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2014). *Metodología de la Investigación* <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Jaramillo Caspata, J. E. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo de la autoestima en los niños de 4 a 5 años* (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Inicial).
- Jiménez-Tamayo, R., Ludeña-Jaramillo, L., y Medina-León, C. (2022). Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica Y Arbitrada De Ciencias Sociales Y Trabajo Social: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), 172-185. <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>
- Juárez-Pulido, M., Rasskin-Gutman, I. & Mendo-Lázaro, S. (2019) Cooperative learning, an active methodology in the 21st century: A review. In *Prisma Social* 26(26); pp. 200–210. <file:///C:/Users/PROPIETARIO/Desktop/PARA%20ANTECEDENTES%20DE%20LA%20TESIS/Juarez%20Pulido%202019.pdf>
- Leon, C. & Heredia, Y. (2020) Use of Open Educational Resources in Mathematics for the Integral Formation of Students in the Seventh Grade of Basic Secondary Education. In *Panorama* 14 (26). <https://doi.org/https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i26.1481>
- Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista iberoamericana de Educación*, 33(1), 1-21.

- Marín, G. (2023) *El juego lúdico en el desarrollo de aprendizaje colaborativo en una institución educativa inicial de Lima*. [Tesis de grado. Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/110718>
- Márquez, M. (2015). El desarrollo de las capacidades comunicativas y sociales en niños de 2-3 años durante el juego (Tesis de maestría). <https://bit.ly/2ueHY2K>
- Martinez, R. (2029) *Gran Libro de la Educadora*: Ediciones Euro México. Biblioteca Nacional de México.
- Minedu. (2016). Educación Básica Regular. Programa curricular de Educación Inicial. Lima:Ministerio de Educación
- Montero Mesa, M. L. (2011). El trabajo colaborativo del profesorado como oportunidad formativa. *Participación educativa*.
- Moreno, A., Rondón, M., Martínez, N. & Rodríguez, A. (2020) Collaborative learning based on Harry Potter for learning geometric figures in the subject of mathematics. *Mathematics*, 8(3). <https://doi.org/10.3390/math8030369>
- Orozco, O., & Suggey, M. (2019). Juegos simbólicos para mejorar habilidades sociales básicas en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial Privada Villa Catarina Pimentel 2018.
- O. Revelo-Sánchez, C. A. Collazos-Ordoñez, y J. A. Jiménez-Toledo, El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. *Tecnológicas*, vol. 21, no. 41, pp. 115-134, 2018
- Ramírez, E. D. R. R., & Burbano, R. F. R. (2014). El trabajo colaborativo como estrategia para construir conocimientos. *Revista de Antropología y Sociología: Virajes*, 16(1), 89-101.
- Rodríguez Zamora, R., & Espinoza Núñez, L. A. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(14), 86-109.

- Piaget, J. (1979). Tratado de lógica y conocimiento científico. Naturaleza y métodos de la epistemología. Buenos Aires: Paidós
- Quirós V. y Arráez J. (2005) juego y psicomotricidad. *Revista Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*. 8(1.); pp. 24 - 31
- Ramón, R., Novoa, P., Ramírez, Y., Uribe, Y. y Cancino, R. (2020). Aprendizaje cooperativo y habilidades sociales en niños de tres años. *Eduser (Lima)*, 7(1), 18–31. <https://doi.org/10.18050/eduser.v7i1.2422>
- Silva, M. (2011) en la investigación estudio comparativo del desarrollo psicomotor de niños de 5 años de dos instituciones educativas del distrito de ventanilla, callao
- Talavera-Sánchez, R. (2023) Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima. *Revista Digital Publisher CEIT*; 8(1); pp. 348-369 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=26581>
- Tejero (2022) *Aprendizaje cooperativo en Educación Infantil: el juego cooperativo como herramienta de aprendizaje*. [Tesis de Grado. Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/54621/TFG-B.%201861.pdf?sequence=1>
- VILLARROEL, Cesar (2005). Orientaciones didácticas para el trabajo docente. Editorial Minka.
- Warsah, I., Morganna, R., Uyun, M., Hamengkubuwono, H., & Afandi, M. (2021). The Impact of Collaborative Learning on Learners' Critical Thinking Skills. *International Journal of Instruction*, 14(2), 443–460. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14225a>
- Zelada, M. (2022) *Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo en los niños de cinco años de una institución educativa pública, Chota – Cajamarca*. [Tesis de grado. Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96751>

- Bernal, C. (2010). Research Methodology. Third edition. Universidad de La Sabana, Colombia. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Cárdenas, A., & Gómez, C. (2014). Play in Early Education. Bogotá, Colombia: Rey Naranjo Editores.
- Chicaiza, D., & Apo, E. (2022). Traditional Games as a Learning Methodology for 4-Year-Old Children at "Dr. Leónidas García Ortiz" Basic Education School in the city of Riobamba. [Graduation Thesis. Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9670>
- Espinosa, P. (April 16, 2014). <https://www.redcenit.com>. Retrieved on December 10, 2018, from <https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-de-los-nins/>
- Gavilanes, K., & Salazar, R. (2022). Symbolic Play in Cooperative Learning for 4 to 5-Year-Old Children. Guide for Teachers. [Graduation Thesis. Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/60919>
- Gómez A. (2010). Definition of a Method for Designing Games Oriented to the Development of Managerial Skills as a Corporate Training Strategy [Doctoral Dissertation, Universidad Nacional de Colombia].
- Gómez, L. (2022). Collaborative Learning and Socialization in Sixth-Grade Children at Gonzalo Llona School, Guayaquil. [Graduation Thesis. Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/94783>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2014). Research Methodology. <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp->

[content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf](https://publicacionescd.ulearn.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285)

Jiménez-Tamayo, R., Ludeña-Jaramillo, L., & Medina-León, C. (2022). Ludic Activities (Traditional Games) as Facilitators of Interpersonal Relationships. *Scientific and Arbitrated Journal of Social Sciences and Social Work: Tejedora*. ISSN: 2697-3626, 5(9), 172-185.  
<https://publicacionescd.ulearn.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285>

Juárez-Pulido, M., Rasskin-Gutman, I., & Mendo-Lázaro, S. (2019). Cooperative Learning, an Active Methodology in the 21st Century: A Review. In *Prisma Social* 26(26); pp. 200–210.

Leon, C., & Heredia, Y. (2020). Use of Open Educational Resources in Mathematics for the Integral Formation of Students in the Seventh Grade of Basic Secondary Education. In *Panorama* 14(26).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i26.1481>

Marín, G. (2023). Playful Learning in Collaborative Development at an Initial Educational Institution in Lima. [Graduation Thesis. Universidad César Vallejo]  
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/110718>

Márquez, M. (2015). Development of Communicative and Social Skills in 2-3-Year-Old Children During Play (Master's Thesis). <https://bit.ly/2ueHY2K>

Martinez, R. (2029). *Great Book of the Educator: Ediciones Euro México*. National Library of Mexico.

Minedu. (2016). *Regular Basic Education. Curricular Program for Early Education*. Lima: Ministry of Education.

- Moreno, A., Rondón, M., Martínez, N., & Rodríguez, A. (2020). Collaborative Learning Based on Harry Potter for Learning Geometric Figures in Mathematics. *Mathematics*, 8(3). <https://doi.org/10.3390/math8030369>
- O. Revelo-Sánchez, C. A. Collazos-Ordoñez, & J. A. Jiménez-Toledo. Collaborative Work as a Didactic Strategy for Teaching/ Learning Programming: A Systematic Review of Literature. *TecnoLógicas*, vol. 21, no. 41, pp. 115-134, 2018
- Piaget, J. (1979). *Treaty of Logic and Scientific Knowledge. Nature and Methods of Epistemology*. Buenos Aires: Paidós.
- Quirós V., & Arráez J. (2005). Play and Psychomotricity. *Journal "Retos. Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación"*, 8(1), pp. 24 - 31.
- Ramón, R., Novoa, P., Ramírez, Y., Uribe, Y., & Cancino, R. (2020). Cooperative Learning and Social Skills in Three-Year-Old Children. *Eduser (Lima)*, 7(1), 18–31. <https://doi.org/10.18050/eduser.v7i1.2422>
- Silva, M. (2011). Comparative Study of Psychomotor Development in 5-Year-Old Children from Two Educational Institutions in the District of Ventanilla, Callao.
- Talavera-Sánchez, R. (2023). Symbolic Play in the Development of Social Interaction Skills in 5-Year-Old Children from Two Public Educational Institutions in the District of Ate- Lima. *Publisher CEIT Digital Journal*, 8(1), pp. 348-369 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/revista?codigo=26581>
- Tejero (2022). Cooperative Learning in Early Childhood Education: Cooperative Play as a Learning Tool. [Graduation Thesis. Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/54621/TFG-B.%201861.pdf?sequence=1>
- VILLARROEL, Cesar (2005). *Didactic Guidelines for Teaching Work*. Editorial Minka.

Warsah, I., Morganna, R., Uyun, M., Hamengkubuwono, H., & Afandi, M. (2021). The Impact of Collaborative Learning on Learners' Critical Thinking Skills. *International Journal of Instruction*, 14(2), 443–460. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14225a>

Zelada, M. (2022). Social Skills and Cooperative Learning in Five-Year-Old Children from a Public Educational Institution, Chota – Cajamarca. [Graduation Thesis. Universidad César Vallejo] <https://hdl.handle.net/20.500.12692/96751>



Variable 2: aprendizaje colaborativo

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Aprendizaje colaborativo	método de aprendizaje que consta de varias acciones y que cuenta con la participación de dos o más participantes, dando como resultado una serie de actividades destinadas a adquirir conocimientos (Warsah et al., 2021)	Se evaluará con un instrumento que mide el aprendizaje colaborativo el cual está compuesto por 25 ítems, dividido en 5 dimensiones con escala tipo Likert, con 5 niveles	<p>Interdependencia positiva</p> <p>Interacción</p> <p>Responsabilidad individual</p> <p>Habilidades interpersonales</p> <p>Procesamiento en grupo</p>	<p>Logro de la meta</p> <p>Actuar independiente</p> <p>Participación equitativa</p> <p>Argumenta sus ideas</p> <p>Liderazgo en el grupo</p> <p>Actividades mediadoras</p> <p>Ejecutar el reto</p> <p>Sistematizar la información</p> <p>Retroalimentación</p> <p>Plantear y replantear problemas.</p> <p>Fortalecer académicamente</p> <p>Analizar</p> <p>Autoaprendizaje</p> <p>Retroalimentación</p> <p>Investigación pertinente</p> <p>Comunicación asertiva</p> <p>Respeto de opiniones.</p> <p>Gestión de Actividades.</p> <p>Pensamiento divergente.</p> <p>Resolución de problemas</p> <p>Reflexiva</p> <p>Evaluación significativa</p> <p>Consensuar</p>	Ordinal

## Anexo 2

### Instrumentos

#### *Variable 1: juego simbólico*

El presente instrumento forma parte del trabajo de investigación denominado: El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023.

La información obtenida a partir del presente instrumento será utilizada sólo para fines de la investigación es anónimo y se evaluando de acuerdo a la escala siguiente:

Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Dimensiones e Ítems	ESCALA				
		1	2	3	4	5
<b>Cognitivo</b>						
01	¿Usas tu imaginación para crear historias mientras juegas?					
02	¿Puedes resolver problemas mientras juegas?					
03	¿Te gusta inventar diferentes personajes en tus juegos?					
04	¿Recuerdas utilizar información que aprendes mientras juegas?					
05	¿Sigues las reglas durante tus juegos?					
06	¿Te gusta resolver rompecabezas mientras juegas?					
07	¿Te gusta resolver adivinanzas mientras juegas?					
08	¿Planificas tus acciones durante el juego?					
09	¿Te gusta aprender nuevas palabras mientras juegas?					
<b>Juego motriz</b>						
10	¿Disfrutas correr mientras juegas?					
11	¿Disfrutas saltar mientras juegas?					
12	¿Disfrutas moverte mientras juegas?					
13	¿Puedes lanzar una pelota durante el juego hacia una meta ?					
14	¿Puedes atrapar una pelota durante el juego hacia una meta ?					
15	¿Puedes patear una pelota hacia una meta?					

16	¿Puedes caminar en una línea imaginaria durante el juego?
17	¿Qué tan bien puedes girar tu cuerpo mientras juegas?
18	¿Qué tan bien puedes dar vueltas mientras juegas?
19	¿Puedes imitar los movimientos de otros niños durante el juego?
20	¿Te sientes seguro al trepar espacios altos?
<b>Juego social</b>	
21	¿Disfrutas jugar con otros niños durante el juego?
22	¿Disfrutas hacer amigos con otros niños durante el juego?
23	¿Compartes los juguetes con otros niños mientras juegas?
24	¿Sigues reglas durante el juego?
25	¿Puedes expresar tus emociones mientras juegas con otros niños?
26	¿Escuchas a otros niños durante el juego?
27	¿Haces preguntas a tus amigos durante el juego?
28	¿Te sientes seguro jugando con otros niños?
29	¿Se te hace fácil hacer amigos ?
30	¿Se te hace fácil participar en actividades grupales fácilmente?

Gracias por su participación

## Variable 2 : aprendizaje colaborativo

El presente instrumento forma parte del trabajo de investigación denominado: El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023.

La información obtenida a partir del presente instrumento será utilizada sólo para fines de la investigación es anónimo y se evaluando de acuerdo a la escala siguiente:

Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

N°	Dimensiones e Ítems	ESCALA				
		1	2	3	4	5
<b>Interdependencia positiva</b>						
01	¿Te gusta ayudar a tus amigos cuando están aprendiendo algo nuevo?					
02	¿Te diviertes trabajando en equipo con tus compañeros?					
03	¿Escuchas las ideas de tus compañeros cuando trabajan en grupo?					
04	¿Compartes tus ideas con tus amigos cuando trabajas en equipo?					
05	¿Te gusta cuando todos tus amigos colaboran por igual en una actividad?					
06	¿Incluyes a todos tus amigos cuando trabajas en equipo?					
<b>Interacción</b>						
07	¿Te divierte más jugar con tus amigos?					
08	¿Te divierte más hablar con tus amigos?					
09	¿Eres amable cuando te relaciones con otros niños?					
10	¿Aprendes cosas nuevas de tus amigos cuando te relacionas con ellos?					
11	¿Te parece emocionante escuchar las historias de tus amigos?					
12	¿Te gusta que tus amigos te escuchen cuando les hablas?					
13	¿Te gusta decir palabras agradables a tus compañeros?					

---

### **Responsabilidad individual**

---

- 14 ¿Haces tus tareas sin que te lo recuerden?
- 15 ¿Te sientes contento (a) cuando terminas tus tareas por ti mismo?
- 16 ¿Te emociona ser el (la) primero(a) en resolver problemas si ayuda ?
- 17 ¿Te sientes feliz cuando cumples tus responsabilidades sin que te lo pidan?
- 18 ¿Te hace sentir importante cuando haces las cosas solo y sin ayuda ?
- 

### **Habilidades Interpersonales**

---

- 19 ¿Te resulta hacer nuevos amigos?
- 20 ¿Escuchas a tus amigos cuando te hablan?
- 21 ¿Te sientes feliz cuando compartes con tus amigos?
- 22 ¿Te sientes emocionado cuando trabajas en equipo con tus amigos en una actividad?
- 23 ¿Te sientes que te escuchan cuando trabajas en equipo con tus amigos en una actividad?
- 

### **Procesamiento en grupo**

---

- 24 ¿Te diviertes en trabajar en equipo con tus amigos?
- 25 ¿Escuchas las ideas de tus amigos cuando trabajan en grupo?
- 26 ¿ Te sientes emocionado/a cuando compartes tus ideas en grupo?
- 27 ¿Te agrada compartir tus juguetes con tus amigos?
- 28 ¿ Te sientes seguro/a al compartir preguntas en grupo?
- 29 ¿Ayudas a tus amigos cuando lo necesitan?
- 30 ¿Te gusta encontrar soluciones junto con tus amigos ?
- 

Gracias por su participación

## Anexo 3

### Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: “El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

#### 1. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Delsi Huaita Acha
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )      Doctor(X)
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )      Social ( ) Educativa ( X )      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Wiener
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años (x)
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

#### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

#### 3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	Cuestionario para medir el juego simbólico
Autora:	Zamudio Vicente, Sonia
Procedencia:	de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023
Administración:	Individual

Tiempo de aplicación:	40 minutos
Ámbito de aplicación:	Estudiantes del 5 años
Significación:	<p>Para la variable : juego simbólico las dimensiones que se evalúan son :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego cognitivo, motriz y social</li> </ul> <p>Para la variable : aprendizaje simbólico las dimensiones que se evalúan son :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interdependencia positiva, interacción, responsabilidad individual , habilidades interpersonales y procesamiento en grupo</li> </ul> <p>El objetivo de medición: Precisar el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023.</p>

#### 4. Soporte teórico (describir en función al modelo teórico)

Escala/ ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego simbólico	Juego cognitivo	Según Piaget, el juego simbólico es una etapa importante en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite experimentar y comprender el mundo que les rodea de manera más abstracta..
	Juego motriz	Un autor que ha abordado el tema del juego motriz es Jean Piaget. Piaget es conocido por su teoría del desarrollo cognitivo y también ha discutido la importancia del juego en el desarrollo motor de los niños. Según Piaget, el juego motriz permite a los niños explorar su entorno físico, experimentar con su cuerpo y desarrollar habilidades motoras fundamentales.
	Juego social	Uno de los autores que ha abordado el tema del juego social es Lev Vygotsky. Vygotsky enfatizó la importancia del juego en el desarrollo social y cognitivo de los niños. Según él, el juego social involucra la interacción y cooperación entre los niños, lo que les permite practicar habilidades sociales, como la comunicación, la negociación y el trabajo en equipo. Además, Vygotsky destacó que el juego social fomenta el desarrollo del pensamiento simbólico y la imaginación, ya que los niños representan roles y escenarios imaginarios durante el juego.

<b>Escala/ ÁREA</b>	<b>Subescala (dimensiones)</b>	<b>Definición</b>
Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	David W. Johnson et al quienes son reconocidos por su trabajo en el campo de la cooperación y el aprendizaje en grupo. Según ellos, la interdependencia positiva promueve la colaboración, el apoyo mutuo y la responsabilidad compartida, lo que resulta en un mayor rendimiento y una mayor satisfacción en el trabajo en equipo.
	interacción	Vygotsky, según su teoría sociocultural, el aprendizaje y la adquisición de habilidades cognitivas ocurren a través de la interacción con otros individuos más competentes, como padres, maestros o compañeros de juego. Durante estas interacciones, los niños internalizan los símbolos y los utilizan para representar y comprender el mundo que les rodea.
	responsabilidad individual	Stephen R. Covey. Sostiene que la responsabilidad individual implica tomar la iniciativa y ser consciente de nuestras elecciones y acciones en la vida. Se trata de reconocer que tenemos la capacidad de influir en nuestros resultados y asumir la responsabilidad de nuestras decisiones, comportamientos y resultados
	habilidades interpersonales	. Daniel Goleman, explora la importancia de las habilidades interpersonales, como la empatía, la comunicación efectiva y la capacidad de establecer relaciones sólidas.
	Procesamiento en grupo	J. Hackman. propuso el modelo de procesamiento de grupo, que se enfoca en cómo los grupos interactúan y procesan la información para resolver problemas y tomar decisiones.

## 5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación a usted le presento el cuestionario para “El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023 “.Elaborado por Zamudio Vicente, Sonia en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

### Dimensiones del instrumento:

El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023

- Primera dimensión: Cognitivo de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: contribuyen al desarrollo de habilidades mentales, promoviendo el pensamiento creativo, la resolución de problemas, la planificación, la memoria, la atención y el pensamiento abstracto, fomentando un juego simbólico enriquecedor que estimula el desarrollo cognitivo de los niños.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Manipulativos (construcción)  Exploratorio o de descubrimiento De atención y memoria Imaginativos  Lingüísticos	1 al 09	4	4	4	

- Segunda dimensión: Juego motriz de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: Contribuyen al desarrollo físico y motor de los niños, promoviendo la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la resistencia, la lateralidad y la exploración motora, fomentando un juego motor enriquecedor que estimula el desarrollo de habilidades físicas y motoras en los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juegos de motricidad gruesa.  Juegos de motricidad fina:  Juegos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento,	10 al 20	4	4	4	

reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo.					
---	--	--	--	--	--

- Tercera dimensión: Juego social de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: Contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños, promoviendo la interacción, la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos, el respeto, la inclusión, el trabajo en equipo y la colaboración, se fomenta un juego social enriquecedor que favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, facilitando la construcción de relaciones positivas y el bienestar emocional de los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Simbólico Reglas o Reglado Cooperativo	21 al 30	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Interdependencia positiva de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promueven actitudes de colaboración, cooperación, responsabilidad compartida y valoración de los demás en el contexto de un grupo. Al trabajar en conjunto hacia metas comunes, se fortalece la interdependencia positiva, se crean vínculos de confianza y se promueve un ambiente de apoyo mutuo. Esto contribuye al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y de trabajo en equipo, favoreciendo el bienestar individual y grupal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Logro de la meta.  Actuar independiente.	01 al 06	4	4	4	

Participación equitativa.					
Argumenta sus ideas.					
Liderazgo en el grupo.					

- Quinta dimensión: Interacción de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y emocionales que faciliten el establecimiento de relaciones positivas y el manejo efectivo de las interacciones con los demás. Al mejorar la comunicación y promover la empatía y la colaboración, se fortalecen las habilidades sociales y se fomenta un ambiente de respeto, comprensión y cooperación entre los participantes.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actividades mediadoras.					
Ejecutar el reto					
Sistematizar la información.	07 al 13	4	4	4	
Retroalimentación					
Plantear y replantear problemas					

- Sexta dimensión: Responsabilidad individual de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover la autonomía, la ética y la capacidad de tomar decisiones conscientes y responsables. Al cultivar estas habilidades, se fortalece la capacidad de los individuos para asumir la responsabilidad de sus propias acciones y contribuir de manera positiva a su entorno.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fortalecer académicamente.  Analizar Autoaprendizaje Retroalimentación. Investigación pertinente	14 al 18	4	4	4	

- Séptima dimensión: Habilidades Interpersonales de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover una comunicación efectiva, el trabajo colaborativo, la resolución de conflictos y el desarrollo de relaciones saludables con los demás. Al fortalecer estas habilidades, se facilita la interacción positiva, el establecimiento de vínculos significativos y el bienestar interpersonal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación asertiva.  Respeto de opiniones. Gestión de Actividades. Pensamiento divergente. Resolución de problemas.	19 al 23	4	4	4	

- Octava dimensión: Procesamiento en grupo de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: mejorar la dinámica y el rendimiento de los grupos de trabajo, promoviendo la colaboración, la toma de decisiones eficaz y la generación de resultados de calidad. Al fortalecer estas

habilidades, se facilita el logro de los objetivos grupales y se fomenta un ambiente de trabajo productivo y satisfactorio.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reflexiva Evaluación significativa Consensuar	24 al 30	4	4	4	



Firma del evaluador

Delsi Huaita Acha

DNI: 08876743

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
HUAITA ACHA, DELSI MARIELA DNI 08876743	<b>DOCTORA EN EDUCACION</b> <b>Fecha de diploma: 06/05/17</b> Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 25/08/2014 Fecha egreso: 22/07/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <b>PERU</b>
HUAITA ACHA, DELSI MARIELA DNI 08876743	<b>SEGUNDA ESPECIALIDAD EN LA ENSEÑANZA DE COMUNICACION Y MATEMATICA EN II Y III CICLO DE EDUCACION BASICA REGULAR</b> <b>Fecha de diploma: 27/08/2012</b> Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL DE MONTECRICO <b>PERU</b>
HUAITA ACHA, DELSI MARIELA DNI 08876743	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b> <b>Fecha de diploma: 17/08/1995</b> Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <b>PERU</b>
HUAYTA ACHA, DELSI MARIELA DNI 08876743	<b>LICENCIADA EN EDUCACION SECUNDARIA</b> <b>Fecha de diploma: 20/10/1997</b> Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <b>PERU</b>
HUAITA ACHA, DELSI MARIELA DNI 08876743	<b>MAGISTER EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA</b> <b>Fecha de diploma: 26/10/2013</b> Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <b>PERU</b>

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: “El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 6. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Vásquez Tomás Melba
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )      Doctor(X)
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )      Social ( ) Educativa ( X )      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Wiener
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( x )
<b>Experiencia en Investigación Psicométrica:</b> (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado.

### 7. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 8. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Cuestionario para medir el juego simbólico
<b>Autora:</b>	Zamudio Vicente, Sonia
<b>Procedencia:</b>	de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023
<b>Administración:</b>	Individual
<b>Tiempo de aplicación:</b>	40 minutos

Ámbito de aplicación:	Estudiantes del 5 años
Significación:	<p>Para la variable : juego simbólico las dimensiones que se evalúan son :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego cognitivo, motriz y social</li> </ul> <p>Para la variable : aprendizaje simbólico las dimensiones que se evalúan son :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interdependencia positiva, interacción, responsabilidad individual , habilidades interpersonales y procesamiento en grupo</li> </ul> <p>El objetivo de medición: Precisar el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023.</p>

### 9. Soporte teórico (describir en función al modelo teórico)

Escala/ ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego simbólico	Juego cognitivo	Según Piaget, el juego simbólico es una etapa importante en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite experimentar y comprender el mundo que les rodea de manera más abstracta. También Lev Vygotsky, quien hizo hincapié en el papel del juego simbólico en la zona de desarrollo próximo de los niños, y Donald Winnicott, quien exploró la importancia del juego simbólico en el desarrollo emocional y la creatividad de los niños.
	Juego motriz	Un autor que ha abordado el tema del juego motriz es Jean Piaget. Piaget es conocido por su teoría del desarrollo cognitivo y también ha discutido la importancia del juego en el desarrollo motor de los niños. Según Piaget, el juego motriz permite a los niños explorar su entorno físico, experimentar con su cuerpo y desarrollar habilidades motoras fundamentales.
	Juego social	Uno de los autores que ha abordado el tema del juego social es Lev Vygotsky. Vygotsky enfatizó la importancia del juego en el desarrollo social y cognitivo de los niños. Según él, el juego social involucra la interacción y cooperación entre los niños, lo que les permite practicar habilidades sociales, como la comunicación, la negociación y el trabajo en equipo. Además, Vygotsky destacó que el juego social fomenta el desarrollo del pensamiento simbólico y la imaginación, ya que los niños representan roles y escenarios imaginarios durante el juego.

<b>Escala/ ÁREA</b>	<b>Subescala (dimensiones)</b>	<b>Definición</b>
Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	David W. Johnson et al quienes son reconocidos por su trabajo en el campo de la cooperación y el aprendizaje en grupo. Según ellos, la interdependencia positiva promueve la colaboración, el apoyo mutuo y la responsabilidad compartida, lo que resulta en un mayor rendimiento y una mayor satisfacción en el trabajo en equipo.
	interacción	Vygotsky, según su teoría sociocultural, el aprendizaje y la adquisición de habilidades cognitivas ocurren a través de la interacción con otros individuos más competentes, como padres, maestros o compañeros de juego. Durante estas interacciones, los niños internalizan los símbolos y los utilizan para representar y comprender el mundo que les rodea.
	responsabilidad individual	Stephen R. Covey. Sostiene que la responsabilidad individual implica tomar la iniciativa y ser consciente de nuestras elecciones y acciones en la vida. Se trata de reconocer que tenemos la capacidad de influir en nuestros resultados y asumir la responsabilidad de nuestras decisiones, comportamientos y resultados
	habilidades interpersonales	. Daniel Goleman, explora la importancia de las habilidades interpersonales, como la empatía, la comunicación efectiva y la capacidad de establecer relaciones sólidas.
	Procesamiento en grupo	J. Hackman. propuso el modelo de procesamiento de grupo, que se enfoca en cómo los grupos interactúan y procesan la información para resolver problemas y tomar decisiones.

## 10. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación a usted le presento el cuestionario para “El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023 “.Elaborado por Zamudio Vicente, Sonia en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

### Dimensiones del instrumento:

El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023

- Primera dimensión: Cognitivo de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: contribuyen al desarrollo de habilidades mentales, promoviendo el pensamiento creativo, la resolución de problemas, la planificación, la memoria, la atención y el pensamiento abstracto, fomentando un juego simbólico enriquecedor que estimula el desarrollo cognitivo de los niños.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Manipulativos (construcción)  Exploratorio o de descubrimiento De atención y memoria Imaginativos  Lingüísticos	1 al 09	4	4	4	

- Segunda dimensión: Juego motriz de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: Contribuyen al desarrollo físico y motor de los niños, promoviendo la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la resistencia, la lateralidad y la exploración motora, fomentando un juego motor enriquecedor que estimula el desarrollo de habilidades físicas y motoras en los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juegos de motricidad gruesa.  Juegos de motricidad fina:  Juegos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en el uso del cuerpo.	10 al 20	4	4	4	

- Tercera dimensión: Juego social de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: Contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños, promoviendo la interacción, la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos, el respeto, la inclusión, el trabajo en equipo y la colaboración, se fomenta un juego social enriquecedor que favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, facilitando la construcción de relaciones positivas y el bienestar emocional de los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Simbólico Reglas Reglado Cooperativo	21 al 30	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Interdependencia positiva de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promueven actitudes de colaboración, cooperación, responsabilidad compartida y valoración de los demás en el contexto de un grupo. Al trabajar en conjunto hacia metas comunes, se fortalece la interdependencia positiva, se crean vínculos de confianza y se promueve un ambiente de apoyo mutuo. Esto contribuye al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y de trabajo en equipo, favoreciendo el bienestar individual y grupal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Logro de la meta.  Actuar independiente.  Participación equitativa.  Argumenta sus ideas.	01 al 06	4	4	4	

Liderazgo en el grupo.					
------------------------	--	--	--	--	--

- Quinta dimensión: Interacción de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y emocionales que faciliten el establecimiento de relaciones positivas y el manejo efectivo de las interacciones con los demás. Al mejorar la comunicación y promover la empatía y la colaboración, se fortalecen las habilidades sociales y se fomenta un ambiente de respeto, comprensión y cooperación entre los participantes.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actividades mediadoras.  Ejecutar el reto  Sistematizar la información.  Retroalimentación  Plantear y replantear problemas	07 al 13	4	4	4	

- Sexta dimensión: Responsabilidad individual de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover la autonomía, la ética y la capacidad de tomar decisiones conscientes y responsables. Al cultivar estas habilidades, se fortalece la capacidad de los individuos para asumir la responsabilidad de sus propias acciones y contribuir de manera positiva a su entorno.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fortalecer académicamente.  Analizar  Autoaprendizaje  Retroalimentación.  Investigación pertinente	14 al 18	4	4	4	

- Séptima dimensión: Habilidades Interpersonales de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover una comunicación efectiva, el trabajo colaborativo, la resolución de conflictos y el desarrollo de relaciones saludables con los demás. Al fortalecer estas habilidades, se facilita la interacción positiva, el establecimiento de vínculos significativos y el bienestar interpersonal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación asertiva.  Respeto de opiniones.  Gestión de Actividades.  Pensamiento divergente.  Resolución de problemas.	19 al 23	4	4	4	

- Octava dimensión: Procesamiento en grupo de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: mejorar la dinámica y el rendimiento de los

grupos de trabajo, promoviendo la colaboración, la toma de decisiones eficaz y la generación de resultados de calidad. Al fortalecer estas habilidades, se facilita el logro de los objetivos grupales y se fomenta un ambiente de trabajo productivo y satisfactorio.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reflexiva Evaluación significativa Consensuar	24 al 30	4	4	4	

Firma del evaluador  
Vásquez Tomás Melt  
DNI: 09495221

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
VASQUEZ TOMAS, MELBA RITA DNI 09495221	<b>DOCTORA EN EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 06/05/17 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 25/08/2014 Fecha egreso: 18/07/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
VASQUEZ TOMAS, MELBA RITA DNI 09495221	<b>MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 17/10/2013 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
VASQUEZ TOMAS, MELBA RITA DNI 09495221	<b>LIC. EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 13/05/1996 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>
VASQUEZ TOMAS, MELBA RITA DNI 09495221	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 06/09/1995 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>
VASQUEZ TOMAS, MELBA RITA DNI 09495221	<b>LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA</b>  Fecha de diploma: 13/05/1996 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <i>PERU</i>

## Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el instrumento: “El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023”. La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer educativo. Agradecemos su valiosa colaboración.

### 11. Datos generales del juez

<b>Nombre del juez:</b>	Luza Castillo Freddy Felipe
<b>Grado profesional:</b>	Maestría ( )      Doctor(X)
<b>Área de formación académica:</b>	Clínica ( )      Social ( ) Educativa ( X )      Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional:</b>	Educación
<b>Institución donde labora:</b>	Universidad Wiener
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área:</b>	2 a 4 años ( ) Más de 5 años ( x )

### 12. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 13. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Cuestionario para medir el juego simbólico
<b>Autora:</b>	Zamudio Vicente, Sonia
<b>Procedencia:</b>	de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023
<b>Administración:</b>	Individual
<b>Tiempo de aplicación:</b>	40 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Estudiantes del 5 años

Significación:	<p>Para la variable : juego simbólico las dimensiones que se evalúan son :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego cognitivo, motriz y social</li> </ul> <p>Para la variable : aprendizaje simbólico las dimensiones que se evalúan son :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interdependencia positiva, interacción, responsabilidad individual , habilidades interpersonales y procesamiento en grupo</li> </ul> <p>El objetivo de medición: Precisar el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023.</p>
----------------	--

**14. Soporte teórico** (describir en función al modelo teórico)

Escala/ ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
Juego simbólico	Juego cognitivo	Según Piaget, el juego simbólico es una etapa importante en el desarrollo cognitivo de los niños, ya que les permite experimentar y comprender el mundo que les rodea de manera más abstracta. También Lev Vygotsky, quien hizo hincapié en el papel del juego simbólico en la zona de desarrollo próximo de los niños, y Donald Winnicott, quien exploró la importancia del juego simbólico en el desarrollo emocional y la creatividad de los niños.
	Juego motriz	Un autor que ha abordado el tema del juego motriz es Jean Piaget. Piaget es conocido por su teoría del desarrollo cognitivo y también ha discutido la importancia del juego en el desarrollo motor de los niños. Según Piaget, el juego motriz permite a los niños explorar su entorno físico, experimentar con su cuerpo y desarrollar habilidades motoras fundamentales.
	Juego social	Uno de los autores que ha abordado el tema del juego social es Lev Vygotsky. Vygotsky enfatizó la importancia del juego en el desarrollo social y cognitivo de los niños. Según él, el juego social involucra la interacción y cooperación entre los niños, lo que les permite practicar habilidades sociales, como la comunicación, la negociación y el trabajo en equipo. Además, Vygotsky destacó que el juego social fomenta el desarrollo del pensamiento simbólico y la imaginación, ya que los niños representan roles y escenarios imaginarios durante el juego.

<b>Escala/ ÁREA</b>	<b>Subescala (dimensiones)</b>	<b>Definición</b>
Aprendizaje colaborativo	Interdependencia positiva	David W. Johnson et al quienes son reconocidos por su trabajo en el campo de la cooperación y el aprendizaje en grupo. Según ellos, la interdependencia positiva promueve la colaboración, el apoyo mutuo y la responsabilidad compartida, lo que resulta en un mayor rendimiento y una mayor satisfacción en el trabajo en equipo.
	interacción	Vygotsky, según su teoría sociocultural, el aprendizaje y la adquisición de habilidades cognitivas ocurren a través de la interacción con otros individuos más competentes, como padres, maestros o compañeros de juego. Durante estas interacciones, los niños internalizan los símbolos y los utilizan para representar y comprender el mundo que les rodea.
	responsabilidad individual	Stephen R. Covey. Sostiene que la responsabilidad individual implica tomar la iniciativa y ser consciente de nuestras elecciones y acciones en la vida. Se trata de reconocer que tenemos la capacidad de influir en nuestros resultados y asumir la responsabilidad de nuestras decisiones, comportamientos y resultados
	habilidades interpersonales	. Daniel Goleman, explora la importancia de las habilidades interpersonales, como la empatía, la comunicación efectiva y la capacidad de establecer relaciones sólidas.
	Procesamiento en grupo	J. Hackman. propuso el modelo de procesamiento de grupo, que se enfoca en cómo los grupos interactúan y procesan la información para resolver problemas y tomar decisiones.

## 15. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación a usted le presento el cuestionario para “El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023 “.Elaborado por Zamudio Vicente, Sonia en el año 2023 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

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

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

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

### Dimensiones del instrumento:

El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023

- Primera dimensión: Cognitivo de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: contribuyen al desarrollo de habilidades mentales, promoviendo el pensamiento creativo, la resolución de problemas, la planificación, la memoria, la atención y el pensamiento abstracto, fomentando un juego simbólico enriquecedor que estimula el desarrollo cognitivo de los niños.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Manipulativos (construcción)  Exploratorio o de descubrimiento De atención y memoria Imaginativos  Lingüísticos	1 al 09	4	4	4	

- Segunda dimensión: Juego motriz de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: Contribuyen al desarrollo físico y motor de los niños, promoviendo la coordinación, el equilibrio, la fuerza, la resistencia, la lateralidad y la exploración motora, fomentando un juego motor enriquecedor que estimula el desarrollo de habilidades físicas y motoras en los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Juegos de motricidad gruesa.  Juegos de motricidad fina:  Juegos motores: fuerza muscular, velocidad, control del movimiento, reflejos, resistencia, precisión, confianza en	10 al 20	4	4	4	

el uso del cuerpo.					
--------------------	--	--	--	--	--

- Tercera dimensión: Juego social de la variable juegos simbólico
- Objetivos de la Dimensión: Contribuye al desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños, promoviendo la interacción, la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos, el respeto, la inclusión, el trabajo en equipo y la colaboración, se fomenta un juego social enriquecedor que favorece el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, facilitando la construcción de relaciones positivas y el bienestar emocional de los niños.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Simbólico Reglas o Reglado Cooperativo	21 al 30	4	4	4	

- Cuarta dimensión: Interdependencia positiva de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promueven actitudes de colaboración, cooperación, responsabilidad compartida y valoración de los demás en el contexto de un grupo. Al trabajar en conjunto hacia metas comunes, se fortalece la interdependencia positiva, se crean vínculos de confianza y se promueve un ambiente de apoyo mutuo. Esto contribuye al desarrollo de habilidades sociales, emocionales y de trabajo en equipo, favoreciendo el bienestar individual y grupal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Logro de la meta. Actuar independiente.	01 al 06	4	4	4	

Participación equitativa.					
Argumenta sus ideas.					
Liderazgo en el grupo.					

- Quinta dimensión: Interacción de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas y emocionales que faciliten el establecimiento de relaciones positivas y el manejo efectivo de las interacciones con los demás. Al mejorar la comunicación y promover la empatía y la colaboración, se fortalecen las habilidades sociales y se fomenta un ambiente de respeto, comprensión y cooperación entre los participantes.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Actividades mediadoras.					
Ejecutar el reto					
Sistematizar la información.	07 al 13	4	4	4	
Retroalimentación					
Plantear y replantear problemas					

- Sexta dimensión: Responsabilidad individual de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover la autonomía, la ética y la capacidad de tomar decisiones conscientes y responsables. Al cultivar estas habilidades, se fortalece la capacidad de los individuos para asumir la responsabilidad de sus propias acciones y contribuir de manera positiva a su entorno.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Fortalecer académicamente.  Analizar Autoaprendizaje Retroalimentación.  Investigación pertinente	14 al 18	4	4	4	

- Séptima dimensión: Habilidades Interpersonales de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: promover una comunicación efectiva, el trabajo colaborativo, la resolución de conflictos y el desarrollo de relaciones saludables con los demás. Al fortalecer estas habilidades, se facilita la interacción positiva, el establecimiento de vínculos significativos y el bienestar interpersonal.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Comunicación asertiva.  Respeto de opiniones.  Gestión de Actividades.  Pensamiento divergente.  Resolución de problemas.	19 al 23	4	4	4	

- Octava dimensión: Procesamiento en grupo de la variable aprendizaje colaborativo
- Objetivos de la Dimensión: mejorar la dinámica y el rendimiento de los grupos de trabajo, promoviendo la colaboración, la toma de decisiones eficaz y la generación de resultados de calidad. Al fortalecer estas

habilidades, se facilita el logro de los objetivos grupales y se fomenta un ambiente de trabajo productivo y satisfactorio.

INDICADORES	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Reflexiva Evaluación significativa Consensuar	24 al 30	4	4	4	



Firma del evaluador  
Luza Castillo Freddy Felipe  
DNI: 06798311

Pd.: el presente formato debe tomar en cuenta:

Williams y Webb (1994) así como Powell (2003), mencionan que no existe un consenso respecto al número de expertos a emplear. Por otra parte, el número de jueces que se debe emplear en un juicio depende del nivel de experticia y de la diversidad del conocimiento. Así, mientras Gable y Wolf (1993), Grant y Davis (1997), y Lynn (1986) (citados en McGartland et al. 2003) sugieren un rango de **2** hasta **20 expertos**, Hyrkäs et al. (2003) manifiestan que **10 expertos** brindarán una estimación confiable de la validez de contenido de un instrumento (cantidad mínimamente recomendable para construcciones de nuevos instrumentos). Si un 80 % de los expertos han estado de acuerdo con la validez de un ítem éste puede ser incorporado al instrumento (Voutilainen & Liukkonen, 1995, citados en Hyrkäs et al. (2003).

Ver : <https://www.revistaespacios.com/cited2017/cited2017-23.pdf> entre otra bibliografía.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
LUZA CASTILLO, FREDDY FELIPE DNI 06798311	<b>DOCTOR EN EDUCACION</b> <b>Fecha de diploma: 04/09/17</b> Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 05/08/2014 Fecha egreso: 31/12/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <b>PERU</b>
LUZA CASTILLO, FREDDY FELIPE DNI 06798311	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b> <b>Fecha de diploma: 06/07/1993</b> Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <b>PERU</b>
LUZA CASTILLO, FREDDY FELIPE DNI 06798311	<b>LICENCIADO EN EDUCACION SECUNDARIA</b> <b>ESPECIALIDAD: HISTORIA Y GEOGRAFIA</b> <b>Fecha de diploma: 14/06/1995</b> Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <b>PERU</b>
LUZA CASTILLO, FREDDY FELIPE DNI 06798311	<b>MAGISTER EN EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA</b> <b>Fecha de diploma: 26/10/2013</b> Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <b>PERU</b>

# **Anexo 4**

## **Asentimiento Informado**

Título de la investigación:

El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de  
5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023

Investigador a :

Zamudio Vicente, Sonia

### **Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada “El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023”, cuyo objetivo es: Precisar el vínculo del juego simbólico y el aprendizaje colaborativo de los niños de 5 años de una institución educativa inicial de Imperial-Cañete 2023.

Esta investigación es desarrollada por la estudiante de posgrado, de la carrera profesional de Educación , de la Universidad César Vallejo del campus Lima-Norte , aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución inicial de Imperial-Cañete

Describir el impacto del problema de la investigación.

Problemática: Limitaciones en la implementación efectiva del aprendizaje colaborativo a través del juego en la educación preescolar y el papel de los docentes en este proceso.

Descripción: En la educación preescolar, se ha identificado la pertinencia del aprendizaje colaborativo a través del juego para el desarrollo integral de los niños. Sin embargo, se enfrenta a desafíos y obstáculos que afectan su implementación efectiva. Estos desafíos pueden incluir:

Falta de recursos y capacitación: Muchas instituciones preescolares pueden tener limitaciones en recursos financieros y materiales para proporcionar entornos de aprendizaje adecuados para el juego colaborativo. Además, algunos docentes pueden carecer de capacitación y apoyo adecuados para diseñar y facilitar actividades de juego que fomenten la colaboración y el aprendizaje.

Presión por el cumplimiento de objetivos académicos: En algunos casos, los docentes pueden sentirse presionados para centrarse en cumplir con objetivos académicos específicos, lo que puede llevar a relegar el juego colaborativo a un segundo plano o incluso a ignorarlo. Esta falta de tiempo dedicado al juego puede afectar negativamente el desarrollo socioemocional y las habilidades de colaboración de los niños.

Resistencia a nuevas metodologías: Algunos educadores y administradores pueden mostrar resistencia a adoptar nuevas metodologías de enseñanza, especialmente si no están familiarizados con el enfoque del aprendizaje colaborativo a través del juego. Esto puede dificultar la implementación efectiva de estas prácticas en las aulas.

Dificultades para evaluar el progreso: Medir el impacto del aprendizaje colaborativo a través del juego puede ser un desafío, ya que los resultados no siempre se reflejan de manera cuantitativa en pruebas estandarizadas. La falta de una evaluación adecuada puede dificultar la justificación y el reconocimiento de la importancia de estas prácticas educativas.

Impacto de la problemática: La falta de una implementación efectiva del aprendizaje colaborativo a través del juego en educación preescolar puede tener consecuencias negativas en el desarrollo integral de los niños. Esto podría resultar en una menor capacidad de colaboración y comunicación, así como en un menor interés en el aprendizaje. Además, los docentes pueden enfrentar dificultades para adaptarse a las nuevas metodologías y no poder brindar el apoyo adecuado para fomentar el juego colaborativo.

## **Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente

Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada:” El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023 ”.

1. Esta encuesta tendrá un tiempo aproximado de 40 minutos  
y se realizará en el ambiente de educación inicial de 5 años de ambas secciones de la institución
- 2 Una vez concluida el recojo de información las respuestas al cuestionario o entrevista serán codificadas usando un número de identificación y por lo tanto, serán anónimas.

### **Participación voluntaria (principio de autonomía):**

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

### **Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

### **Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigadora Zamudio Vicente, Sonia , email: p\_scz\_2605hotmail.com y Docente asesor Lopez Kitano, Aldo Alfonso, email: alk942997590@gmail.com

**Consentimiento**

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

Nombre y apellidos: .....

Fecha y hora: .....



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**ESCUELA PROFESIONAL DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO de la escuela profesional de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "El juego simbólico y el aprendizaje colaborativo en estudiantes de 5 años de una Institución educativa de Imperial Cañete, 2023

", cuyo autor es ZAMUDIO VICENTE SONIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 13.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 02 de Agosto del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
LOPEZ KITANO ALDO ALFONSO <b>DNI:</b> 09754852 <b>ORCID:</b> 0000-0002-2064-3201	Firmado electrónicamente por: ALOPEZKI el 02-08- 2023 12:11:40

Código documento Trilce: TRI - 0636782