

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

Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de  
una institución educativa pública, Huamanga,  
Ayacucho, 2024

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**Maestra en Psicología Educativa**

**AUTORA:**

Arones Juarez, Ruth Gabriela (orcid.org/0009-0000-3587-6422)

**ASESORES:**

Dr. Asmad Mena, Gimmy Roberto (orcid.org/0000-0001-9630-6511)

Dra. Denegri Velarde, Maria Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

**LIMA - PERÚ**

**2024**



**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ASMAD MENA GIMMY ROBERTO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024", cuyo autor es ARONES JUAREZ RUTH GABRIELA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19%, 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, 12 de Agosto del 2024

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ASMAD MENA GIMMY ROBERTO <b>DNI:</b> 09452979 <b>ORCID:</b> 0000-0001-9630-6511	Firmado electrónicamente por: GASMADM9 el 15- 08-2024 07:42:27

Código documento Trilce: TRI - 0858863



**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, ARONES JUAREZ RUTH GABRIELA estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

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

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

<b>Nombres y Apellidos</b>	<b>Firma</b>
ARONES JUAREZ RUTH GABRIELA <b>DNI:</b> 28244107 <b>ORCID:</b> 0009-0000-3587-6422	Firmado electrónicamente por: RARONESAR8 el 12- 08-2024 19:02:20

Código documento Trilce: INV - 1763566

## **Dedicatoria**

Dedico la presente investigación a Dios todo poderoso, por ser partícipe de mi vida diaria, acompañante y guía, que me sostiene cuando tropiezo y me alza cuando caigo, al cuidar a mi familia y a mis padres: Juan Ranulfo y Felicitas que desde el cielo me cuidan y me guían a seguir adelante, a Arnold Martin y Alfredo por su apoyo incondicional y paciencia a lo largo de mis estudios de la maestría.

## **Agradecimiento**

A la Universidad César Vallejo, por darme la oportunidad de poder continuar mis estudios en la maestría de Psicología Educativa, a todos los docentes que contribuyeron en mi formación con sus enseñanzas, consejos que formaron mi saber, en especial a mis asesores: Dr. Gimmy Asmad Mena y Dra. María Isabel Denegri Velarde quienes me orientaron para lograr mi meta trazada, así como a mis compañeros que formaron parte de mi preparación académica.

## Índice de contenidos

	Pág.
Carátula.....	i
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	ii
Declaratoria de autenticidad del autor .....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. METODOLOGÍA.....	13
III. RESULTADOS.....	17
IV. DISCUSIÓN.....	29
V. CONCLUSIONES.....	35
VI. RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS.....	38
ANEXOS.....	43

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1	Tabla cruzada Juego Simbólico y Autonomía..... 17
Tabla 2	Tabla cruzada Descentración y autonomía..... 18
Tabla 3	Tabla cruzada Sustitución y autonomía..... 19
Tabla 4	Tabla cruzada Integración y autonomía..... 20
Tabla 5	Tabla cruzada Planificación y autonomía..... 21
Tabla 6	Información de ajuste de los modelos de hipótesis General..... 24
Tabla 7	Pseudo R cuadrado de la Hipótesis General..... 24
Tabla 8	Información de ajuste de los modelos hipótesis específica 1..... 25
Tabla 9	Pseudo R cuadrado de la hipótesis específica 1..... 25
Tabla 10	Información de ajuste de los modelos. Hipótesis específica 2..... 26
Tabla 11	Pseudo R cuadrado Hipótesis específica 2..... 26
Tabla 12	Información de ajuste de los modelos Hipótesis específica 3..... 27
Tabla 13	Pseudo R cuadrado Hipótesis específica 3..... 27
Tabla 14	Información de ajuste de los modelos de hipótesis específico 4... 28
Tabla 15	Pseudo R cuadrado hipótesis específico 4..... 28

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 Juego Simbólico y Autonomía.....	17
Figura 2 Descentración y autonomía.....	18
Figura 3 Sustitución y autonomía.....	19
Figura 4 Integración y autonomía.....	20
Figura 5 Planificación y autonomía.....	21

## Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia del juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, siendo de tipo aplicada, nivel explicativo, enfoque cuantitativo, método hipotético-deductivo, diseño no experimental corte de transversal, la población fue 80 estudiantes de tres instituciones educativas de inicial con una muestra de 80 estudiantes aplicándose el censo, la técnica que se aplicó fue la observación y el instrumento fue ficha de cotejo, así mismo validado por expertos para analizar la capacidad de los instrumentos, mientras para la confiabilidad, se aplicó el Alfa de Cronbach. Los resultados obtenidos al realizar la prueba de Regresión Logística Ordinal el valor de significancia es (0,000) siendo al margen de error (0,05), entonces se confirmó que el juego simbólico influye significativamente en la autonomía, mientras que la prueba Pseudo R cuadrado según los estadísticos Cox y Snell arrojó que el juego simbólicos educativa es explicada por la autonomía en 37,3 % a sí mismo en Nagelkerke se determinó que los estudiantes mostraron que el juego simbólico influye significativamente la autonomía del nivel inicial de una institución educativa pública de Huamanga, Ayacucho, este trabajo respondió a objetivos 3 y 4 ODS.

**Palabras clave:** Juego Simbólico, autonomía, descentración, sustitución, integración.

## **Abstract**

The general objective of this research was to determine the influence of symbolic play on autonomy in students of the initial level, being of applied type, explanatory level, quantitative approach, hypothetical-deductive method, non-experimental cross-sectional design, the population was 80 students from three initial educational institutions with a sample of 80 students applying the census, the technique applied was observation and the instrument was a checklist, also validated by experts to analyze the capacity of the instruments, while for the reliability, Cronbach's alpha was applied. The results obtained when performing the Ordinal Logistic Regression test, the significance value is (0.000) being at the margin of error (0.05), then it was confirmed that symbolic play significantly influences autonomy, while the Pseudo R-squared test according to Cox and Snell statistics showed that educational symbolic play is explained by autonomy in 37, 3 % to itself in Nagelkerke it was determined that students showed that symbolic play significantly influences the autonomy of the initial level of a public educational institution of Huamanga, Ayacucho, this work responded to objectives 3 and 4 SDGs.

**Keywords:** Symbolic play, autonomy, decentration, substitution, integration.

## I. INTRODUCCIÓN

El juego simbólico es una actividad extremadamente significativa, ya que fomenta la autonomía en el 80 % de los niños. Se han realizado estudios sobre la aplicación del juego simbólico en Finlandia, Corea, China y Japón. Teniendo en cuenta la cuarta revolución industrial y la era digital, es evidente que estos proyectos han avanzado significativamente. Los derechos de los niños se enfrentan a importantes retos mundiales como consecuencia de la epidemia, sobre todo en los ámbitos de la salud y la educación. Sin embargo, numerosos países industrializados cambiaron su enfoque y adoptaron el concepto de juego libre, que permite a los niños expresarse libremente, utilizar su imaginación y autorregular su conducta (UNICEF, 2022).

Los juegos simbólicos han sido implementados con éxito en Chile, Argentina, Ecuador y Colombia a nivel latinoamericano. Estos juegos han mostrado resultados positivos al promover el desarrollo de la autonomía durante el período sensoriomotor. Este período se caracteriza por la capacidad del niño de simular situaciones, personas u objetos que no están físicamente presentes. Aproximadamente el 60 % de la población infantil en América Latina, específicamente los niños de 3 a 5 años demostraron un nivel significativo de autonomía. Sin embargo, existen obstáculos que deben abordarse cuando se tratan aspectos de la virtualidad. Este hecho no puede discutirse, sino que requiere una adaptación para explorar posibles estrategias de adaptación a una sociedad digital (CEPAL, 2022).

Para fomentar la autonomía de un niño, hay que cultivar su competencia para adquirir y utilizar la independencia. Cada individuo en su niñez forma sus propios criterios cognitivos para pensar y tomar decisiones dentro de marcos constructivos de análisis crítico. El trabajo pretende reforzar los fundamentos teóricos ofreciendo un marco teórico. La investigación busca validar la metodología empleada, enfatizando la creación de conceptos teóricos a través de la utilización del juego simbólico como herramienta. También tiene en cuenta el cultivo de la independencia en los niños de primaria, considerando al mismo tiempo sus capacidades cognitivas, sociales, motrices y morales. El objetivo es promover la autosuficiencia, reconociendo que los jóvenes comprenden el objetivo incluso en su ausencia. Se utilizó un enfoque de estudio cuantitativo, empleando listas de comprobación y la observación como

herramientas principales. Nos obliga a formular hipótesis innovadoras para facilitar la investigación adicional (EDUCACIONENRED, 2020).

Este estudio confirmó y caracterizó el impacto del uso de juegos simbólicos en la autonomía de los niños de entre tres y cinco años. El estudio ofrece una descripción sucinta y metódica del procedimiento seguido. Los profesores encontrarán en los resultados un recurso útil para su práctica pedagógica. En las instituciones del nivel inicial de Huamanga Ayacucho, se ha observado que un número importante de alumnos tiene dificultades para cultivar su autonomía. Muestran inseguridad, requieren asistencia continua, muestran iniciativa limitada y dependen en gran medida de un adulto que los sigue, particularmente en las aulas que atienden a niños de 3, 4 y 5 años.

Debido a los problemas planteados, se identificó la necesidad de llevar a cabo la siguiente investigación cuya preocupación parte haciéndose la siguiente interrogante: ¿De qué manera influye el juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024? Los problemas específicos fueron siendo: (1) ¿Cómo influye la descentración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024? (2) ¿Cómo influye la sustitución en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024? Especifico (3) ¿Cómo influye la integración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024? Especifico (4). ¿Cómo influye la planificación en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024?

Por lo que en esta investigación se propuso plantear como objetivo general Determinar la influencia del juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. Y los objetivos específicos fueron específicas: (1). Determinar la influencia de la descentración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. (2). Determinar la influencia de la sustitución en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. (3). Determinar la influencia de la integración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. (4). Determinar la influencia en la

planificación en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

Para responder a esta interrogante se planteó la siguiente hipótesis general: El juego simbólico influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. Y las hipótesis específicas fueron (1). La descentración influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. (2). La sustitución en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. (3). La integración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. (4). La planificación influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

En este capítulo se recopilaron antecedentes que preceden a la investigación a nivel mundial, nacional y regionales, a fin de referenciar los estudios de investigación relativos al tema y las metodologías utilizadas, que se enumeran a continuación.

A nivel internacional tenemos a Guillén (2023), quien tuvo como objetivo principal de su investigación, comprender el neurodesarrollo infantil de los recién nacidos (Quito). Para obtener un título de Máster, debe evaluar el desarrollo de los niños en una serie de áreas básicas y abordar cualquier déficit que se detecte. Es recomendable utilizar el Denver II para estudiar el desarrollo infantil de los niños en estos subniveles. Los enfoques de investigación de campo, descriptivo y correlacional utilizan métodos cuantitativos y cualitativos. Se ha realizado una evaluación a un total de 320 alumnos de los grados I y II que actualmente están matriculados en diversas instituciones educativas tanto gubernamentales como privadas en Quito. Al comparar la mayoría de los niños del subnivel I con los del subnivel II, los resultados revelan que el 75 % de los niños del subnivel II muestran un progreso positivo.

Por otro lado, algunos niños presentan emaciación significativa y estatura disminuida. En cuanto a las prácticas alimentarias de los padres, cabe destacar que el 72 % de ellos incluye componentes nutricionales en la dieta de sus hijos, mientras que el 28 % excluye ciertos elementos. Este estudio pone de relieve el valor de la educación temprana y de una nutrición suficiente, al tiempo que subraya la necesidad de evaluar y abordar el desarrollo infantil en los niveles inferiores I y II de Quito.

El artículo de Párraga y Meza (2022) pretende aclarar cómo los métodos lúdicos pueden mejorar el desarrollo del sentido del yo y la independencia de un individuo. El estudio utilizó metodologías de análisis documental y trabajo de campo, empleando como instrumentos fichas de observación y cuestionarios. Un total de 150 niños, 35 niños y 6 profesores fueron incluidos en la muestra intencionada no probabilística. De la muestra global de 35 jóvenes evaluados, el 14 % era capaz de comunicar sus propios conocimientos, así como información sobre sus parientes cercanos, el 57 % estaba en proceso de desarrollar esta capacidad y el 29 % era incapaz de hacerlo. Estos resultados indican que los niños aún no han adquirido el sentido de la identidad propia. En cuanto a la identificación y apreciación de sus atributos físicos y del entorno, el 29 % de los jóvenes posee esta capacidad, el 57 % está en proceso de adquirirla y el 14 % es incapaz de hacerlo.

En cuanto a emitir juicios basados en preferencias personales, el 51 % de los jóvenes demuestra dominio de este talento, mientras que el 43 % aún lo está desarrollando y el 6 % carece de capacidad para tomar decisiones, lo que indica falta de autonomía.

Para la investigación de García y Samada (2022) sobre el crecimiento autónomo de niños de cuatro años; la investigadora encontró que los pequeños pueden utilizar el enfoque lúdico como herramienta para fomentar su creatividad y desenvolverse en encuentros y circunstancias que incluyen la integración de la identidad, la autonomía y los procesos cognitivos. El objetivo de este estudio es ofrecer a los niños de cuarto grado que participan en la Unidad Educativa Juan Montalvo una variedad de actividades lúdicas que apoyen su crecimiento personal y el fortalecimiento de su identidad. La técnica empleada fue un diseño documental explicativo. A los niños de la muestra se les proporcionó una guía de observación, mientras que a los monitores de educación inicial se les entregó una encuesta como instrumentos.

Los principales hallazgos indican que el juego sirve como un valioso instrumento para fomentar el desarrollo temprano de habilidades y talentos esenciales que son vitales para el sentido de identidad e independencia de los niños.

A fin de obtener su título de Profesora, en la Universidad Popular del Uruguay, Huamán (2019) se propuso evaluar el impacto del programa educativo "Yo puedo solo". El objetivo de este proyecto es mejorar la seguridad en sí mismos de los alumnos de cuatro años matriculados en el primer curso de la Institución Educativa N.º 1797. Para lograr este objetivo, se llevó a cabo un estudio cuasi experimental en el que se

administraron exámenes de evaluación tanto antes como durante la implementación del programa. La muestra estuvo compuesta por 28 individuos del grupo de edad joven, y el diseño de la investigación se diseñó a partir de una hipótesis. Un grupo selecto de expertos autorizó una Guía de Observación autorizada, que se utilizó para recopilar los datos de la investigación para la tesis. Se utilizó el programa estadístico SPSS versión 23 para procesar los datos antes de mostrarlos en forma de tablas y gráficos estadísticos.

Los resultados analíticos demuestran que el programa educativo “Puedo hacerlo solo” cumple eficazmente su objetivo principal. Más concretamente, el programa es estadísticamente significativo en relación con el objetivo, como indica su valor Z de -4,604 y su nivel de significación de  $p = 0,000$ . Se realizó un estudio en 2019. Se descubrió que la aplicación de este programa de estudios mejoraba las habilidades de autonomía de los alumnos de cuarto curso del Instituto de Educación N° 1797.

En cuanto a trabajos nacionales el estudio realizado por Segura (2022), realizó un estudio que analizaba este estudio pretende examinar la correlación entre el juego no estructurado este estudio investigó el cultivo de la autonomía en niños de tres años a través de una metodología de investigación cuantitativa directa. El estudio utilizó un diseño transversal no experimental, adoptando una metodología correlacional. El objetivo principal era aclarar la relación entre el juego sin restricciones y el autogobierno. Los resultados demostraron una correlación significativa entre el juego libre y muchos atributos, incluidos los hábitos ( $0,720$ ;  $p = 0,000$ ), las conexiones sociales ( $0,744$ ;  $p = 0,000$ ) y la responsabilidad ( $0,509$ ;  $p = 0,000$ ). Sin embargo, el estudio no descubrió ninguna correlación significativa entre el juego libre y la toma de decisiones, el componente afectivo-emocional o cualquier otra variable identificada en el estudio.

El estudio de Solórzano y Loor (2023) se propusieron investigar, cómo el teatro afecta a los niños de kindergarten en Cantón Chone, a medida que desarrollan su sentido de sí mismos y su independencia. En el estudio se utilizaron enfoques investigativos, exploratorios y cuantitativos. El estudio empleó procedimientos analítico-sintéticos e inductivo-deductivos, junto con encuestas y entrevistas realizadas a maestras de educación inicial y a una experta en el tema. Estos métodos se utilizaron para generar datos estadísticos, incluidos los resultados porcentuales. El 68,8 % de los profesores promueven la autoexpresión de sus alumnos Mediante la expresión artística, la música y la danza. El 62,5 % de las personas promueven y

apoyan actividades relacionadas con el aseo personal y el cuidado de uno mismo. El 50 % de los profesores implican a sus alumnos en producciones teatrales. Por último, el 18,8 % de los individuos utilizan esfuerzos intencionados y sin coste para mejorar la colaboración y la interacción interpersonal.

Aunque puede haber diferentes perspectivas, el objetivo común es cultivar la autonomía y la autoidentidad de los niños. Las conclusiones implican que los profesores utilizan técnicas y actividades teatrales en el aula y tienen una sólida comprensión del tema de estudio. Para los niños de entre tres y cinco años, la integración teatral en la educación infantil es esencial para fomentar el desarrollo de la identidad-autonomía. Promueve el crecimiento de la imaginación, la creatividad, la sensibilidad, la espontaneidad y otras capacidades expresivas.

El Trabajo de investigación de Baquero et al. (2019) está especialmente dirigido a niños de 6 a 8 años que actualmente cursan segundo de primaria en el Colegio Alemania Unificada I.E.D. El estudio pretende mejorar el componente de independencia emocional de sus habilidades socioemocionales empleando un enfoque adaptativo. Este estudio examina la importancia de integrar las habilidades socioemocionales en el crecimiento general de los niños a través de múltiples dominios, incluyendo el cognitivo, social, lingüístico, cultural, afectivo y académico. También examina el impacto de esta consolidación en contextos nacionales, internacionales y locales. La evaluación para la Inteligencia Emocional EI MSCEIT™ es una prueba que mide la inteligencia emocional de un individuo. El término «mezquite» se emplea para clasificar la capacidad de inteligencia emocional de los individuos a través del juego simbólico.

Se considera baja cuando las puntuaciones se sitúan entre 0 y 6, y moderada cuando las puntuaciones oscilan entre 7 y 15. La inteligencia emocional suele evaluarse en una escala de 1 a 15, y la puntuación media se sitúa en el intervalo moderado. Los gráficos demuestran que solo hubo dos niños que alcanzaron una puntuación de 7 puntos, lo que implica que su nivel emocional es moderadamente modesto.

Mientras que Valle (2020) planteó como objetivo principal de estudio, el determinar los efectos de un plan de estudios basado en juegos simbólicos sobre la capacidad de independencia de los niños de cinco años. En total, 48 niños de todos los sexos participaron en la investigación. El Ministerio de Educación creó una herramienta de evaluación de la autonomía del tipo "lista de control". A continuación,

los niños del grupo experimental participaron en una sesión centrada en juegos simbólicos. Se utilizó repetidamente una lista de comprobación para realizar una evaluación comparativa de la autonomía entre dos grupos distintos. Los conjuntos de datos recopilados se sometieron a un exhaustivo proceso de análisis utilizando la aplicación de hoja de cálculo Excel.

Con base en las mediciones promedio obtenidas en las evaluaciones iniciales de ambos grupos (experimental: 6,29 y control: 6,54), los resultados mostraron que el nivel de autonomía antes del taller era anormalmente bajo. Se encontró que el taller, centrado en juegos simbólicos, tuvo un efecto significativo en el desarrollo autónomo de los alumnos de cinco años matriculados en la Institución Educativa 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe.

El objetivo del estudio de Torres (2022) fue determinar la relación entre la competencia social y la autonomía en preescolares de cuatro y cinco años que asisten a un centro de educación inicial de Chiclayo. El estudio indagó y precisó la relación entre los componentes utilizando una metodología cuantitativa. Se eligió a 110 estudiantes como portavoces del estudio. Se les proporcionó dos fichas de observación y se utilizó la opinión de expertos para validarlas. Para evaluar la fiabilidad de los formularios se utilizó una métrica estadística de consistencia interna denominada alfa de Cronbach. La fiabilidad se examinó mediante la técnica de observación. Del examen de los datos se desprende que las habilidades sociales de los alumnos han mejorado notablemente, como lo demuestra el porcentaje del 68 % en el grupo alto.

Del total, la categoría alta representa el 68,18 %, mientras que el grupo medio representa el 31,82 %. El 69,09 % de los participantes muestra un nivel alto de autonomía, el 28,18 % un nivel medio y el 2,73 % un nivel bajo. El porcentaje mínimo es del 2,73 %, mientras que la proporción media es del 28,18 %. Un coeficiente de 0,826 indica que los resultados muestran una relación significativa y favorable entre las habilidades sociales y la autonomía en preescolares. Los resultados sugieren que aquellos que poseen habilidades sociales avanzadas son más propensos a tener un mayor grado de autonomía, mientras que aquellos con habilidades sociales débiles son más propensos a tener un menor grado de autonomía. Independencia. Este caso valida la hipótesis alternativa.

Se debe mencionar también que esta investigación se basó en ODS al 2030 (Objetivos de desarrollo sostenible al 2030) la misma que se relaciona con el objetivo

N.º 3 Salud y bienestar, ya que a través del juego simbólico podemos ayudar el desarrollo neuropsicológico del niño, y por el objetivo N.º 4 Educación de Calidad donde se trabaja el desarrollo autónomo con la finalidad de brindar educación de calidad a los niños (Sanahuja, 2019).

Las variables de esta investigación son el juego simbólico y autonomía. El juego simbólico, a menudo conocido como simbolismo, es una noción teórica que se originó en la Sociología, pero que ha sido adoptada por campos como la Antropología y la Psicología.

La corriente filosófica de la Variable 1, juego simbólico, está basada en el estructuralismo está se definía en un análisis exhaustivo de lo general a lo particular cuyo postulado está enmarcado en el pensamiento filosófico de Piaget, quien define que los juegos simbólicos Un acto intelectual está siempre motivado por un objetivo externo. Por consiguiente, la actividad lúdica no fomenta la adaptación, ya que no pretende establecer un equilibrio armonioso entre asimilación y acomodación cuando el niño no se ajusta al entorno. En cambio, el juego altera el entorno según las preferencias del niño, integrando así la realidad en su propio yo. Al hablar del juego como comportamiento, es crucial reconocer, como explica Piaget, que está vinculado al marco cognitivo que determina sus límites y posibilidades en cada etapa del desarrollo (Martínez, 2023).

Según Piaget & Heller (1968) quienes señalaron que la autonomía es un concepto del aprendizaje social que implica la utilización de los propios recursos personales para aprender y adaptarse a las nuevas exigencias del aprendizaje. Es un proceso liberador que permite a las personas, especialmente a los niños individuos, al tomar el control de su aprendizaje.

El juego simbólico es una manifestación de la capacidad del niño para imaginar y recrear elementos de su entorno en función de sus conocimientos. El simbolismo implica la representación de circunstancias aparentemente imperceptibles. Estos elementos contribuyen a la imaginación del niño, permitiéndole reproducir escenas y transformarlas en experiencias agradables. La imitación permite a los más pequeños participar en juegos creando diversos escenarios, como fingir que toman un café o que están en una clase. Desde la perspectiva de Piaget sobre el juego, se argumenta que las actividades lúdicas son esenciales para los niños, ya que representan la única vía mediante la cual pueden interactuar con el entorno real y asimilar las configuraciones mentales que lo componen. Mientras, para el juego simbólico,

podemos apreciar diversas teorías, así como: El juego es el método motivador utilizado por los niños para aprender (Gallardo y Vázquez, 2018).

Piaget dividió las actividades lúdicas en tres categorías: Jugar con símbolos ayuda a los más pequeños a desarrollar y potenciar su fantasía, imaginación y creatividad. según (Piaget, 1968), Esto les permite interiorizar conceptos con mayor habilidad y disfrute al representarlos, lo que facilita una expresión emocional y social óptima, así como el desarrollo del pensamiento dentro de un contexto imaginario que, a su vez, no se desconecta de la realidad del niño.

El juego simbólico es una forma de evaluar una capacidad simbólica sin necesidad de tener en cuenta la presencia del lenguaje. A los dos años, los niños empiezan a participar en juegos espontáneos, cuando exploran la idea de fingir. Lo hacen imitando comportamientos como comer o dormir, así como inventando acciones imaginativas como fingir que un osito de peluche duerme o come. Su capacidad de imaginar supera los límites tradicionales transformando objetos corrientes en nuevas formas y funciones. Por ejemplo, un simple palo de escoba se convierte en un magnífico corcel, mientras que un simple trozo de papel se transforma en la encarnación de la aerodinámica, representada por un avión que surca el cielo. Este proceso demuestra la capacidad del individuo para reinterpretar y transformar su entorno, infundiéndole una nueva vitalidad y un significado de los que antes carecía (Marchesi et al., 1995).

La definición más cercana a esta investigación, la que responde a la variable de juego simbólico que define como una muestra del desarrollo de un individuo o individuos, en este caso, niños, que se atribuye a su producción activa de estructuras cognitivas personalizadas. Estas estructuras, acordes con las experiencias personales, permiten comprender la realidad a partir de los propios marcos mentales. Es importante señalar que cuando se emplean diversos métodos para comprender conceptos abstractos, los bebés empiezan a imitar y absorber conocimientos a través de la interacción entre los símbolos y sus significados (Valeriano et al., 2023).

Como pasan tanto tiempo relacionándose e interactuando con los demás, los niños de entre tres y cuatro años muestran un mayor compromiso social a lo largo de esta etapa. El carácter del juego se vuelve más socioemocional a lo largo de esta etapa. Además, empiezan a interesarse por los juegos de rol, que son una forma de distorsión de la realidad en la que se mezclan e incorporan múltiples papeles en lugar de ceñirse a unos distintos o predeterminados. El niño pequeño tiene la capacidad de

modificar y conformar estos comportamientos en función de sus demandas para alcanzar una posición dominante en los roles sociales. El niño desarrolla la empatía, representa escenarios y realiza tareas por encima de sus capacidades habituales (Segura, 2022).

El MINEDU (2019) define también puede describirse como la capacidad de un individuo para actuar y avanzar por sí mismo, sintiéndose lo suficientemente seguro para hacerlo con garantías. Es un proceso individual que evoluciona de forma continua y gradual. Por el contrario, el juego simbólico es descrito por los autores como la representación de un objeto por otro, que contribuye a la aparición del lenguaje. Es entonces cuando la ficción se convierte en una posibilidad, donde los objetos pueden cambiarse para representar otros que no existen.

En esta investigación se tiene como propuesta para la variable Juego simbólico, las dimensiones y sus respectivos indicadores sabiendo que el comportamiento de la aplicación de juegos ha mostrado que los niños a partir de los dieciocho meses de edad varían su comportamiento al emerger la función simbólica con el desarrollo de intervenciones basadas en juegos igualmente espaciados. En el crecimiento independiente de niños de tres y cinco años se analizaron varios juegos y se encontraron los siguientes componentes: La descentración, la sustitución de objetos, la integración y la planificación, han sido técnicas muy populares en los últimos años (Valeriano et al., 2023).

Dimensión 1. Descentración: Consiste en que el niño realice actos rutinarios relacionados con su propio cuerpo, pero sin ninguna intención o propósito genuino (como fingir que bebe de una taza vacía). Durante la segunda fase, empiezan a surgir juegos en los que intervienen otros participantes, como personas o muñecos, a menudo entre los doce y los dieciocho meses durante la etapa del soliloquio, que suele tener lugar entre los veinticuatro y los treinta meses, el niño empieza a implicar activamente a los participantes, lo que indica una notable progresión en el proceso de descentración. El niño desea que el agente lleve a cabo la acción. Otro componente del descentramiento progresivo es que, inicialmente, las conductas del niño se limitan a las que realiza en su vida cotidiana, como comer y dormir. Sin embargo, a medida que se desarrollan, también empiezan a imitar las acciones que observan que otros realizan, como llamar por teléfono y limpiar, durante su tiempo de juego.

Dimensión 2. Sustitución: Consiste que el niño al principio se relaciona con juguetes que se parecen a objetos reales, los cuales, después puede sustituir un

objeto indeterminado por uno real, siempre que tengan ciertas similitudes que les permitan realizar la misma tarea.

Dimensión 3. Integración: El término «grado de complejidad estructural» se refiere al nivel de complejidad en el diseño del juego. Inicialmente, los juegos simbólicos se caracterizan por su simplicidad y las acciones realizadas de forma aislada. Sin embargo, a medida que los juegos progresan, se produce un desarrollo básico en el que los mismos patrones simples se aplican a múltiples objetos. Finalmente, el niño empieza a crear combinaciones multiesquema, que implican dos o más actividades simbólicas. Al principio, estas combinaciones pueden estar desestructuradas, pero poco a poco se convierten en una secuencia cohesionada e integrada.

Dimensión 4 planificación: Durante una etapa más avanzada, normalmente en torno a los 4- 5 y 6 años, se hace evidente que el niño busca activamente los materiales necesarios para un determinado juego o actividad. Esto sugiere que tiene un plan estratégico que guía sus acciones. El plan, en este contexto, representa el significado al que se alude en el juego simbólico.

En cuanto a la variable 2 que es la autonomía es tácita la relación con el juego simbólico, sin embargo, la explicación causal es más clara para una comprensión en cuanto a su influencia buscando una definición más comprensiva se tiene a saber que la capacidad de un joven para realizar de forma independiente las tareas cotidianas y tomar decisiones para superar obstáculos se denomina autonomía. Es una idea de aplicación universal que afecta a todas las facetas y etapas de la vida. Las rutinas se enfocarán de forma diferente para cada grupo de edad debido a las diferencias de necesidades entre los niños de 0 a 3 años y los de 3 a 6 años (Ramos, 2023).

Al igual que la autonomía moral, o la autonomía intelectual, abarca la capacidad de autogobernarse y ejercer un juicio autónomo. El uso de la autonomía y el autogobierno en la toma de decisiones implica consideraciones morales, como la definición de lo que constituye un comportamiento “bueno” y “malo”. Por el contrario, las cuestiones relacionadas con la verdad se abordan mediante la autonomía intelectual, que distingue entre lo que se considera “verdadero” y “falso”. La heteronomía en el ámbito intelectual se refiere al acto de adherirse a las opiniones y perspectivas de los demás (Casado, 2022).

La noción de liberación y/o autonomía, tal y como la entendemos hoy, es evidente en los primeros escritos, donde hace hincapié en la importancia de infundir

vitalidad al sistema educativo. En sus textos, el autor utiliza con frecuencia la metáfora del nido de un pájaro como símbolo de la vida y de la escuela. Esta metáfora representa la idea de abandonar el nido y emprender el vuelo. De esta manera aborda el concepto de «liberación» como el proceso de liberar a los individuos de las diversas formas de opresión a las que se enfrentan, incluidos los retos económicos, sociales, culturales y relacionales inherentes a las estructuras del modelo paradigmático (Ares, 2024).

Para esta investigación se tomará la teoría de Reátegui (2009), definiéndose como la capacidad de las personas para hacer elecciones de la misma manera tomar decisiones, así como también aceptar sus consecuencias, la autonomía es un constante ejercicio que se aprende desde la interacción consigo mismo y los procesos de socialización, en cuanto se refiere a la autonomía en la infancia el mismo que señala dos dimensiones, por un lado, está la primera dimensión la relación consigo mismo, y la otra dimensión esta la relacionada con los demás y componen de la siguiente forma:

Dimensión 1. Relación consigo mismo: Estas se refieren a las decisiones que se toman durante la ejecución de las acciones, solicitan ayuda cuando la necesitan, cuando la requieran, realizan la higiene de manos de forma autónoma, consumen alimentos sin ayuda, tienen control voluntario sobre sus esfínteres, muestran un alto nivel de cooperación a la hora de vestirse, demuestran capacidad para seleccionar entre una serie de actividades, como juegos, juguetes, trabajos e ideas.

Dimensión 2. Relación con los demás: básicamente están referidas a acciones como, asumir obligaciones, expresan espontáneamente sus preferencias y aversiones, demuestran un alto grado de tolerancia hacia sus compañeros de trabajo, muestran aprecio por la ayuda que reciben, muestran respeto por las opiniones de los demás y contestan sin entrar en discusiones.

Estas dos dimensiones son elementales para determinar la autonomía en estudiantes de inicial, ya que en diversos trabajos fueron utilizados aplicando diversos instrumentos tanto a nivel correlacional explicativo y aplicativo, por lo que es muy importante trabajar un estudio con estas dimensiones.

## II. METODOLOGÍA

Este estudio fue de tipo aplicada, ya que se centra en una eficiente utilización del conocimiento científico para abordar retos sociales y académicos y para cumplir las directrices específicas de la investigación aplicada, el estudio debe poseer ciertos atributos que garanticen su objetividad y carácter concluyente. Estas características incluyeron la aplicación de la teoría a situaciones prácticas. El enfoque se basó en el examen y la exploración de soluciones a problemas relacionados con los aspectos sociales de la vida humana (Ullin et al., 2005).

Además, fue importante dilucidar información precisa y genuina para determinar la influencia entre las variables, por consiguiente, la investigación fue de nivel explicativa. El objetivo principal de la investigación explicativa es comprender las relaciones causales entre variables, estableciendo así una correlación causa-efecto, y para lograr este objetivo, se utilizó un enfoque lógico, que se distingue entre variables independientes y dependientes, y la aplicación de una metodología rigurosa para aclarar los fenómenos estudiados (Casari, 2022).

Este trabajo de investigación fue desde el enfoque cuantitativo, teniendo en cuenta que tiene arraigado en el paradigma positivista cuyo objetivo es descubrir principios universales que dilucidan la esencia del tema investigado mediante la observación, la experimentación y la evidencia empírica (Rasinger, 2019).

Para esta investigación se aplicó el método hipotético-deductivo. Avanza de la causa al efecto, de lo general a lo específico. Debiendo también ver aspectos prospectivos y teóricos, la cual validez se establece mediante el uso de datos numéricos precisos (Andrade y Trujillo, 2023). Mientras que el diseño de este estudio fue la no experimental, lo que significa que no se modifican ni las variables ni las conclusiones. Este enfoque se empleó para garantizar que no se alteren los factores investigados. Para identificar el grado de estudio, se identificó el comportamiento del fenómeno o unidad de análisis, que proporcionaría características tanto positivas como negativas de la categoría independiente. pudiendo ser transversales si la información se recoge una sola vez (Pérez et al., 2020).

El diseño aplicado fue correlacional – causal, que sirvió para encontrar las causas que influyen en la modificación de la variable dependiente y seguidamente describe como se da la influencia y está representada en el siguiente gráfico:

Representación de nivel de investigación:



Donde:

x : De la variable que influye (juego simbólico)

y : De la variable influida (autonomía)

➡ : Influencia

La definición conceptual de la variable del juego simbólico responde a una expresión de la capacidad del niño para imaginar y reproducir aspectos de su entorno utilizando su comprensión. El simbolismo implica la representación de situaciones aparentemente imperceptibles. Estos elementos son componentes de la imaginación del niño, que los utiliza para reproducir escenas y transformarlas en experiencias agradables (Valeriano, et al., 2023).

Definición operacional de juego simbólico contiene en la aplicación del instrumento de lista de cotejo considerando las dimensiones D1. Descentración, D2. Sustitución, D3. Integración, D4: Planificación, esta se aplicará a los estudiantes de las instituciones educativas de nivel inicial de la región Ayacucho.

Mientras que la definición conceptual de la variable 2 Autonomía responde a la capacidad de los niños para actuar de forma autónoma, sin depender de la ayuda de otros. Durante las primeras etapas del desarrollo, los niños empiezan a realizar sus primeros esfuerzos para establecer su propia independencia. Por ejemplo, la higiene y la alimentación son algunos de los ejemplos más frecuentes. Con el tiempo, los niños desarrollan hábitos y comportamientos específicos relacionados con su independencia y la responsabilidad asociada a la toma de decisiones o la realización de actos. Esto les proporcionará ventajas significativas para su desarrollo y les dotará de las habilidades necesarias para enfrentarse a los obstáculos diarios que se les presenten (Reátegui, 2009).

Definición operacional. Se realizó el uso de las dos dimensiones, las cuales tienen sus indicadores con los cuales se construirá el instrumento respectivo.

Un grupo concreto de personas u objetos que son objeto de la atención del investigador se denomina población de estudio. Un grupo concreto de personas, animales u objetos que son objeto de un análisis estadístico se conoce como

población de estudio. El conjunto completo de personas o cosas que un investigador pretende estudiar se conoce como población de investigación (Mendoza, 2023).

Y en el presente estudio se tuvo como objetivo trabajar con 80 alumnos de tres instituciones educativas del sector educación inicial ubicadas en la ciudad de Huamanga, Ayacucho (Ver Anexo)

La investigación se realizó mediante la aplicación del modelo de censo (representativa), en vista de que se tomará en cuenta que toda la población es los 80.

Mientras que, para la muestra, en esta investigación se tomó en cuenta a la población universal de 80 estudiantes, es decir, todos los componentes individuos u objetos, ya que poseen atributos o características de interés en la investigación. Su objetivo es ofrecer una perspectiva comprensible y pragmática del fenómeno o grupo que se examina, Por lo tanto, esta investigación lo cual será el muestreo no probabilístico a conveniencia lo que se recoge información con base en la proximidad y no a la representatividad proximidad por lo que los estudiantes de las 3 secciones de los tres colegios serán los evaluados (Falcón et al., 2023).

Por lo que para esta investigación no realizaron los criterios de selección e inclusión, ya que se evaluará a los 80 estudiantes. Estos criterios se utilizan para definir y limitar el grupo de individuos o información que se analizará (Mucha et al., 2021).

La técnica utilizada fue la entrevista y observación no participante, la misma que señala que esta técnica se utiliza comúnmente en la investigación con niños pequeños, ya que se ajusta mejor a sus rasgos visibles. Las cualidades visibles de los individuos se refieren a sus rasgos discernibles, y la técnica de contacto directo con el público permite una descripción detallada de los sujetos participantes. Este método se empleó para cuantificar la variable de la autonomía de los niños (González, 2020).

La observación fue de tipo no participante, ya que el investigador no interviene en el desenvolvimiento de las actividades educativas.

Los instrumentos aplicados para la recolección de datos fue la lista de cotejo, Es una herramienta de evaluación que cuenta con un conjunto de comportamientos o criterios que son sencillos de observar y pueden verificarse de forma independiente. Se emplea para determinar si estas características están presentes o ausentes en los procesos de educación, instrucción o rendimiento de alumnos o empleados (Gurrutxaga, 2021). Los instrumentos fueron elaborados por el investigador acorde al

desempeño, experiencia, laboral propia con niños y tomando en cuenta las definiciones, dimensiones y principalmente los indicadores de las variables de estudio, esto me permitió crear una lista de cotejo, siendo esencial incorporar datos de identidad, finalidad e indicadores de rendimiento.

El alfa de Cronbach, que permite medir el grado de fiabilidad de los instrumentos de recogida de datos, se utilizó en una prueba piloto en la que participaron 20 alumnos de primer curso para determinar el grado de fiabilidad de la lista de control. Para determinar la validez de la lista se recurrió al juicio de expertos (Terán et al., 2020).

La investigación se inició en colaboración con las directoras de las instituciones educativas de nivel inicial donde se aplicó el estudio. El grado de autonomía se midió mediante una guía de observación y la frecuencia del juego simbólico, mediante una lista de comprobación. Se eligieron ochenta niños en edad preescolar como muestra representativa para garantizar que los instrumentos reflejaran con exactitud nuestra demográfica. Por lo tanto, los resultados del instrumento se sometieron a procesamiento, análisis e interpretación mediante representaciones gráficas y ayudas visuales. Esto nos permitió comprender los resultados y a su vez facilitó la discusión de la investigación.

Una vez obtenida la base de datos, se procesó con el programa SPSS y se realizó la prueba de normalidad para determinar qué prueba de hipótesis debía realizarse. Es un método estadístico para rechazar o aceptar una hipótesis, se utilizó para determinar si se debía aceptar o rechazar una hipótesis sobre el valor de un parámetro estadístico en una población. Una prueba de hipótesis consiste en analizar una muestra de datos y utilizar los resultados para determinar si una hipótesis relativa a un parámetro debe aceptarse o rechazarse (Obando, 2023).

La investigación se ciñó a las directrices de investigación de la UCV y cumplió la 7ª edición de la APA. Se garantizó que los participantes en el estudio no sufrieran ningún daño, y los datos recogidos se consideraron fiables. (Masegosa, 2023). De igual forma, el código de ética de la Universidad César Vallejo, que establece los valores, normas y consecuencias para investigadores, profesores, estudiantes y personal administrativo, estuvo en consonancia con este estudio porque priorizó los principios de prevención del daño y promoción del bienestar, además de la exigencia del consentimiento informado. Con algunos cambios, el código se adoptó en 2016 (UCV-RCU0470, 2022).

### III. RESULTADOS

A continuación, se muestran los resultados descriptivos de esta investigación.

#### Juego simbólico vs autonomía.

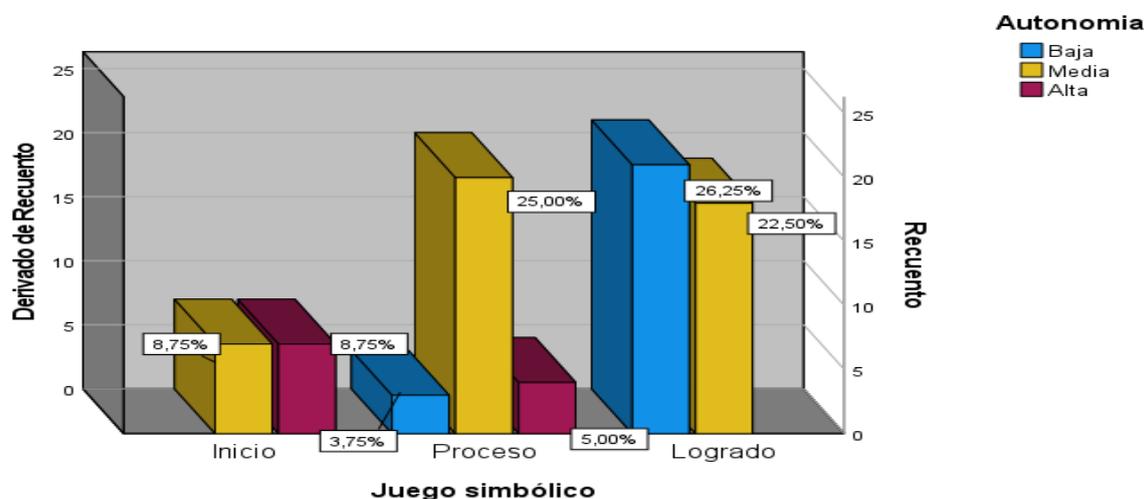
**Tabla 1**

*Tabla cruzada juego simbólico y autonomía*

			Autonomía			Total
			Baja	Media	Alta	
Juego Simbólico	Inicio	Recuento	0	7	7	14
		% del total	0,0%	8,8%	8,8%	17,5%
	Proceso	Recuento	3	20	4	27
		% del total	3,8%	25,0%	5,0%	33,8%
	Logrado	Recuento	21	18	0	39
		% del total	26,3%	22,5%	0,0%	48,8%
Total		Recuento	24	45	11	80
		% del total	30,0%	56,3%	13,8%	100,0%

**Figura 1**

*Juego simbólico y autonomía*



De los 80 estudiantes que completaron la lista de control y que se muestran en la Tabla 1 y la Figura 1, el 17,5 % (14) cree que el juego simbólico está en el nivel inicial, el 33,8 % (27) cree que los estudiantes están en el nivel de proceso y el 48,8 % (39) cree que los estudiantes están en el nivel alcanzado es logrado, en consecuencia al aplicar le instrumento los estudiantes señalaron que los simbólicos tienen un nivel logrado con influencia en la autonomía, lógicamente señalado en su dimensión a nivel general los mismos que son, descentración, sustitución, integración, planificación.

## Descentración vs Autonomía.

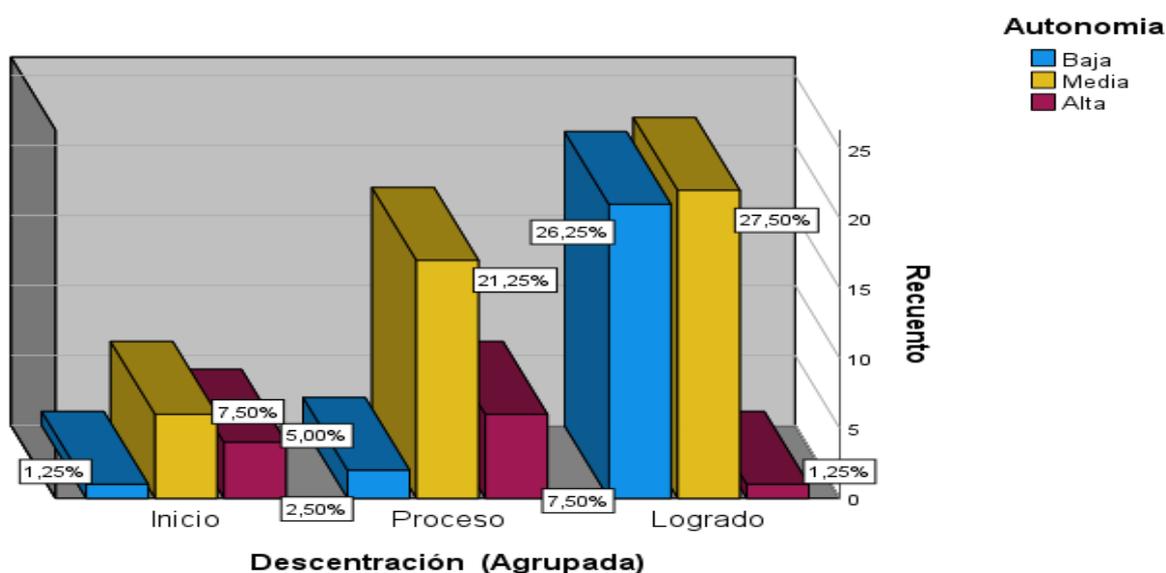
**Tabla 2**

*Tabla cruzada descentración y autonomía*

			Autonomía			Total
			Baja	Media	Alta	
Descentración (Agrupada)	Inicio	Recuento	1	6	4	11
		% del total	1,3%	7,5%	5,0%	13,8%
	Proceso	Recuento	2	17	6	25
		% del total	2,5%	21,3%	7,5%	31,3%
	Logrado	Recuento	21	22	1	44
		% del total	26,3%	27,5%	1,3%	55,0%
Total		Recuento	24	45	11	80
		% del total	30,0%	56,3%	13,8%	100,0%

**Figura 2**

*Descentración y autonomía*



De los 80 estudiantes que completaron la lista de control y que se muestran en la Tabla 2 y la Figura 2, el 13,8 % (11) cree que su descentración está en el nivel inicial, el 31,3 % (25) cree que está en el nivel de proceso y el 55 % (44) cree que está en el nivel alcanzado es el logrado, en consecuencia al aplicar le instrumento los estudiantes señalaron que la descentración está en un nivel logrado con influencia en la autonomía, lógicamente señalado en sus dimensiones a nivel general los mismos que son, descentración, sustitución, integración, planificación.

## Sustitución vs Autonomía.

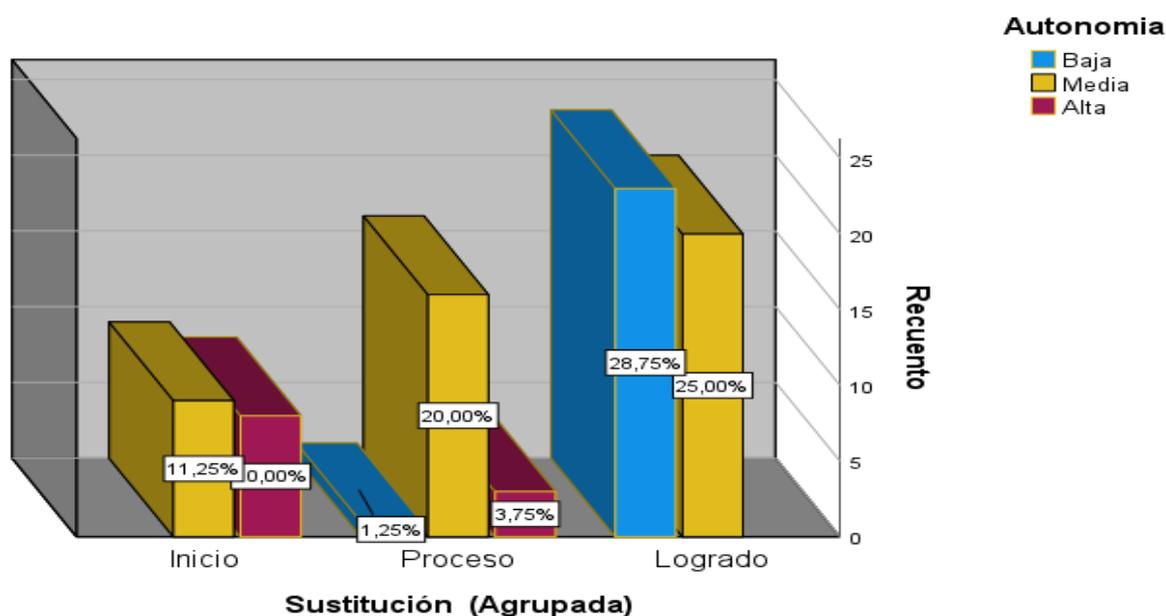
**Tabla 3**

*Tabla cruzada sustitución y autonomía*

			Autonomía			Total
			Baja	Media	Alta	
Sustitución (Agrupada)	Inicio	Recuento	0	9	8	17
		% del total	0,0%	11,3%	10,0%	21,3%
	Proceso	Recuento	1	16	3	20
		% del total	1,3%	20,0%	3,8%	25,0%
	Logrado	Recuento	23	20	0	43
		% del total	28,7%	25,0%	0,0%	53,8%
Total	Recuento	24	45	11	80	
	% del total	30,0%	56,3%	13,8%	100,0%	

**Figura 3**

*Tabla cruzada sustitución y autonomía*



De los 80 estudiantes que completaron el cuadro de mando, la Tabla 3 y la Figura 3 muestran que, de los que piensan que la sustitución está en el nivel inicial, son el 21,3 % (17), el 25%(43) piensa que está en el nivel de proceso y el 53,8 % (43) piensa que el nivel alcanzado fue el logrado, en consecuencia al aplicar le instrumento los estudiantes señalaron que la sustitución tienen un nivel logrado con influencia en la autonomía, lógicamente señalado en su dimensión a nivel general los mismos que son, descentración, sustitución, integración, planificación.

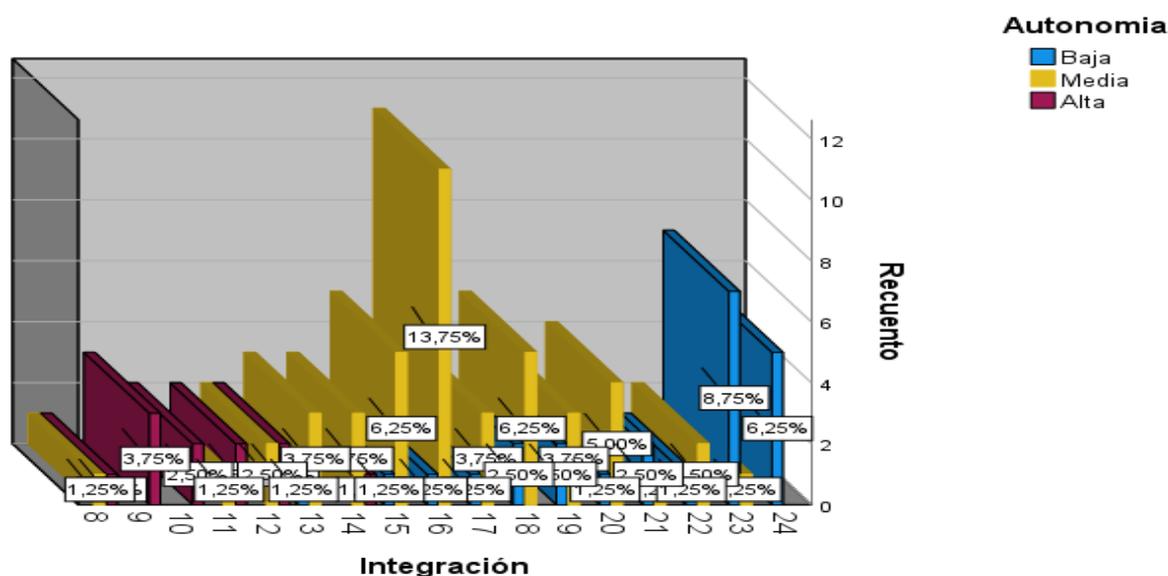
**Tabla 4**

*Tabla cruzada integración y autonomía*

			Autonomía			Total
			Baja	Media	Alta	
Integración (Agrupada)	Inicio	Recuento	1	7	10	18
		% del total	1,3%	8,8%	12,5%	22,5%
	Proceso	Recuento	5	27	1	33
		% del total	6,3%	33,8%	1,3%	41,3%
	Logrado	Recuento	18	11	0	29
		% del total	22,5%	13,8%	0,0%	36,3%
Total		Recuento	24	45	11	80
		% del total	30,0%	56,3%	13,8%	100,0%

**Figura 4**

*Integración y autonomía*



De los 80 estudiantes que completaron la lista de comprobación y que se muestran en las Tablas 4 y en la Figura 4, el 22,5 % (18) cree que la integración está en el nivel inicial, el 41,3 % (33) cree que los estudiantes están en el nivel de proceso y el 36,3 % (29) cree que están en el nivel alcanzado es el logrado, en consecuencia al aplicar le instrumento los estudiantes señalaron que la integración tienen un nivel logrado con influencia en la autonomía, lógicamente señalado en su dimensión a nivel general los mismos que son, descentración, sustitución, integración, planificación.

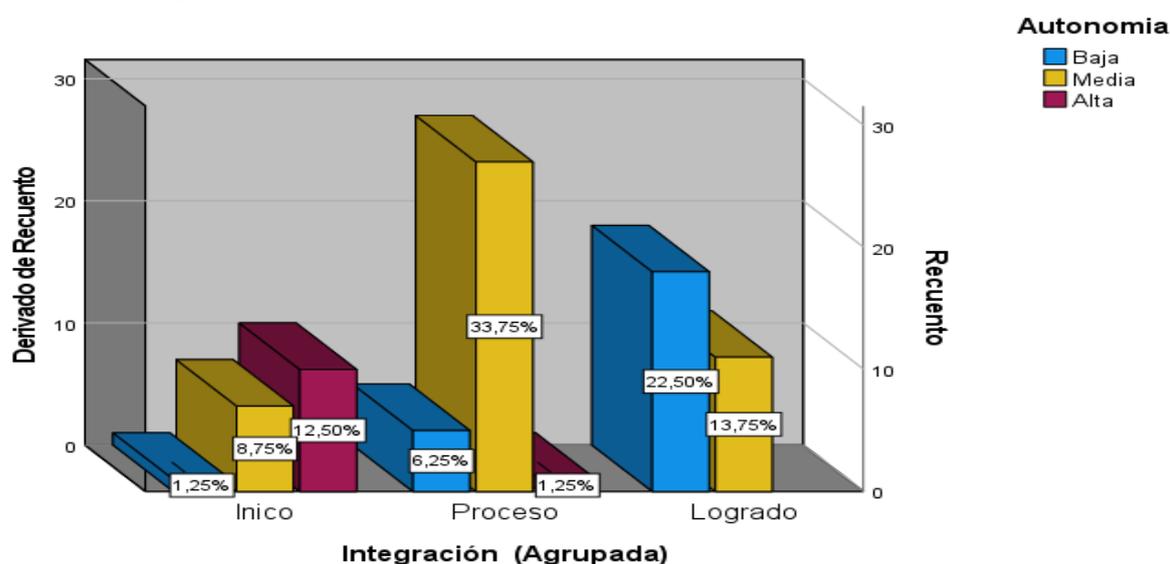
**Tabla 5**

*Tabla cruzada planificación y autonomía*

			Autonomía			Total
			Baja	Media	Alta	
Planificación	Inicio	Recuento	0	11	9	20
		% del total	0,0%	13,8%	11,3%	25,0%
	Proceso	Recuento	7	27	2	36
		% del total	8,8%	33,8%	2,5%	45,0%
	Logrado	Recuento	17	7	0	24
		% del total	21,3%	8,8%	0,0%	30,0%
Total	Recuento	24	45	11	80	
	% del total	30,0%	56,3%	13,8%	100,0%	

**Figura 5**

*Planificación y autonomía*



En la tabla 5 y la figura 5 de un total de 80 estudiantes pasado por la ficha de cotejo 25 % (20) consideran que el juego simbólico está en nivel inicio, el 45 % (36) señala que los estudiantes en nivel de proceso y 30 % (24) estudiantes señalan que están en nivel logrado, en consecuencia al aplicar le instrumento los estudiantes señalaron que los simbólicos tienen un nivel logrado con influencia en la autonomía, lógicamente señalado en su dimensión a nivel general los mismos que son, descentración, sustitución, integración, planificación.

## **Resultados inferenciales.**

Se empleó la prueba normalidad para determinar si los datos obtenidos de las unidades objeto de estudio tenían una distribución normal o no normal. Gracias a esta prueba pudimos determinar con exactitud la normalidad de los resultados. A continuación, se normalizaron las puntuaciones obtenidas. La prueba es una técnica no paramétrica para evaluar lo bien que encajan las distribuciones de muestreo y las distribuciones de probabilidad, o el grado de concordancia que existe. En la prueba se utilizan distribuciones de probabilidad, que se ejecutan del siguiente modo: Existen teorías desarrolladas sobre la distribución normal. Tanto para las distribuciones normales como para las no normales, se desarrollan hipótesis. A continuación, se realiza una comparación estadística entre las distribuciones observadas y teóricas. Se consultan tablas de distribución para calcular la probabilidad, tras lo cual se llega a una conclusión estadística. Se llegó a una decisión estadística. Si se detecta la no normalidad, la investigación continúa de todos modos (Tapia y Cevallos, 2023).

Después de la aplicación de los instrumentos, se pasó a realizar el planteamiento de las hipótesis, la misma que se dio de la siguiente manera:

Ho : El juego simbólico, sus dimensiones y la autonomía no siguen una distribución normal

Ha : El juego simbólico, sus dimensiones y la autonomía siguen una prueba una distribución normal.

Los resultados de la prueba de normalidad muestran que las variables y sus dimensiones respectivas tienen un valor p inferior a 0,05. Esto indica que hay razones estadísticamente sustanciales para refutar la hipótesis nula. Esto a su vez indica que existe estadísticamente datos sustanciales para refutar la hipótesis alternativa. Basándonos en el rechazo de la hipótesis nula, podemos concluir que el juego simbólico, la autonomía y sus dimensiones no se ajustan a una distribución normal. Por lo tanto, empleamos estadística no paramétrica, concretamente regresión logística ordinal, para investigar las hipótesis.

## **Regresión logística ordinal**

Este método examina las posibles influencias entre un grupo de variables denominadas variables independientes y una medida numérica conocida como variable dependiente. Para hacer predicciones y determinar la probabilidad de que se produzca un acontecimiento en la variable dependiente, se empareja una variable

cuantitativa con numerosas variables independientes. La frecuencia de eventos de la variable dependiente en relación con un conjunto de características objeto de estudio (autonomía y juego simbólico) En este estudio se empleó el modelo log-lineal para examinar las tablas de contingencia. Se empleó la regresión por mínimos cuadrados ordinarios para el análisis y el modelo log-lineal ordinal para la modelización. Más que determinar vínculos causales, el objetivo principal es hacer predicciones (Rodríguez, 2024).

### **Prueba de Hipótesis**

El procedimiento de estimación solo puede llevarse a cabo en caso de que esté sustancialmente respaldado por datos estadísticos. Además, la aceptación de la hipótesis alternativa, que desafía la hipótesis nula, está supeditada a la presencia de pruebas estadísticas que apoyen la hipótesis nula. Las proposiciones relativas a un modelo probabilístico se conocen como hipótesis estadísticas. El proceso de evaluar la validez de una hipótesis extrapolando características sobre una población a partir de una muestra de esa comunidad se conoce como prueba de hipótesis (Sanchez y Quintero, 2024).

### **Decisión estadística**

Cuando se lleva a cabo una investigación, es habitual elaborar hipótesis sobre la población estudiada. La población que se examina está sujeta a ciertas suposiciones, sean exactas o no. Estos supuestos se denominan hipótesis estadísticas, que son afirmaciones sobre la distribución de probabilidades. Las afirmaciones relativas a la distribución de probabilidad de las poblaciones se conocen como hipótesis estadísticas. Se plantea una hipótesis nula ( $H_0$ ) sobre las poblaciones que puede demostrarse falsa o refutarse, y se proporciona una hipótesis alternativa ( $H_1$ ) (Villalba et al.,2024). Al rechazar o no la hipótesis nula se toma en consideración el p valor en los supuestos indicados:

Si  $\alpha \leq 00.5$  se rechaza la  $H_0$

Si  $\alpha > 00.5$  no se rechaza la  $H_0$ .

En la que  $\alpha$  es la significancia de un nivel de confiabilidad del 95 % (0.95%) con el margen de error de 5 % (0.05%).

## Hipótesis general

Ho: El juego simbólico no influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

Ha: El juego simbólico influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

**Tabla 6**

*Información de ajuste de los modelos de hipótesis General*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl.	Sig.
Sólo intersección	52,938			
Final	15,636	37,303	2	,000

Función de enlace: Logit.

El resultado del ajuste del modelo de la Tabla 6 muestra que el valor significativo (0,000) es inferior al margen de error (0,05). En consecuencia, se demuestra que el juego simbólico influye significativamente en la autonomía.

**Tabla 7**

*Pseudo R cuadrado de la Hipótesis General.*

Estadísticos	Valores
Cox y Snell	,373
Nagelkerke	,428
McFadden	,228

Función de enlace: Logit.

Los resultados de la prueba Pseudo R-cuadrado para los estadísticos de Cox y Snell se muestran en la Tabla 7. Muestra que el 37.3 % de la variación en el juego simbólico educativo puede explicarse por la autonomía. Muestra que el 37.3 % de la variación en el juego simbólico educativo puede explicarse por la autonomía. Además, según el modelo de Nagelkerke, el 42,8 % de la variación en el juego simbólico puede explicarse por la autonomía. El modelo de Cox y Snell cuantifica el logaritmo de la probabilidad de los dos modelos para comparar un modelo nulo (juego simbólico) con un modelo con m parámetros (autonomía).

### Hipótesis específica 1

Ho: La descentración no influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

Ha: La descentración influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

**Tabla 8**

*Información de ajuste de los modelos hipótesis específica 1*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	40,368			
Final	18,236	22,132	2	,000

Función de enlace: Logit.

El resultado del ajuste del modelo de la Tabla 8 muestra un valor p de (0,000), que es inferior al nivel de significación preestablecido de (0,05). En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se refuta la hipótesis nula. Esto demuestra que la primera dimensión del enfoque principal del juego simbólico influye en la Autonomía.

**Tabla 9**

*Pseudo R cuadrado de la hipótesis específica*

Estadísticos	Valores
Cox y Snell	,242
Nagelkerke	,283
McFadden	,143

Función de enlace: Logit.

Los resultados de la prueba pseudo R-cuadrado para los estadísticos de Cox y Snell se muestran en la Tabla 9. Según el estadístico de Cox, la autonomía explica el 24,2 % de la varianza en la descentración, la primera dimensión del juego simbólico. En Nagelkerke, en cambio, la autonomía explica el 28,3 % de la varianza en la descentración. El modelo de Cox y Snell contrasta un modelo con m parámetros (autonomía) y un modelo nulo (descentración). Sobre la base de estos resultados, puede concluirse que la descentración, el primer componente del juego simbólico, tiene una influencia significativa del 28,3 %.

## Hipótesis específica 2

Ho: La sustitución no influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

Ha: La sustitución influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

**Tabla 10**

*Información de ajuste de los modelos. Hipótesis específica 2*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	58,305			
Final	14,557	43,748	2	,000

Función de enlace: Logit.

El informe de ajuste del modelo se muestra en la Tabla 10, donde el valor de significación de (0,000) es inferior al margen de error (0,05). Como resultado, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, lo que demuestra que el juego simbólico influye significativamente en la autonomía.

**Tabla 11**

*Pseudo R cuadrado Hipótesis específica 2*

Estadísticos	Valores
Cox y Snell	,421
Nagelkerke	,486
McFadden	,271

Función de enlace: Logit.

Los resultados de la prueba Pseudo R-cuadrado para los estadísticos de Cox y Snell se muestran en la Tabla 11. Según los resultados, el 42,1 % de la explicación de la sustitución puede atribuirse a la autonomía. Según la investigación de Nagelkerke, la autonomía explica el 48,6 % de la varianza del juego simbólico. Se compararon un modelo nulo y un modelo que contenía m componentes relacionados con la autonomía mediante el modelo de Cox y Snell.

### Hipótesis específica 3

Ho: La Integración no influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

Ha: La integración influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

**Tabla 12**

*Información de ajuste de los modelos Hipótesis específica 3*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	61,921			
Final	15,244	46,677	2	,000

Función de enlace: Logit.

El informe de ajuste del modelo de la Tabla 12 muestra que el valor de significación (0,000) es inferior al margen de error (0,05). En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, lo que demuestra que la integración influye significativamente a la autonomía.

**Tabla 13**

*Pseudo R cuadrado Hipótesis específica 3*

Estadísticos	Valores
Cox y Snell	,442
Nagelkerke	,501
McFadden	,273

Función de enlace: Logit.

La tabla 13 muestra que, en relación con los valores de la prueba Pseudo R-cuadrado basada en los estadísticos de Cox y Snell, el 44,2 % de la integración puede explicarse por la autonomía. También se observa en Nagelkerke que, en el 50,1 % de los casos, la autonomía explica la integración. En este caso, el modelo de Cox y Snell contrastó un modelo nulo en el sustituto con un modelo con m parámetros (autonomía).

#### Hipótesis específica 4

Ho: La planificación no influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

Ha: La planificación influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

**Tabla 14**

*Información de ajuste de los modelos de hipótesis específico 4*

Modelo	Logaritmo de la verosimilitud -2	Chi-cuadrado	gl	Sig.
Sólo intersección	60,134			
Final	14,813	45,321	2	,000

Función de enlace: Logit.

El informe de ajuste del modelo se muestra en la Tabla 14, donde el valor de significación (0,000) es inferior al margen de error (0,05). Como resultado, se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula, lo que demuestra que la planificación influye significativamente a la autonomía.

**Tabla 15**

*Pseudo R cuadrado hipótesis específico*

Estadísticos	Valores
Cox y Snell	,432
Nagelkerke	,491
McFadden	,265

Función de enlace: Logit.

La prueba Pseudo R-cuadrado utilizando los estadísticos de Cox y Snell en la Tabla 15 indica que la autonomía explica el 43,2 % de la explicación de la planificación. Según el estudio de Nagelkerke, el 49,1 % de la explicación de la planificación puede atribuirse a la autonomía. El modelo de Cox y Snell sustituyó el modelo nulo por un modelo con m parámetros (autonomía).

#### IV. DISCUSIÓN

Del objetivo general se determinó la influencia del juego simbólico en la autonomía de los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública de Huamanga, Ayacucho, en el año 2024. De un total de 80 estudiantes encuestados, el 17,5 % (14) considera que el juego simbólico se encuentra en el nivel inicial, el 33,8 % (27) indica que los estudiantes están en el nivel de proceso mientras el 48,8 % (39) señala que ha alcanzado un nivel alto de juego simbólico. Además, el 8 % (39) de los alumnos afirman estar en el nivel alcanzado. Los resultados del estudio indican que los alumnos perciben que el juego simbólico tiene un impacto significativo en su autonomía. Así se desprende de sus respuestas en diversos aspectos como la descentración, la sustitución, la integración y la planificación. Según los estadísticos de Cox y Snell, que forman parte de la prueba Pseudo R-cuadrado, la autonomía explica el 37,3 % de la varianza del juego simbólico educativo. Puede explicarse por la influencia de la autonomía. El estadístico de Nagelkerke también está presente. Según el estadístico de Nagelkerke, el 42,8 % de la diversidad en el juego simbólico puede explicarse por la autonomía y juego con símbolos. Estos resultados se relacionan con Marchesi et al. (1995) quien manifiesta que el juego simbólico es una forma de evaluar una capacidad simbólica sin necesidad de tener en cuenta la presencia del lenguaje, a los dos años, los niños empiezan a participar en juegos espontáneos, cuando exploran la idea de fingir. Lo hacen imitando comportamientos como comer o dormir, así como inventando acciones imaginativas como fingir que un osito de peluche duerme o come. Su capacidad de imaginar supera los límites tradicionales transformando objetos corrientes en nuevas formas y funciones. Por ejemplo, un simple palo de escoba se convierte en un magnífico corcel, mientras que un simple trozo de papel se transforma en la encarnación de la aerodinámica, representada por un avión que surca el cielo. Este proceso demuestra la capacidad del individuo para reinterpretar y transformar su entorno, infundiéndole una nueva vitalidad y un significado de los que antes carecía, mientras que para el MINEDU (2019) el juego simbólico es la capacidad de un individuo para actuar y avanzar por sí mismo, sintiéndose lo suficientemente seguro para hacerlo con garantías. Es un proceso individual que evoluciona de forma continua y gradual. Por el contrario, el juego simbólico es descrito por los autores como la representación de un objeto por

otro, que contribuye a la aparición del lenguaje. Es entonces cuando la ficción se convierte en una posibilidad, donde los objetos pueden cambiarse para representar otros que no existen, esto se explica que muestran sea deficiente la aplicación en juegos simbólicos pocas serán las probabilidades de generar autonomía esto en centro educativo ya que existe otra batalla a desarrollar en los hogares donde se genera niveles de dependencia a padres o tutores sobre los niños.

Mientras que el objetivo específico 1 se determinó la influencia de la descentración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. Ya que se encontró de un total de 80 estudiantes pasado por la ficha de cotejo 13,8 % (11) consideran que la descentración está en nivel inicio, el 31,3 % (25) señala que los estudiantes en nivel de proceso y 55 % (44) estudiantes señalan que están en nivel logrado, en consecuencia al aplicar el instrumento los estudiantes señalaron que la descentración está en un nivel logrado con influencia en la autonomía, lógicamente señalado en sus dimensiones a nivel general los mismos que son, descentración, sustitución, integración, planificación., A partir de los resultados de la prueba Pseudo R-cuadrado de los estadísticos de Cox y Snell, se comprueba que el 24,2 % de la explicación de la primera dimensión (Descentración) del juego simbólico procede de la autonomía. Según la investigación de Nagelkerke, la autonomía explica el 28,3% de la variación de la descentración. A partir de estos datos, puede deducirse que la primera dimensión del juego simbólico, la descentración, tiene un impacto sustancial del 28,3 %. Estos resultados se encuentran semejanzas con Valle (2020) en su estudio, cuyo principal objetivo era investigar los efectos de un taller sobre el uso de juegos simbólicos para fomentar la autonomía en niños de tan sólo cinco años. Los juegos simbólicos ayudan a los niños de cinco años a ser más independientes. Las primeras evaluaciones realizadas a ambos grupos arrojaron unas medidas medias de 6,29 y 6,54 para el grupo experimental, respectivamente, lo que indicaba un nivel relativamente bajo de autonomía antes del taller. Se comprobó que el taller sobre juegos simbólicos tenía un efecto significativo en el crecimiento de la autonomía de los niños de 5 años. La conexión filosófica y teórica de estos hallazgos se remonta a Piaget y Heller (1968), quienes destacaron que la autonomía es un concepto de aprendizaje social que implica la utilización de los propios recursos personales para aprender y ajustarse a nuevos requisitos de aprendizaje., Este método empodera a las personas al permitirles hacerse cargo de su propia educación. En este sentido, la

incorporación de juegos divertidos será esencial. El uso de juegos entretenidos será crucial para este proceso liberador, que permite a las personas tomar las riendas de su propia educación. Dimensión 1 Descentración consiste en que el niño realice actos rutinarios relacionados con su propio cuerpo, pero sin ninguna intención o propósito genuino (como fingir que bebe de una taza vacía). Durante la segunda fase, empiezan a surgir juegos en los que intervienen otros participantes, como personas o muñecos, a menudo entre los doce y los dieciocho meses por lo que se explica que la influencia de la descentración en la autonomía es fundamental ya que dependerá que juegos utilizaran y como se aplicaran para el desarrollo autónomo.

Referente al objetivo específico 2 se determinó la influencia de la sustitución en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. Debido a los siguientes resultados. Veintiuno de los ochenta alumnos completaron la lista de control 21. Al aplicar el instrumento, los alumnos indicaron que la sustitución tiene un nivel alcanzado con influencia en la autonomía, lo que se indica lógicamente en sus dimensiones a nivel general, que son descentración, sustitución, integración y planificación. Por otro lado, los resultados inferenciales muestran que el 3 % (17) de los estudiantes creen que la sustitución está en el nivel inicial, el 25 % (20) que los estudiantes creen que están en el nivel de proceso y el 53,8 % (43) que los estudiantes creen que están en el nivel alcanzado. Según los estadísticos de Cox y Snell, los resultados de la prueba pseudo R-cuadrado muestran que el 42,1 % de las sustituciones se explican por la autonomía. De forma similar, la prueba de Nagelkerke revela que el 48,6 % del juego simbólico puede explicarse por la autonomía. Así pues, la sustitución tiene un impacto del 42,1 % en la autonomía. Estos resultados son similares al postulado de Baquero et al. (2019). El propósito de este objeto se basa en un modelo propio de adaptación diseñado para potenciar el componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales. Se está investigando el valor teórico y complementario de esta consolidación de habilidades socioemocionales para el desarrollo cognitivo, social, comunicativo, cultural, afectivo y académico de los niños, así como su contexto a nivel nacional, internacional y local. Los gráficos indican que sólo hubo dos niños que alcanzaron una puntuación de 7 puntos, lo que sugiere que tienen un nivel modesto emocional moderada es decir autonomía desarrollada por juegos simbólicos Estos resultados sobre la sustitución no se basan en la teoría filosófica. En cambio, se basan en el juego simbólico y la autonomía. El juego simbólico corresponde al simbolismo,

un marco teórico que se originó en la sociología pero que también se ha aplicado en la antropología y la psicología. Estas disciplinas estudian la interacción de los símbolos y los consideran elementos cruciales para entender y comprender la identidad individual como organización social. El nivel medio presentado en esta investigación ya que no excede del 50 % de niños autónomos ya que tiene nivel promedio en la dimensión de la Sustitución de Objetos: ya que, al principio, el pequeño se relaciona con juguetes que se parecen a objetos reales. Después, el niño puede sustituir un objeto indeterminado por uno real, siempre que tengan ciertas similitudes que les permitan realizar la misma tarea las repuestas no reflejaron mucho este factor por lo que la influencia es real, pero en el centro educativo no se trabajó como se debe.

Para el objetivo específico 3. Que fue determinar la influencia de la integración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. De los 80 alumnos que rellenaron la lista de control, el 22,5 % (18) cree que la integración está en el nivel inicial, el 41,3 % (33) cree que los alumnos están en el nivel intermedio y el 36,3 % (29) cree que han logrado la integración. Por lo tanto, al utilizar el instrumento, los alumnos indicaron que la integración se ha logrado y repercute en la autonomía. Esto se refleja lógicamente en sus cuatro grandes dimensiones: descentramiento, sustitución, integración y planificación. Los estadísticos de Cox y Snell se utilizan para mostrar los resultados de la prueba Pseudo R-cuadrado. Los estadísticos de Cox y Snell indican que el 44,2 % de la integración corresponde a la autonomía. Además, el 50,1 % de la integración corresponde a la autonomía, según las estimaciones de Nagelkerke. Estos resultados se encuentran semejanza en con los siguientes antecedentes Párraga y Meza (2022) El objetivo de este artículo es aclarar cómo los métodos lúdicos pueden contribuir al desarrollo de la identidad y la autonomía de una persona. Los resultados de los 35 niños examinados, lo que representa la totalidad de la muestra, el 14 % era capaz de expresar su propia información y la de sus parientes cercanos, el 57 % estaba en proceso de hacerlo y el 29 % era incapaz de hacerlo. Estos resultados sugieren que aún no han desarrollado un sentimiento de identidad propia autonomía En cuanto a la identificación y el respeto de sus cualidades físicas y su entorno, el 29 % de los niños tiene esta capacidad, el 57 % la está desarrollando y el 14 % no puede hacerlo. En cuanto a la toma de decisiones en función de sus preferencias personales, el 51 % de los niños es capaz de hacerlo, el 43 % aún está desarrollando esta capacidad y

el 6 % no posee la capacidad de tomar decisiones, lo que indica una falta de autonomía. Definitivamente estos resultados no van relacionados con la teórica ya que muestra una deficiencia al aplicar los juegos simbólicos para la autonomía la relación teórica filosófica es por lo que se explica que la influencia para Valeriano, et al.(2023) se entiende que el comportamiento de la aplicación de juegos ha mostrado que los niños a partir de los dieciocho meses de edad varían su comportamiento mostrando evolución en los 3 y 5 años de manera equidistante la aplicación de juegos en su desarrollo autónomo. La dimensión de la integración en los últimos años esta referida a el término «grado de complejidad estructural» se refiere al nivel de complejidad en el diseño del juego. Inicialmente, los juegos simbólicos se caracterizan por su simplicidad y las acciones realizadas de forma aislada. Finalmente, el niño empieza a crear combinaciones multiesquemas, que implican dos o más actividades simbólicas al principio, estas combinaciones pueden estar desestructuradas, pero poco se convierten en una secuencia cohesionada e integrada. Esto no se muestra en los niños de educación inicial de Huamanga. Por lo que la Influencia es tacita, pero de niveles bajos de acuerdo con esta dimensión.

Para el objetivo específico 4. Se determino la influencia en la planificación en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa publica, Huamanga, Ayacucho, 2024. Debido a que los resultados arrojaron de un total de 80 estudiantes pasado por la ficha de cotejo 25 % (20) consideran que el juego simbólico está en nivel inicio, el 45 % (36) señala que los estudiantes en nivel de proceso y 30 % (24) estudiantes señalan que están en nivel logrado, en consecuencia al aplicar le instrumento los estudiantes señalaron que los simbólicos tienen un nivel logrado con influencia en la autonomía, lógicamente señalado en su dimensiones a nivel general los mismo que son, descentración, sustitución, integración, planificación. En cuanto al inferencia los valores de Pseudo R-cuadrado, se puede observar a partir de los estadísticos de Cox y Snell que el 43,2 % de la varianza en la planificación puede ser explicada por la autonomía. Además, la medida de Nagelkerke muestra que el 49,1 % de la varianza en la planificación puede explicarse por la autonomía. El modelo de Cox y Snell comparó deduce que la integración influye en un 49,1 % en la autonomía. Estos resultados se encuentran semejanza en con loa siguientes antecedentes Solórzano & Loor (2021) en su estudio se presentan los resultados estadísticos sobre cómo los jóvenes desarrollan su singularidad e independencia mediante el uso del teatro. El 68 % de los profesores apoyan la autoexpresión de sus

alumnos a través del arte, la música y la danza; el 65 % promueven el aseo personal y el autocuidado; el 50% implican a sus alumnos en producciones teatrales; y el 18 % emplean actividades libres y planificadas para fomentar la comunicación y el trabajo en equipo. Promover la independencia y el autoconocimiento de los niños es el objetivo compartido, a pesar de las posibles diferencias de puntos de vista. Los resultados muestran que los profesores utilizan enfoques y estrategias teatrales en sus clases y tienen un profundo conocimiento del material que enseñan. La relación teórica es que el juego simbólico representa la capacidad del niño para ver y reproducir aspectos de su entorno utilizando los conocimientos adquiridos y el simbolismo implica la representación de circunstancias aparentemente imperceptibles estos elementos contribuyen a la imaginación del niño. La imitación permite a los más pequeños participar en juegos creando diversos escenarios, como fingir que toman un café o que están en una clase. perspectiva de Piaget sobre el juego, se argumenta que las actividades lúdicas son esenciales para los niños, ya que representan la única vía mediante la cual pueden interactuar con el entorno real y asimilar las configuraciones mentales (Gallardo y Vázquez, 2018). Por lo que se explica que la influencia de los juegos simbólicos sobre la planificación es fundamental por lo que es crucial detallar estructuras, pasos a realizar en la utilización del juego simbólico ya que este tiene alta influencia y su aplicación podría ser negativa o positiva acorde a la planificación que se tenga en este un diseño curricular adecuado ayuda en una positiva aplicación los juegos simbólicos sobre si se trata de desarrollar autonomía en niños de educación inicial.

## V. CONCLUSIONES

### **Primera:**

La autonomía de los alumnos del primer nivel de un colegio público de Huamanga, Ayacucho, se ve influenciada por el juego simbólico. Los juegos simbólicos tienen una influencia significativa en la autonomía, según un modelo de regresión logística y los resultados de las pruebas pseudo R2 de Cox y Snell y Nalgelkerk.

### **Segunda:**

En una institución educativa pública de Huamanga, Ayacucho, la autonomía de los alumnos está significativamente influenciada por su grado de descentramiento. El estudio estadístico demostró que el juego simbólico incide en la autonomía; los resultados de la prueba Pseudo R2 de Cox, Snell y Nalgelkerk corroboraron esta afirmación.

### **Tercera:**

La sustitución influye significativamente en la autonomía en alumnos del nivel inicial de una institución educativa pública de Huamanga, Ayacucho. El análisis estadístico demostró una relación significativa entre el juego simbólico y la autonomía. Esto se sustentó en los resultados del modelo de regresión logística y la prueba Pseudo R2 de Cox y Snell y Nalgelkerk.

### **Cuarta:**

La autonomía se ve influenciada por la integración de los estudiantes de primer año en un colegio público de Huamanga, Ayacucho. Este hallazgo fue corroborado por los resultados de la prueba Pseudo R2 de Cox y Snell, así como por el análisis estadístico de nivel de confianza de Nalgelkerk para predecir los resultados satisfactorios del modelo de regresión logística.

### **Quinta:**

La planificación influye significativamente en la autonomía en un estudio realizado en Huamanga, Ayacucho. La significación estadística de los datos del modelo de regresión logística permitió hacer una predicción precisa sobre cómo el juego simbólico afecta a la autonomía. Asimismo, los resultados de la prueba Pseudo R2 realizada por Cox, Snell y Nalgelkerk corroboraron la veracidad de esta afirmación.

## **VI. RECOMENDACIONES**

### **Primera:**

A los funcionarios del Ministerio de Educación, que tengan en cuenta la realización de talleres sobre juegos simbólicos de cómo utilizarlos en entornos educativos para el crecimiento autodirigido de los niños de la educación inicial. Esto permitirá desarrollar los aspectos pragmáticos de la descentralización, la sustitución, la integración y la planificación, dándoles un conocimiento profundo sobre los juegos simbólicos en la autonomía.

### **Segunda:**

A la Dirección Regional de Educación de la región Ayacucho, por la posibilidad de promover planes regionales de desarrollo educativo, partiendo de la caracterización de la realidad educativa, siendo los responsables de la ejecución de esta promoción. Esto permitiría abordar el tema de la diversidad cultural y brindar una educación descentralizada que ayude al niño a no centrarse únicamente en lo que observa, sino también a tener una visión del contexto.

### **Tercera:**

A la directora de la Unidad de Gestión educativa Local tener en cuenta la planificación de realizar charlas, capacitaciones respecto al uso de los juegos simbólicos para el desarrollo de la autonomía ya que es imprescindible que los directivos y docentes reconozcan que los juegos simbólicos desarrollan en el niño su autonomía, los que traerán resultados óptimos para la educación en toda la región.

### **Cuarta:**

A los directores de las instituciones educativas, a fin de implementar los planes curriculares basados en las teorías de la educación clásica y moderna que deben ser desarrollados en colaboración con la comunidad escolar demostrar el crecimiento autónomo de los alumnos de educación inicial en la provincia de Huamanga.

### **Quinta:**

A los comités de gestión pedagógica de las instituciones educativas considerar el carácter intercultural al momento de realizar la planificación sobre la curricular, mejorar estas nociones a los profesores y padres de familia a fin de buscar la participación integral de la comunidad educativa mediante escuela de padres y charlas informativas.

**Sexta:**

A los padres de familia y los miembros del comité de tutoría educativa que se aseguren de que los niños están bajo control tanto en casa como en la escuela, buscando la concertación con el área psicopedagógica mediante citas individuales con padres y alumnos para cumplir los objetivos fijados por la escuela para el año en curso.

**Séptima:**

A los investigadores de la zona y fuera de ella a realizar estudios sobre el uso de los juegos simbólicos en el desarrollo autónomo de los niños utilizando una metodología mixta cualitativa y cuantitativa. Esto mejorará nuestra comprensión del tema y nos ayudará a crear planes de desarrollo educativo más detallados.

## REFERENCIAS

- Andrade, R., & Trujillo, Y. (2023). El método hipotético deductivo de Karl Popper en los estudiantes de la Educación Básica Regular en Perú. *Educación*, 29(2), e3045-e3045. <https://n9.cl/vmtk4>
- Ares, G. (2024). *¿Qué es la autonomía infantil?* - Educar sin GPS <https://aresgonzalez.com/que-es-la-autonomia-infantil/>.
- Baquero, S., Rodríguez, S., y Carrillo, S., (2019). El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad [Tesis de doctorado, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://n9.cl/wv3oq>
- Casari, L. (2022). *Diseños cuantitativos de investigación en psicología: Una introducción*. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/16391>
- Casado, O. y Bayón, B. (2022). *Niños autónomos*. Spain: Plataforma. [https://www.google.com.pe/books/edition/Ni%C3%B1os\\_aut%C3%B3nomos/m3ljEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Ni%C3%B1os_aut%C3%B3nomos/m3ljEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- CEPAL (2022) seminario Web “La transformación de la educación como base para el desarrollo sostenible”. Centro económico para América latina -Agenda 2030 <https://www.cepal.org/es/eventos/seminario-web-la-transformacion-la-educacion-como-base-desarrollo-sostenible>
- EDUCACIONENRED, (2020). «Debemos incentivar la autonomía y la indagación en nuestros niños para lograr que sean aprendices a lo largo de la vida». <https://noticia.educacionenred.pe/2020/09/cadeedu-debemos-incentivar-autonomia-indagacion-nuestros-ninos-lograr-que-sean-207344.html>
- Falcón, V., Vázquez, M., & Hernández, N. (2023). Desarrollo y validación de un cuestionario para evaluar el conocimiento en Metodología de la Investigación. *Revista Conrado*, 19(S2), 51-60. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20612981002>
- Gallardo-López, J. y Vázquez, P. (2018). Theories about the game and its importance as an educational resource for the integral development of children. *Revista Educativa Hekademos*, 24(22), 41-51. <https://www.researchgate.net/publication/327746069> Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil

- García-Ibarra, M., & Samada-Grasst, Y. (2022). El método lúdico para el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de 4 años. *MQRInvestigar*, 6(3), 1109-1129. [file:///C:/Users/JAIME/Downloads/V6\\_3\\_ART\\_50.pdf](file:///C:/Users/JAIME/Downloads/V6_3_ART_50.pdf)
- González, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Arequipa, Arequipa, Perú. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=20612981002>
- Guillén, A. (2023). Desarrollo infantil en niños de los subniveles I y II en Quito. *tierra Infinita*, 9(1), 28-38. <https://revistasdigitales.upec.edu.ec/index.php/tierrainfinita/article/view/1240>.
- Gurrutxaga, M. (2021). Lista de cotejo para evaluar la adecuación de trabajos académicos universitarios al formato de artículo científico. Ikastorratza: e-*Revista de Didáctica*, 27. <https://addi.ehu.es/handle/10810/53232>
- Huamán, Y. (2019). *Programa educativo “Yo puedo hacerlo solo” para el desarrollo de la autonomía en niños de educación inicial de 4 años de la IE N 1797, La Rinconada*: Trujillo, 2019. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/3364>
- Martínez, G. (2023) El juego simbólico según Piaget: Descubriendo el mundo a través de la imaginación. *Mente Activa*. <https://menteactiva.net/que-es-el-juego-simbolico-segun-piaget/>
- Marchesi, Á., Alonso, P., Valmaseda, M., & Paniagua, G. (1995). *Desarrollo del lenguaje y del juego simbólico en niños sordos profundos* (Vol. 117). Ministerio de Educación. <https://n9.cl/92w6dw>.
- Masegosa, A. (2023). La investigación educativa como didáctica en la enseñanza de la posverdad. Análisis de contextos. *Revista de Propuestas Educativas*, 5(9), 10-27. <https://propuestaseducativas.org/index.php/propuestas/article/view/1000>
- Mendoza, G. (2023). *La investigación científica*. Editorial Letanias, 146-146. <https://edletanias.umsa.bo/index.php/1/issue/view/3>
- MINEDU (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores (1.a ed.). *Ministerio de Educación*. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>.
- Mucha, L., Chamorro, R., Oseda, M. , & Alania-Contreras, R. D. (2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. *Desafíos, Revista Científica de ciencias*

- sociales y humanidades*. Universidad Peruana los Andes 12(1), 50-57.  
<https://n9.cl/xy9i3>.
- Obando, M. (2023). ¿Debería ser tan pequeño el nivel de significancia en una prueba de hipótesis? *Revista Torreón Universitario*, 12(33), 31-41.  
<https://repositorio.unan.edu.ni/19642>
- Párraga, J., & Meza, A. (2022). Metodología lúdica en la construcción de la identidad y autonomía de los niños de Educación Inicial. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 459-475.  
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1682>
- Pérez, I., Pérez r. & Seca, m. (2020). *Metodología de la investigación científica*. Editorial Maipue. Chile. 129-168. <https://www.academia.edu/45131287>
- Piaget, J., & Heller, J. (1968). La autonomía en la escuela. *In La autonomía en la escuela (pp. 180-180)*. <https://archive.org/details/piaget-j.-la-autonomia-en-la-escuela>
- Reátegui, N. (2009). *Modelo sistémico de evaluación*. (s/f). SlideShare. Recuperado el 1 de agosto de 2024, de <https://es.slideshare.net/slideshow/modelo-sistmico-de-evaluacin/251079041>.
- Rasinger, S. M. (2019). La investigación cuantitativa en Lingüística. Una introducción. Traducción de Ana Useros Martín y Gema Sanz Espinar. *Revista Signos (Impresa)*, 55(108), 199–205. <https://doi.org/10.4067/s0718-09342022000100199>.
- Rodríguez, W. (2024). Análisis de los Factores de Riesgo del Bajo Peso al Nacer mediante Modelos de Regresión Logística Binomial y Polinomial, *Centro de Salud Toribia Castro Chirinos*. Lambayeque-2016.  
<https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/12467>
- Sanahuja, J. (2019). La Agenda 2030 y los ODS: sociedades pacíficas, justas e inclusivas como pilar de la seguridad. *Docta.ucm.es*.  
<https://docta.ucm.es/entities/publication/3b5a7226-d81c-44fe-acb2-c1a594603aa2>.
- Sanchez, M., Marin, G., & Quintero, I. (2024). La importancia de la prueba de hipótesis. *Revista Semilla Científica*, (5), 211-216.  
<https://revistas.umecit.edu.pa/index.php/sc/article/view/1381>.

- Ramos, M. V. S. (2023). Autonomía personal y salud infantil - Novedad 2023. In *Google Books*. Editex. <https://play.google.com/books/reader?id=NbXHEAAAQBAJ&pg=GBS.PA2&hl=es>.
- Segura, M. (2022). El juego simbólico en niños con autismo: características e intervención. In *Investigaciones teóricas y experiencias prácticas para la equidad en educación* (pp. 669-684). Dykinson. <https://n9.cl/8v4nr>.
- Solórzano, M. & Loor, T. (2021). Aplicación del arte dramático en el desarrollo de la identidad y autonomía en niños de educación inicial. *Universidad san Gregorio, Ecuador*. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/2365>.
- Tapia, C. & Cevallos, K. (2023). Pruebas de bondad de ajuste Kolmogórov-Smirnov y Ji-cuadrada aplicadas a la toma de decisiones empresariales. *Yachana Revista Científica*, 12(2), 113-127. <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/844>
- Terán, A., Ramírez, C., & Martínez, A. (2020). Confiabilidad y validez de un instrumento de selección de capital humano. *Revista mexicana de economía y finanzas*, 15(3), 435-454. <https://lc.cx/O6cs8C>.
- Torres Contreras, D. F. (2022). Habilidades sociales y autonomía en estudiantes de cuatro y cinco años de una institución educativa inicial de Chiclayo. *Repositorio Institucional* - UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/102664>.
- UCV (2022). Código de ética RCU 0470,. <https://n9.cl/c793z>.
- UNICEF, (2022) *Unicef advierte que el Perú vive una crisis educativa sin precedentes y hace un llamado a priorizar a nuestras niñas, niños y adolescentes*. (n.d.). [Www.unicef.org](http://www.unicef.org). informe Perú <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/unicef-advier-te-que-el-peru-vive-una-crisis-educativa-sin-precedentes-llamado-priorizar-ninas-ninos-adolescentes>.
- Ullin, P., Robinson, E., & Tolley, E. (2005). Investigación aplicada en salud pública: métodos cualitativos. (2007). *Revista Cubana de Salud Pública*, 33(4). <https://doi.org/10.1590/s0864-34662007000400018>.

- Valeriano, A., Zeña, M., Delgado, L., López, L., Cornejo, K., & Becerra, L. M. M. (2023). *Del juego simbólico a la práctica del valor de respeto: una mirada desde la virtualidad*. *Transdigital*. <https://lc.cx/K1ivuB>.
- Valle, B. (2020). Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018. *Unprg.edu.pe*. <https://hdl.handle.net/20.500.12893/8086>.
- Villalba, E., Bogado, R., Rolón, E., & Gamarra, M. (2024). Estadística aplicada como herramienta didáctica para alumnos de Licenciatura en Genética en la Cátedra de Bioestadística y Diseño Experimental basados en datos e informaciones brindadas por el Instituto de Genética Humana. *Revista de Ciencia y Tecnología*, 40(Supl. 1), 47-48. <https://www.fceqyn.unam.edu.ar/recyt/index.php/recyt/article/view/809>

## **ANEXOS**

## 1.- MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024						
AUTORA: Ruth Gabriela Arones Juarez						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p><b>General:</b> ¿De qué manera influye el juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024?</p> <p><b>Específicas</b> 1. ¿Cómo influye la descentración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024? 2. ¿Cómo influye la sustitución en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024? 3. ¿Cómo influye la integración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024?</p>	<p><b>General:</b> Determinar la influencia del juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.</p> <p><b>Específicas</b> 1. Determinar la influencia de la descentración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. 2. Determinar la influencia de la sustitución en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. 3. Determinar la influencia de la integración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. 4. Determinar la influencia en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una</p>	<p><b>General:</b> El juego simbólico influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.</p> <p><b>Específicas</b> 1. La descentración influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. 2. La sustitución en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024. 3. La integración en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.</p>	Variable 1: Juego Simbólico			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles/rangos
			D1. Descentración	- Realiza demostraciones.	1,2,3,4	Inicio Proceso Logrado
				- Representa los objetos	5,6,7,8	
			D2. Sustitución	- Menciona sus datos personales	9	
				- Sustituye objetos	10	
				- Realiza representaciones mentales	11	
				- Asume roles	12	
				- Representa socialmente	13	
				- Menciona nombres de personas	14	
			D3. Integración	- Sigue secuencia correcta	15,16,17,18,19.	
				- Se lava los dientes	20,	
				- Pone objetos en su lugar	21, 22	
			D4: Planificación	- Sigue la secuencia	23, 24,25,26	
				- Trabajo en equipo	27,	
- No se distrae	28,					
- Es estricto con los que hace	29					
Variable 2: Autonomía						
D1: Relación consigo mismo	- Valerse por sí mismo.	1, 2,3,4,5	Alta Media Baja			
	- Demuestra buenos hábitos de higiene.	6, 7				
	- Elige actividades	8				
	- Es ordenado	9				
	- Es introvertido	10				
	- Es extrovertido	11				

**TÍTULO: Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024**  
**AUTORA: Ruth Gabriela Arones Juarez**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES		
4. ¿Cómo influye la planificación en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024?	institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.	4.La planificación influye significativamente en la autonomía en estudiantes del nivel inicial, de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.	D2: Relación con los demás	- Reconoce su entorno social	12
				- Realiza coordinaciones motoras	13
				- Sabe su nombre	14
				- Sabe su edad	15
				- Reconoce su cuerpo	16
				- Realiza coordinaciones gruesas	17
				- Identifica el genero	18
				- Coordinaciones motoras fina	19
				- No es violento	20
				- Practica la solidaridad	21
				- Tiene preferencia de selección por genero	22
				- Muestra introversión en el juego	23
			- No comparte	24	
			- Es sociable	25	

Tipo y diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística descriptiva e inferencial
<b>Tipo:</b> Aplicada <b>Nivel:</b> Explicativo <b>Enfoque:</b> Cuantitativo <b>Diseño:</b> No experimental, correlaciona causal, transeccional <b>Método:</b> Hipotético-deductivo	<b>Población:</b> 80 estudiantes de Inicial de tres Instituciones educativas <b>Muestra:</b> 80 estudiantes <b>Muestreo</b> Probabilística - Población Universal	<b>Técnica:</b> Lista de Cotejo <b>Instrumentos:</b> De la V1: Juego Simbólico Nro. Ítems:29 De la V2: Autonomía Nro. Ítems:25	<b>Descriptiva:</b> Uso del programa SPSS para describir tablas y figuras. <b>Inferencial:</b> Uso del programa SPSS para contrastar las hipótesis. Prueba de hipótesis

## 2.- Tabla de operacionalización de variables o tabla de categorización.

### Variable 1 juegos simbólico.

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles o rango
Es la representación de un objeto por otro a lo que contribuye la aparición del lenguaje aparecen en este momento la posibilidad de la ficción, los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes (Valeriano, et al., 2023).	Las actividades de juego simbólico se basan en 4 dimensiones que son: integración, sustitución, descentración, planificación	Descentración	- Realiza demostraciones.	1,2,3,4,	Ordinal No =1 A veces =2 Si = 3	Inicio Proceso Logrado
			- Representa los objetos	5,6.7.8		
		Sustitución	- Menciona sus datos personales	9		
			- Sustituye objetos	10		
			- Realiza representaciones mentales	11		
			- Asume roles	12		
			- Representa socialmente	13		
			- Menciona nombres de personas	14		
		Integración	- Sigue secuencia correcta	15,16,17,18,19.		
			- Se lava los dientes	20,		
			- Pone objetos en su lugar	21, 22		
		Planificación	- Sigue la secuencia	23, 24,25,26		
			- Trabajo en equipo	27,		
			- No se distrae	28,		
			- Es estricto con los que haces	29		

Valeriano, A. D. J. H., Zeña, M. D. F. M., Delgado, L. I. A., López, L. R. P., Cornejo, K. C., & Becerra, L. M. M. (2023). Del juego simbólico a la práctica del valor de respeto: una mirada desde la virtualidad. Transdigital.

[https://www.google.com.pe/books/edition/Del\\_juego\\_simb%C3%B3lico\\_a\\_la\\_pr%C3%A1ctica\\_del/qDTFEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Qu%C3%A9+es+el+juego+simb%C3%B3lico:+etapas+2020&pg=PA17&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Del_juego_simb%C3%B3lico_a_la_pr%C3%A1ctica_del/qDTFEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=Qu%C3%A9+es+el+juego+simb%C3%B3lico:+etapas+2020&pg=PA17&printsec=frontcover)

**Inicio:** Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las actividades, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

**Proceso:** Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado.

**Logrado:** Demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado, en la aplicación del método del juego simbólico

## Variable 2: Autonomía.

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles o rango
Es la capacidad que tiene la persona para controlar y tomar decisiones por propia iniciativa, acerca como vivir de acuerdo con las normas y preferencias personales, así como desarrollar actividades de la vida diaria a partir de las potencialidades físicas afectivas, sociales e intelectuales que permiten intervenir en el ambiente (Reátegui, 2009)	La variable autonomía se estructura en dimensiones que son valerse por sí mismo, y la estructuración del conocimiento de sí mismo y consta con indicadores.	Relación consigo mismo	- Valerse por sí mismo.	1, 2,3,4,5	Escala de Likert Siempre= 1 Casi siempre= 2 A veces= 3 Casi nunca = 4 Nunca = 5	Alta Media Baja
			- Demuestra buenos hábitos de higiene.	6, 7		
			- Elige actividades	8		
			- Es ordenado	9		
			- Es introvertido	10		
			- Es extrovertido	11		
		Relación con los demás	- Reconoce su entorno social	12		
			- Realiza coordinaciones motoras	13		
			- Sabe su nombre	14		
			- Sabe su edad	15		
			- Reconoce su cuerpo	16		
			- Realiza coordinaciones gruesas	17		
			- Identifica el genero	18		
			- Coordinaciones motoras fina	19		
			- No es violento	20		
			- Practica la solidaridad	21		
			- Tiene preferencia de selección por genero	22		
			- Muestra introversión en el juego	23		
			- No comparte	24		
			- Es sociable	25		

Reátegui, N. (2009). Modelo sistemático de evaluación ¿Cómo evaluar a los niños?

<https://es.slideshare.net/slideshow/modelo-sistmico-de-evaluacin/251079041>

### 3.- Instrumentos de recolección de información.

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN MIDE EL JUEGO SIMBÓLICO

Es muy grato presentarme ante usted, el suscrito Br. Ruth Gabriela Arones Juarez, con Nro. DNI. 28244107, de la Universidad César Vallejo. La presente encuesta constituye parte de una investigación de título: "Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024", el cual tiene fines únicamente académicos manteniendo completa absoluta discreción.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas

#### Variable 1: Juego simbólico.

##### Escala auto valorativa

No	= 1
A veces	= 2
Si	= 3

Ítems o preguntas	1	2	3
<b>V1. Juego simbólico</b>	<b>NO</b>	<b>A veces</b>	<b>Si</b>
<b>Dimensión 1: Descentración</b>			
1) Realiza demostración de hábitos alimenticios, comer solo.			
2) Servirse un vaso de agua, utilizando juguetes de vasija.			
3) Reconoce el objeto.			
4) Utiliza el juguete elegido.			
5) Juega representando el uso del objeto.			
6) Puede centrarse en un solo juego.			
7) Imita las acciones buenas de sus compañeros.			
8) Se centra en el juego o solo lo representa.			
<b>Dimensión 2: sustitución</b>			
9) Menciona sus datos personales.			
10) Sustituye intencionalmente el objeto real.			
11) Realiza representaciones mentales durante la ampliación de los juegos.			
12) Asume y desarrolla roles ficticios.			
13) Realiza representaciones sociales.			
14) Sabe el nombre de la profesora.			
<b>Dimensión 3: integración</b>			
15) Se coloca el polo siguiendo la secuencia correcta cuando realiza el juego.			
16) Se coloca el short siguiendo la secuencia.			
17) Se coloca los zapatos correctamente.			
18) Realiza juegos puede hacerlo solo haciendo uso de su muñeco.			

Ítems o preguntas	1	2	3
<b>V1. Juego simbólico</b>	<b>NO</b>	<b>A veces</b>	<b>Si</b>
19) Sigue la secuencia correcta en una actividad de integración.			
20) Realiza una demostración de lavado de diente al realizar el juego.			
21) Coloca los útiles de aseo en el lugar correspondiente.			
22) Ordena los materiales después de jugar.			
<b>Dimensión 4: Planificación</b>			
23) Cumple con la planificación del juego que propuso, después de realizar el juego en los sectores.			
24) Elige lo que va a jugar.			
25) Selecciona los materiales para el juego.			
26) Ejecuta los pasos a seguir del juego.			
27) Trabaja en equipo antes, durante y después del juego.			
28) No se distrae y sigue la secuencia del juego.			
29) Cumple rigurosamente con la planificación del juego.			

Muchas gracias

### Cantidad diferente aumenta en uno dos mas

Baremo	
NO	INICIO (19 - 48)
A VECES	PROCESO (49 - 67)
SI	LOGRADO (68 - 87)

**Inicio:** Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las actividades, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.

**Proceso:** Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado.

**Logrado:** Demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado, en la aplicación del método del juego simbólico.

## GUIA DE OBSERVACION QUE MIDE LA AUTONOMIA

Es muy grato presentarme ante usted, el suscrito Br. Ruth Gabriela Arones Juarez, con Nro. DNI. 28244107, de la Universidad César Vallejo. La presente encuesta constituye parte de una investigación de título: “Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024”, el cual tiene fines únicamente académicos manteniendo completa absoluta discreción.

Agradecemos su colaboración por las respuestas brindadas de la siguiente encuesta:

**Instrucciones:** Lea detenidamente las preguntas formuladas y responda con seriedad, marcando con un aspa en la alternativa correspondiente.

### Variable 2: Autonomía.

#### Escala auto valorativa escala de 5

Siempre	= 1
Casi siempre	= 2
A veces	= 3
Casi nunca	= 4
Nunca	= 5

VD. Autonomía	1	2	3	4	5
<b>Dimensión 1 Relación consigo mismo</b>					
1. Se pone y se quita una prenda de vestir sin ayuda.					
2. Puede alimentarse solo sin derramar su comida.					
3. Puede servirse un vaso de agua de una jarra de vidrio.					
4. Establece horarios fijos para ir al baño.					
5. Se dirige al baño con ayuda o avisa para ir.					
6. Se lava las manos sin ayuda.					
7. Se cepilla los dientes después de consumir sus alimentos.					
8. Elige juegos y actividades por sí solo.					
9. Establece un orden al aplicar el juego.					
10. Prefiere jugar solo que con sus compañeros.					
11. Comparte materiales con sus compañeros al jugar.					
<b>Dimensión 2 Relación con los demás</b>					
12. Sabe con quienes vive e identifica su nombre.					
13. Participa en acciones de correr y saltar.					
14. Dice como se llama cuando se le pregunta.					

<b>VD. Autonomía</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Dimensión 1 Relación consigo mismo</b>					
15. Dice su edad cuando le preguntan.					
16. Identifica las partes de su cuerpo y los señala.					
17. Sube y bajas escaleras alternando los pies sin apoyo.					
18. Identifica su género de manera correcta.					
19. Construye torres utilizando de 1 a 10 cubos.					
20. Reacciona sin golpear ante cualquier conflicto.					
21. Es solidario con sus compañeros.					
22. Selecciona compañeros por la condición de género.					
23. Los juegos que elige no involucran a los demás compañeros.					
24. Dificulta compartir los materiales del aula.					
25. Tiene la facilidad de conversar con otros estudiantes que no sean de su salón.					

Muchas gracias.

**Cantidad diferente aumenta en uno dos más.**

<b>Baremo</b>	
Alta	(93-125)
Media	(59-92)
Baja	(33-58)

# Consentimiento Informado del Apoderado

## Consentimiento informado

El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol de participante.

La presente investigación es conducida por Ruth Gabriela Arones Juarez estudiante de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación es Determinar la influencia del Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024.

## Procedimiento

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

1. Se realizará una encuesta u observación donde se recogerá datos personales y algunas preguntas sobre la investigación” Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024”

2. Esta tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en el ambiente de la institución educativa inicial pública.

Las respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

## Participación voluntaria (principio de autonomía)

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

## Riesgo (principio de no maleficencia)

No existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

## Beneficios (principio de beneficencia)

Mencionar 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 de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo 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.

## Pregunta

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con la investigadora Ruth Gabriela Arones Juarez email: aronesg@gmail.com y/o docente asesor Gimmy Roberto Asmad Mena email: gasmadm9@ucvvirtual.edu.pe

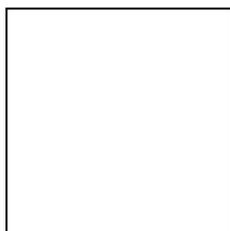
## Consentimiento

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

Nombre y firma (padre, madre o apoderado) .....

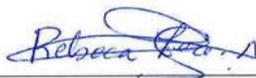
Nro. DNI: .....

Huella dactilar



## 4. Matriz evaluación por juicio de expertos. formato

### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del juez</b>	Rebeca Clotilde, Zea Almonacid.		
<b>Grado profesional</b>	Maestría (X)	Doctor ( )	
<b>Área de formación académica</b>	Clnica ( )	Social ( )	Educativa (X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Educación Inicial		
<b>Institución donde labora</b>	432-186-Chimpapuquio- Socos-Huamanga-Ayacucho		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	2 a 4 años ( )	Más de 4 años (X)	
<b>DNI</b>	28217404		
<b>Firma del experto:</b>			

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos del instrumento

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Lista de Cotejo de Variable Juego simbólico
<b>Autor (a):</b>	Creado
<b>Objetivo:</b>	Medir la variable Juego simbólico
<b>Administración:</b>	Estudiantes de Educación Inicial
<b>Año:</b>	2024
<b>Ámbito de aplicación:</b>	En una institución educativa publica
<b>Dimensiones:</b>	D1: Descentración, D2: Sustitución, D3: Integración, D4: Planificación
<b>Escala:</b>	(1) No, (2) A veces, (3) Si.
<b>Niveles o rango:</b>	Inicio (19-48), Proceso (49 -67), Logrado (68 -87)
<b>Cantidad de ítems:</b>	29
<b>Tiempo de aplicación:</b>	Aproximadamente 15 a 20 min.

### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del juez</b>	Rebeca Clotilde, Zea Almonacid.		
<b>Grado profesional</b>	Maestría (X)	Doctor ( )	
<b>Área de formación académica</b>	Clnica ( )	bgv Social ( )	Educativa (X) Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Educación Inicial		
<b>Institución donde labora</b>	432-186-Chimpapuquio- Socos-Huamanga-Ayacucho		
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	2 a 4 años ( )	Más de 4 años (X)	
<b>DNI</b>	28217404		
<b>Firma del experto:</b>			

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos del instrumento

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Lista de Cotejo de Variable 2 Autonomía
<b>Autor (a):</b>	Creado
<b>Objetivo:</b>	Medir la variable Autonomía
<b>Administración:</b>	Estudiantes de Educación Inicial
<b>Año:</b>	2024
<b>Ámbito de aplicación:</b>	En una institución educativa publica
<b>Dimensiones:</b>	D1: Relación consigo mismo D2: Relación con los demás.
<b>Escala:</b>	(1) Siempre, (2) Casi siempre, (3) A veces (4) Casi nunca, (5) Nunca.
<b>Niveles o rango:</b>	Alta (93-125), Media (59 -92), Baja (33 -58)
<b>Cantidad de ítems:</b>	25
<b>Tiempo de aplicación:</b>	Aproximadamente 15 a 20 min.



PERÚ

Ministerio de Educación

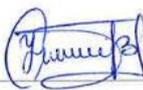
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

### REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
ZEA ALMONACID, REBECA CLOTILDE DNI 28217404	<b>MAGISTER EN EDUCACION CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA</b>  Fecha de diploma: 24/06/2014 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <b>PERU</b>
ZEA ALMONACID, REBECA CLOTILDE DNI 28217404	<b>TITULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN FORMACION DE ACOMPAÑANTES PEDAGOGICOS</b>  Fecha de diploma: 25/11/15 Modalidad de estudios: SEMIPRESENCIAL  Fecha matrícula: 17/02/2014 Fecha egreso: 29/10/2015	UNIVERSIDAD PERUANA CAYETANO HEREDIA <b>PERU</b>
ZEA ALMONACID, REBECA CLOTILDE DNI 28217404	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 12/09/2000 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLARREAL <b>PERU</b>

### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del juez</b>	Yanet Berrocal Huamani
<b>Grado profesional</b>	Maestría (X)                      Doctor ( )
<b>Área de formación académica</b>	Clinica ( )    Social ( )    Educativa (X)    Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Educación
<b>Institución donde labora</b>	334-Vista Alegre- Carmen Alto-Huamanga-Ayacucho
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	2 a 4 años ( )                      Más de 4 años (X)
<b>DNI</b>	42174443
<b>Firma del experto:</b>	

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos del instrumento

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Lista de Cotejo de Variable Juego simbólico
<b>Autor (a):</b>	Creado
<b>Objetivo:</b>	Medir la variable Juego simbólico
<b>Administración:</b>	Estudiantes de Educación Inicial
<b>Año:</b>	2024
<b>Ámbito de aplicación:</b>	En una institución educativa publica
<b>Dimensiones:</b>	D1: Descentración, D2: Sustitución, D3: Integración, D4: Planificación
<b>Escala:</b>	(1) No, (2) A veces, (3) Si.
<b>Niveles o rango:</b>	Inicio (19-48), Proceso (49 -67), Logrado (68 -87)
<b>Cantidad de ítems:</b>	29
<b>Tiempo de aplicación:</b>	Aproximadamente 15 a 20 min.

### 1. Datos generales del Juez

<b>Nombre del juez</b>	Yanet Berrocal Huamani
<b>Grado profesional</b>	Maestría (X)                      Doctor ( )
<b>Área de formación académica</b>	Clinica ( )    Social ( )    Educativa (X)    Organizacional ( )
<b>Áreas de experiencia profesional</b>	Educación
<b>Institución donde labora</b>	334-Vista Alegre- Carmen Alto-Huamanga-Ayacucho
<b>Tiempo de experiencia profesional en el área</b>	2 a 4 años ( )                      Más de 4 años (X)
<b>DNI</b>	42174443
<b>Firma del experto:</b>	

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos del instrumento

<b>Nombre de la Prueba:</b>	Lista de Cotejo de Variable 2 Autonomía
<b>Autor (a):</b>	Creado
<b>Objetivo:</b>	Medir la variable Autonomía
<b>Administración:</b>	Estudiantes de Educación Inicial
<b>Año:</b>	2024
<b>Ámbito de aplicación:</b>	En una institución educativa publica
<b>Dimensiones:</b>	D1: Relación consigo mismo D2: Relación con los demás.
<b>Escala:</b>	(1) Siempre, (2) Casi siempre, (3) A veces (4) Casi nunca, (5) Nunca.
<b>Niveles o rango:</b>	Alta (93-125), Media (59 -92), Baja (33 -58)
<b>Cantidad de ítems:</b>	25
<b>Tiempo de aplicación:</b>	Aproximadamente 15 a 20 min.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

### REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
BERROCAL HUAMANI, YANET DNI 42174443	<b>LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL</b>  Fecha de diploma: 10/10/2008 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA <i>PERU</i>
BERROCAL HUAMANI, YANET DNI 42174443	<b>BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 10/08/2007 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA <i>PERU</i>
BERROCAL HUAMANI, YANET DNI 42174443	<b>MAGISTER EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 22/08/2014 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
BERROCAL HUAMANI, YANET DNI 42174443	<b>SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL</b>  Fecha de diploma: 01/03/23 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 10/08/2013 Fecha egreso: 03/07/2015	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA <i>PERU</i>

### 1. Datos generales del Juez

Nombre del juez	Ana, Pillpe Oriundo.
Grado profesional	Maestría (X) Doctor ( )
Área de formación académica	Clínica ( ) Social ( ) Educativa (X) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional	Educación Inicial
Institución donde labora	104-Simón Bolívar- Jesús Nazareno-Huamanga-Ayacucho
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años ( ) Más de 4 años (X )
DNI	28244375
Firma del experto:	

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos del instrumento

Nombre de la Prueba:	Lista de Cotejo de Variable Juego simbólico
Autor (a):	Creado
Objetivo:	Medir la variable Juego simbólico
Administración:	Estudiantes de Educación Inicial
Año:	2024
Ámbito de aplicación:	En una institución educativa publica
Dimensiones:	D1: Descentración, D2: Sustitución, D3: Integración, D4: Planificación
Escala:	(1) No, (2) A veces, (3) Sí.
Niveles o rango:	Inicio (19-48), Proceso (49 -67), Logrado (68 -87)
Cantidad de ítems:	29
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 15 a 20 min.

### 1. Datos generales del Juez

Nombre del juez	Ana, Pillpe Oriundo.
Grado profesional	Maestría (X) Doctor ( )
Área de formación académica	Clínica ( ) Social ( ) Educativa (X) Organizacional ( )
Áreas de experiencia profesional	Educación
Institución donde labora	104-Simon Bolivar- Jesús Nazareno-Huamanga-Ayacucho
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años ( ) Más de 4 años (X )
DNI	28244345
Firma del experto:	

### 2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

### 3. Datos del instrumento

Nombre de la Prueba:	Lista de Cotejo de Variable 2 Autonomía
Autor (a):	Creado
Objetivo:	Medir la variable Autonomía
Administración:	Estudiantes de Educación Inicial
Año:	2024
Ámbito de aplicación:	En una institución educativa publica
Dimensiones:	D1: Relación consigo mismo D2: Relación con los demás.
Escala:	(1) Siempre, (2) Casi siempre, (3) A veces (4) Casi nunca, (5) Nunca.
Niveles o rango:	Alta (93-125), Media (59 -92), Baja (33 -58)
Cantidad de ítems:	25
Tiempo de aplicación:	Aproximadamente 15 a 20 min.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
PILLPE ORIUNDO, ANA DNI 28244345	<b>BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION</b>  Fecha de diploma: 26/08/2014 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA <b>PERU</b>
PILLPE ORIUNDO, ANA DNI 28244345	<b>MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA</b>  Fecha de diploma: 28/05/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 18/02/2012 Fecha egreso: 29/03/2014	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <b>PERU</b>
PILLPE ORIUNDO, ANA DNI 28244345	<b>SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE DIDACTICA DE LA EDUCACION INICIAL</b>  Fecha de diploma: 27/03/23 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 10/08/2013 Fecha egreso: 03/07/2015	UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE HUAMANGA <b>PERU</b>

# Resultado de similitud del programa Turnitin.

ev.turnitin.com/app/carta/es/?ro=103&u=1088032488&lang=es&u=1&o=2427695580

feedback studio Ruth Gabriela Aronés Juárez Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024 -- /100 5 de 32

### ESCUELA DE POSGRADO

### PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

### TÍTULO DE LA TESIS

Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**AUTORA:**  
Aronés Juárez, Ruth Gabriela (orcid.org/0009-0000-3587-6422)

**ASESORES:**  
Dr. Asmad Mena, Jimmy Roberto (orcid.org/0000-0001-9630-6511)  
Dra. Denegri Velarde, María Isabel (orcid.org/0000-0002-4235-9009)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**  
Atención Integral del infante, niño y adolescente.

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**  
Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles.

LIMA - PERÚ  
2024

### Resumen de coincidencias

# 19 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias		
1	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	12 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
5	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
6	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
7	archive.org Fuente de Internet	<1 %
8	Entregado a consultori... Trabajo del estudiante	<1 %
9	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
10	Entregado a Universida... Trabajo del estudiante	<1 %
11	repositorio.unfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Página: 1 de 38 Número de palabras: 12324 Versión solo texto del Informe Alta resolución Activado

## 5.- Otros anexos:

### RESULTADOS PILOTO

#### Pruebas de normalidad

	Autonomía	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Planificación	Baja	,443	24	,000	,573	24	,000
	Media	,311	45	,000	,781	45	,000
	Alta	,492	11	,000	,486	11	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

#### Alfa de Cronbach

Resumen de procesamiento de casos juego simbólico			
Casos		N	
		N	%
	Válido	20	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	20	100,0

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

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,971	29

#### Autonomía

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,882	25

#### Tabla

##### Distribución de la población de educación inicial

Institución educativa	Matriculados	Muestra por colegio
IE. A	20	20
IE. B	29	29
IE. C	31	31
Total		80

## Tabla

### Baremo de dimensiones variables y dimensiones

V1. Variable independiente	Inicio	Proceso	Logrado
Juego simbólico	29-47	48-67	68-87
D1. Descentración	8-13	14-19	19-24
D2. Sustitución	6-10	10-14	14-18
D3. Integración	8-13	14-19	19-24
D4. Planificación	8-13	14-19	19-24
	<b>Alta</b>	<b>Media</b>	<b>Baja</b>
V2. Autonomía (VD)	92-125	59-91	25-58

### Ficha técnica de la Variable Juego simbólico

Nombre:	Ficha de cotejo
Autor	Ruth Gabriela Arones Juarez.
Año:	2024
Lugar	IE inicial de Huamanga Ayacucho
Objetivo	Recoger datos de Juego simbólico
Dimensiones	D1. Descentración, D2. Sustitución D3. Integración, D4. Planificación
Aplicación	Niños de educación Inicial
Niveles y Rangos	De 29-47 Inicio, de 48-67 proceso, de 68-87 logrado.
Confiabilidad	,971 de alfa de Cronbach
Escala de medición	No = 1, A veces = 2, Si = 3
Cantidad de Ítems	29 ítems
Tiempo	15 minutos aprox.

### Ficha técnica de la Variable Autonomía

Nombre:	Ficha de cotejo
Autor	Ruth Gabriela Arones Juarez.
Año:	2024
Lugar	IE inicial de Huamanga Ayacucho
Objetivo	Recoger datos de Juego simbólico
Dimensiones	D1. Relación consigo mismo, D2 Relación con los demás
Aplicación	Niños de educación Inicial
Niveles y Rangos	De 105-120 = Alta, De 85-105 = Media, de 25-85= Alta
Confiabilidad	,882 de alfa de Cronbach
Escala de medición	Siempre= 1, Casi siempre = 2, A veces = 3, Casi nunca = 4, Nunca = 5
Cantidad de Ítems	25 ítems
Tiempo	15 minutos aprox.

Lima, 29/05/2024

Carta P. 0053-2024-UCV-EPG-D

LICENCIADA  
LINDA MELISSA NAVARRO FLORES  
DIRECTORA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°432-5 TAMBOBAMBA

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a **ARONES JUAREZ, RUTH GABRIELA**; identificado(a) con DNI/CE N° 28244107 y código de matrícula N° 7000743489; estudiante del programa de MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA en modalidad a Distancia del semestre 2024 - I quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación (tesis) titulado:

**JUEGO SIMBÓLICO EN LA AUTONOMÍA EN ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA, HUAMANGA, AYACUCHO, 2024**

En este sentido, solicito a su digna persona facilitar el acceso a nuestro(a) estudiante, a fin que pueda obtener información en la institución que usted representa, siendo nuestro(a) estudiante quien asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de concluir con el desarrollo del trabajo de investigación (tesis).

Agradeciendo la atención que brinde al presente documento, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
UGEL - HUAMANGA  
LIC. Linda M. Navarro Flores  
DNI-46006508  
DIRECTORA

31-05-24  
8:00 am

Somos la universidad de los  
que quieren salir adelante.



**MBA. Ruth Angélica Chicana Becerra**  
Coordinadora General de Programas a Distancia de la Escuela de Posgrado  
Universidad César Vallejo



I.E.I. N° 432-5

"TAMBOBAMBA"

TAMBOBAMBA - TAMBILLO



**"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia y la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"**

**LA QUE SUSCRIBE; LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL No.432-5 "TAMBOBAMBA"; DEL CENTRO POBLADO SAN JUAN DE TAMBOBAMBA, DEL DISTRITO DE TAMBILLO, PROVINCIA DE HUAMANGA, DEPARTAMENTO AYACUCHO EXPIDE LA PRESENTE;**

## **CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN.**

Que, la profesora: **ARONES JUAREZ, Ruth Gabriela** identificada con D.N.I. N° **28244107** y código de matrícula N° **7000743489**; del programa de Maestría en Psicología Educativa; quien acude a la institución educativa a mi cargo, este autorizada en la aplicación de los instrumentos de su trabajo de investigación titulado:

"Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024"

A quién se **AUTORIZA** el permiso para que lleve a cabo la aplicación de sus instrumentos respectivos, de su trabajo de investigación.

Se le expide la presente constancia de autorización en respuesta a la Carta P.0053-2024-UCV-PEPG-D solicitada por la Universidad César Vallejo y la docente para los fines que se consideren pertinente.

Ayacucho, 31 de mayo del 2024.

Atentamente;

 MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
UGEL HUAMANGA  
  
Lic. Linda M. Navarro Flores  
DNI: 46006508  
DIRECTORA

Lic. Linda Melissa Navarro Flores  
DIRECTORA  
DNI N° 46006508



**UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – HUAMANGA  
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°432-17/Mx-M DE CCECHCCA  
TAMBILLO-HUAMANGA-AYACUCHO**



**"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia y la conmemoración de las heroicas batallas de Junin y Ayacucho"**

**LA QUE SUSCRIBE; LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL No.432-17; DE LA COMUNIDAD "CCECHCCA", DEL DISTRITO DE TAMBILLO, PROVINCIA DE HUAMANGA, DEPARTAMENTO AYACUCHO EXPIDE LA PRESENTE;**

**CONSTANCIA DE AUTORIZACION.**

Que, la profesora: ARONES JUAREZ, Ruth Gabriela identificada con D.N.I. N° 28244107 y código de matrícula N° 7000743489; del programa de Maestría en Psicología Educativa; quien acude a la institución educativa a mi cargo, este autorizada en la aplicación de los instrumentos de su trabajo de investigación titulado:

"Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024"

A quién se AUTORIZA el permiso para que lleve a cabo la aplicación de sus instrumentos respectivos, de su trabajo de investigación.

Se le expide la presente constancia de autorización en respuesta a la solicitud de la estudiante de la Universidad César Vallejo, para los fines que se consideren pertinente.

Ayacucho, 3 de junio del 2024.

Atentamente;



Lic. Ana Lucinda Gómez García  
DIRECTORA  
DNI N° 28312960



**UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL – HUAMANGA**  
**INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°432-54/Mx-U DE PINAO**  
**DISTRITO: TAMBILLO CORREO: [aronesg@gmail.com](mailto:aronesg@gmail.com)**  
**Celular: 966957420**



**"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia y la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"**

**LA QUE SUSCRIBE; LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL No.432-54; DE "PINAO", COMUNIDAD DE PINAO DEL DISTRITO DE TAMBILLO, PROVINCIA DE HUAMANGA, DEPARTAMENTO AYACUCHO EXPIDE LA PRESENTE;**

### **CONSTANCIA DE AUTORIZACION.**

Que, la profesora: ARONES JUAREZ, Ruth Gabriela identificada con D.N.I. N° 28244107 y código de matrícula N° 7000743489; del programa de Maestría en Psicología Educativa; quien acude a la institución educativa a mi cargo, este autorizada en la aplicación de los instrumentos de su trabajo de investigación titulado:

"Juego simbólico en la autonomía en estudiantes del nivel inicial de una institución educativa pública, Huamanga, Ayacucho, 2024"

A quién se AUTORIZA el permiso para que lleve a cabo la aplicación de sus instrumentos respectivos, de su trabajo de investigación.

Se le expide la presente constancia de autorización en respuesta a la solicitud de la estudiante, de la Universidad César Vallejo para los fines que se consideren pertinente.

Ayacucho, 4 de junio del 2024.

Atentamente;

  
Prof. Ruth Gabriela Arones Juárez  
DIRECTORA

Prof. Ruth Gabriela ARONES JUAREZ  
DIRECTORA  
DNI N° 28244107