



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE EDUCACION E IDIOMAS
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL**

**EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE LA I.E.I “NIÑO JESÚS DE
PRAGA”- PUENTE PIEDRA – 2012**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

Autora(es):

**LOAYZA AMORIN, ALLYS JEUREMA
VINCES TENORIO BRISAYDA MARIBEL**

Asesora:

MG. VALENZUELA MONCADA CAROLINA

Línea de Investigación

ATENCION INTEGRAL DEL INFANTE Y ADOLESCENTE

LIMA-PERU

2019

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don(ña) BRISAYDA MARIBEL, VINCES TENORIO ; LOYZA AMORIN, ALLYS JEUREMA, cuyo título es: **EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. NIÑO JESÚS DE PRAGA, PUENTE PIEDRA 2012.**

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 12 (número) doce (letras).

Los Olivos, 18 de diciembre del 2012



.....
MGR. FELIPE GUIZADO OSOCO
PRESIDENTE



.....
MGR. SILVIA RODRIGUEZ MELGAR
SECRETARIO



.....
MGR. REGGIARDO ROMERO, ROSMIERY RUTH
VOCAL

DEDICATORIA

Dedicamos nuestro trabajo de investigación a Dios, porque ha estado con nosotras a cada paso que damos, cuidándonos y dándonos fortaleza para continuar y a nuestros padres, quienes a lo largo de nuestras vidas han velado por el bienestar y educación siendo nuestro apoyo incondicional en todo momento. Depositando su entera confianza en cada reto que se nos presentaba sin dudar ni un solo momento de nuestra inteligencia y capacidad. Es por ellos que somos las que somos ahora. Los amamos.

“Lo importante en la vida no es el triunfo sino la lucha. Lo esencial no es haber vencido, sino haber luchado bien”
(Barón Pierre de Coubertin).

Las Autoras

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a la Divina Providencia por darnos las fuerzas y la oportunidad de ver cristalizados nuestros sueños y metas profesionales en la vida.

Es preciso mencionar también el sincero agradecimiento a todas las personas que se han sentido comprometidas con la realización de este estudio de una u otra forma, entre ellos, los directivos y docentes de la Institución Educativa “Niño Jesús de Praga” 2012 donde se ha aplicado las actividades previstas en esta investigación..

Queremos mostrar nuestro agradecimiento: Al Ingeniero César Acuña Peralta, Rector fundador de la Universidad César Vallejo, por esta oportunidad, disposición y colaboración en este proceso de formación, a los docentes que día a día nos enseñaron a ver la importancia que tiene nuestra carrera para el bien de la educación de los niños.

Las Autoras

DECLARACION DE AUTORIA

Yo Vines Tenorio Brisayda Maribel con DNI N° 46133988, Loayza Amorin, Allys Jeurema con DNI N° 44851129 a efecto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el reglamento de grados y títulos de la universidad Cesar Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas Escuela Profesional de Educación Inicial declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y autentica.

Así mismo también declaro bajo juramento que todos los datos e información que se muestran en la presente tesis son auténticos y veraces.

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

Lima, Marzo 2019


VINCES TENORIO BRISAYDA MARIBEL

46133988


LOAYZA AMORIN ALLYS JEUREMA

44851129

PRESENTACION

Se pone a vuestra consideración el presente Trabajo de Investigación Educativa titulada: **El Juego simbólico en niños de 5 años del nivel Inicial** de la Institución Educativa “**Niño Jesús de Praga**” **Puente Piedra – 2012** en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para tener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial.

La presente Investigación es el resultado de nuestra inquietud como futuras docentes de Educación Inicial con el fin de contribuir al adecuado uso de los juegos simbólicos en niños pre escolares.

Esperamos que el contenido del Trabajo de Investigación atienda las expectativas puestas en toda la estructura y planificación de acciones ejecutadas en este estudio de carácter científico.

Las Autoras

INDICE

DEDICATORIA.....	i
AGRADECIMIENTO.....	ii
PRESENTACION.....	iv
RESUMEN.....	8
CAPITULO I.....	10
1. INTRODUCCIÓN.....	11
1.1. Problema de Investigación.....	13
1.1.1 Realidad problemática.....	13
1.1.2 Formulación del problema.....	16
1.1.3 Justificación.....	16
1.1.4 Antecedentes.....	19
1.1.5 Objetivos.....	23
1.2. MARCO REFERENCIAL.....	23
1.2.1 Marco Teórico.....	23
1.2.2 El desarrollo cognitivo.....	34
1.2.3 Marco Conceptual.....	47
CAPITULO II:.....	51
2. MARCO METODOLÓGICO.....	52
2.1 Hipótesis.....	52
2.1.1 General.....	52
2.1.2 Específicos.....	52
2.2 Variables.....	53
2.2.1 Definición conceptual.....	53
2.2.2 Definición operacional:.....	53

2.2.3	Indicadores.....	56
2.3	Metodología.....	58
2.3.1	Tipo de estudio.....	58
2.3.2	Diseño.....	58
2.4	Población y muestra.....	59
2.5	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	60
2.6	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	60
2.6.1	Técnicas de recolección.....	60
2.6.2	instrumento de recolección.....	61
2.6.3	Validación de los instrumentos y análisis de información.....	61
2.7	Métodos de análisis de datos.....	62
2.8	MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS.....	68
CAPÍTULO III.....		69
3. RESULTADOS.....		70
3.1	DESCRIPCIÓN.....	70
CAPITULO IV.....		88
4. DISCUSION.....		88
CAPITULO V.....		91
5.CONCLUSIONES.....		92
CAPÍTULO VI.....		93
6.SUGERENCIAS:.....		93
CAPÍTULO VII.....		95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		95
ANEXOS.....		100

ANEXOS

- Anexo 1: matriz de consistencia.
- Anexo 2: matriz de Operacionalizaciòn.
- Anexo 3: instrumento del juego simbólico
- Anexo 4: juicio de experto.

RESUMEN

La presente investigación sobre el Juego Simbólico se realizó en la Institución Educativa “Niño Jesús de Praga” Puente Piedra- 2012, es una institución que cuenta con una edificación propia para su funcionamiento. El objetivo de la investigación fue buscar información directa para formar decisiones en una forma más simple y elemental en el juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012.

Se empleó la metodología cuantitativa, el diseño descriptivo simple, el instrumento que utilizamos es una lista de cotejo con una guía de Observación. Para el análisis de datos se empleó el programa SPS 19. La población es de 57 niños(as) y la muestra es de 29 niños(as).

Los resultados obtenidos nos llevaron a la comprobación de los objetivos planteados sobre el juego simbólico. Al final establecimos alternativas de solución, que se pondrá en práctica durante los doce meses que dura la investigación. Por estas razones consideramos que la investigación es válida y las alternativas propuestas para la solución del problema son factibles de ejecutarlas. (Conclusiones y recomendaciones).

Palabras clave: Juego, Juego Simbólico, Alumnos, Docentes.

ABSTRACT

This research was conducted in Symbolic Play School "Infant of Prague" Stone Bridge-2012, is an institution that has an own building for its operation. The objective of the research was to find direct information to form decisions in a more simple and elementary symbolic play in children (as) of 5 years of IE "Infant of Prague" - Stone Bridge-2012.

We used quantitative methodology, descriptive design simple; the instrument we use is a checklist with an observation guide. For data analysis program was used SPS 19. The population is 57 children (as) and the sample of 29 children (as).

The results led us to check the objectives of symbolic play. In the end we established alternative solutions that will be implemented during the twelve months that research. For these reasons we believe that research is valid and the proposed alternatives for solving the problem are feasible to execute. (Conclusions and Recommendations).

Keywords: Game, Symbolic, Students, Teachers.

CAPITULO I

1. INTRODUCCIÓN

En el mundo de hoy, las instituciones educativas tienen como principal propósito garantizar una educación de calidad y eso sólo se logra estando a la vanguardia de las innovaciones tecnológicas de la sociedad actual.

El actual trabajo de investigación se caracteriza por tener como principal objetivo analizar y verificar como el juego simbólico se concierne con el desarrollo cognitivo de los niños en edades de 5 años de la institución “Niño Jesús de Praga” Puente Piedra - 2012 y luego de ser validada, para generalizar sus resultados en las demás Instituciones Educativas del País.

El juego simbólico se considera parte del juego infantil en los tiempos actuales y se va a considerar junto con las diferentes diversidades y opciones que conforman el juego infantil, cumpliendo esto con una función tan importante en la formación del niño, que hace que le llene de vida, que lo hace disfrutar de su infancia; lo cual es totalmente aceptable ya que convive en una sociedad donde constantemente debe incorporarse en el espacio de los adultos, el cual está desprovisto de sus intereses, gustos y necesidades, donde no comprende lo que visualiza en su entorno y donde no puede desarrollarse ni explotar sus potencialidades, sin dejar de considerar que para que el niño llegue a su desarrollo mental, psicológico y social es importante que el mismo se encuentre motivado y a gusto con el espacio que le rodea, alcanzando así un equilibrio afectivo, intelectual, social y físico.

La investigación se encuentra desarrollada bajo el siguiente esquema:

Capítulo I: en este apartado se encuentra desglosada la introducción así como también el problema de investigación desarrollado a cabalidad, considerando el diagnóstico inicial, la formulación del problema, justificación, las investigaciones previas relacionadas al tema en estudio; complementado a ello también se presentan las bases teóricas, terminologías científicas, las definiciones y cualquier otro elemento de carácter conceptual que se encuentre vinculado con el entramado de las variables a considerar en el objeto de estudio y su futuro estudio.

Capítulo II: en esta sección se desarrolló lo comprendido a la metodología de la investigación, explicando la población y la muestra seleccionada, así como también la hipótesis que dirige la investigación con sus respectivas variables y definiciones conceptuales, a través de una matriz de operacionalización y por último se expresan las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo III: en esta parte se muestra todo lo relacionado a los resultados de los datos y su respectivo análisis, través de las diferentes tablas y gráficos encontrados que le dan soporte y sustento a la investigación; por otro lado se muestran los resultados del proceso de validación de la hipótesis.

Capítulo IV: se presenta las discusiones de los resultados estadísticos de los instrumentos.

Capítulo V: se presenta las conclusiones encontradas en la aplicación y en los anexos presentados en la matriz de operacionalización y consistencia, los instrumentos, las tablas generadas a partir de los datos y los formatos de validación por juicio de expertos.

Capítulo VI: en este lugar las sugerencias que ponemos para las personas que leen nuestra tesis.

Capítulo VII: aquí se presentan las referencias bibliográficas y en los anexos presentamos la matriz de consistencia y la matriz de paralización con los instrumentos que es la lista de cotejo y la técnica de la observación.

Capítulo VIII. Se presenta el anexo donde va a ver los 2 instrumentos, las 2 matrices, los resultados de datos estadísticos, la validación de expertos y algunas fotos tomadas en el centro donde se ha hecho el instrumento.

1.1. Problema de Investigación.

1.1.1 Realidad problemática

El proceso de la educación y su implementación a nivel mundial, es un que siempre ha ocupado a los diferentes gobiernos y sus políticas de estado a nivel mundial, y específicamente, en los países subdesarrollados donde parten de principios teóricos ideales en mejora de la materia educativa pero que dista mucho de la realidad en ejecución, ya que a medida que pasa el tiempo postergan las aplicaciones, reformas y consideraciones educativas, de tal manera que no le dan prioridad necesaria.

Esta realidad también se observa desde la postura de los docentes, pues en su labor la mayoría se concentra en dictar contenidos y no refuerzan ni consideran la parte lúdica de la educación, considerándola a veces como una pérdida de tiempo y no evalúan los beneficios, principios y aplicaciones de la incorporación del juego no sólo en el aprendizaje y la educación, sino también en la formación integral de los niños. En este mismo sentido se verifica que cuando el niño no participa en actividades lúdicas y recreativas, no estimula a plenitud su cuerpo y su mente, ocasionando tal vez que no desarrolle en total plenitud sus capacidades y se forma bajo una personalidad incompleta.

La Unicef (2010), en varios de sus comunicados en materia educativa, deja claro que el proceso lúdico y el juego es uno de los principales ejes directrices de la educación inicial, siendo más específicos señala al juego como uno de los objetivos de la Educación Inicial y se decanta en señalar que la promoción del juego simbólico genera involucra un alto valor cultural que estimula altamente el desarrollo cognitivo, afectivo, ético, estético, motor y social.

De igual manera, la Unicef con su departamento en Argentina complementando la información añade que los juegos en la etapa de la educación inicial son los que promueven un alto valor cultural que ayuda al desarrollo cognitivo del niño; considerando que de alguna manera el deporte, conjuntamente con la recreación y el juego, aportan grandes fortalezas a los niños, elevando su felicidad, sus capacidades de respuesta, alivian

y reducen cualquier estrés que puedan tener y contribuyen a bajar los porcentajes de depresión infantil.

La Unicef de República Dominicana nos dice que el deporte es saludable para los niños(as) de temprana edad, asimismo reducen los síntomas de estrés y depresión. La perspectiva del desarrollo cognitivo no solo es importante para la ciencia cognitiva sino también a la inversa; la perspectiva de la ciencia cognitiva es importante para el estudio del desarrollo cognitivo es la medida en que se vea el estudio del niño, no únicamente como un fin en sí mismo, sino también como un medio para comprender la mente humana en general” (Keil, 1998, p. 341).

Nos habla que el desarrollo cognitivo nos permite diferenciar su maduración de comprender y analizar distintas formas de conducta que tiene cada niño para poder desenvolverse en el ámbito social. La función simbólica se desarrolla mediante la imitación diferida, el juego simbólico, la imitación y el lenguaje hablado [...]. A través del juego simbólico el niño representa cualquier cosa que él desea, sin restricciones. Es una forma de expresión cognitiva- afectivo muy importante para los niños, donde aparece en todos los lugares, tanto la zona rural como urbanas. Este nivel del juego nos permite ver el predominio cognitivo que existe en él (Minedu, 2008, p. 62).

De lo anterior se puede evidenciar que los niños indiscutiblemente cuando juegan también aprenden, porque estimula diversos canales de aprendizaje al mismo tiempo que se divierte, el niño descubre, indaga, investiga, planea, activa su creatividad, entrelaza ideas, comunica razonamientos y resultados, pues como todo ello es que le permite conocer, aprender y apropiarse de todo lo que le rodea.

Es importante resaltar que los primeros ocho años de vida son fundamentales en el desarrollo infantil, especialmente los tres primeros que constituyen un período crítico para el desarrollo de la inteligencia, la personalidad y la conducta social, por lo que los niños requieren del máximo aporte de atención, alimentación y salud para desarrollarse y rendir debidamente a lo largo de su vida. Es el derecho de todo niño que nace, y la obligación

recae en las familias, la comunidad, el Estado y la sociedad en general. (Palacios Dongo, 2008, noviembre 15)

Palacios nos dice que los niños en sus primeros años de vida, constituyen para ellos el periodo de desarrollo de la inteligencia, la personalidad y la conducta social, por eso los padres y profesores requieren atención, alimentación, y salud.

Hemos observado que en la Institución Educativa “Niño Jesús de Praga”, los niños, del nivel inicial, aula jirafitas de 05 años del turno mañana, son inquietos, distraídos; por tal motivo le es dificultoso concentrarse en actividades pedagógicas que la maestra desarrolla en clase.

El juego simbólico es una estrategia didáctica idónea para el fomento de un aprendizaje que puede impactar en la conducta del niño, las docentes encargadas en el ámbito educativo deben conocer los beneficios de su aplicación y saber cómo propiciarlo; sin embargo, es una actividad poco usada en la Institución Educativa, donde se laboró por tal razón su beneficio se ha visto delimitado por el desconocimiento de su utilización, observándose la falta de mecanismos de control, evaluación, exposición a nuevas experiencias de aprendizaje enseñanza.

Al realizar las actividades educativas, se observó que la mayoría los niños tiene poca participación, por tal motivo, es necesario enriquecer el trabajo educativo, tener un ambiente adecuado que le permita al niño el desarrollo del juego simbólico, lograr que el niño se interese más en las actividades, participe y pueda resolver situaciones o conflictos. En las evaluaciones aplicadas a los niños de 5 años, se consideran pocos aspectos relacionados con el juego simbólico, y por eso se sugiere incluir esta etapa en las evaluaciones debido a la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño, además de ser una estrategia ideal para favorecer el aprendizaje.

A fin de hacer más efectivo el trabajo educativo, y que tanto la institución, los padres y en gran medida los niños obtenga los beneficios derivados del uso del juego simbólico, se debería incluir en nuestra evaluación para favorecer el desarrollo cognitivo de los niños.

Por consiguiente, las investigaciones realizadas nos indican que si hay una relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo, por lo tanto los niños moldearán la realidad a sus propias reglas. De esta forma, el niño puede realizar ficticiamente lo prohibido, compensar situaciones desagradables al modificar el contexto, a su vez desarrollar su propio pensamiento con la maduración que tiene cada niño de acorde a su edad cronológica.

1.1.2 Formulación del problema

Ante lo expuesto anteriormente formularemos nuestro problema general con los específicos

“¿Cuál es la vinculación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga” – Puente Piedra -2012?

1.1.2.1 Problema general

¿Qué relación se presenta entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”-Puente Piedra- 2012?

1.1.2.2 Problema Específicos

¿Cómo es la relación se muestra entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012?

¿Cuál es relación existente entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012?

¿De qué manera se relacionan los elementos del desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012?

¿Qué particularidad tiene la relación existente entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012?

1.1.3 Justificación

Por ser la investigación de carácter educativo se toman en cuenta aspectos imprescindibles para ser justificada como:

Aspecto Pedagógico

Por lo cual se concibe al niño como un ser integral que expresa y desarrolla su ser intelectual, emocional, social y moral. El niño desarrolla su intelecto a través de la expresión de su pensamiento simbólico, se lo estimula a explorar su medio ambiente y a utilizar los llamados “múltiples lenguajes del niño”: palabras, movimientos, juego, dibujo, pintura, construcción, escultura, teatro de sombras, collage, drama, música. Los no son apurados para cambiar de actividad, sino se respeta su ritmo y se los motiva a repetir sus acciones, observando y respetando simbólicamente sus experiencias. El arte se ve como parte inseparable del programa, como una expresión cognitiva simbólica del proceso de aprendizaje del niño. (Minedu, p. 25).

Nuestra investigación es pertinente porque es conveniente y oportuno investigar y dar una posible solución ante el problema que se presenta en la Institución Educativa Niño Jesús de Praga en los niños de 5 años del aula Jirafitas debido a que presentan factores de distracción, desmotivación, desinterés; lo cual puede influir en los resultados del desarrollo cognitivo en los niños y la docente puesto que es la indicada en tratar de mejorar e involucrar. Asimismo se investiga la relación del juego simbólico con el desarrollo cognitivo. Un desarrollo cognitivo adecuado a la edad del niño va dar como futuros resultados un aprendizaje óptimo en la educación Primaria.

Asimismo, es relevante la investigación porque un desarrollo cognitivo adecuado a la edad del niño va dar como futuros resultados un aprendizaje óptimo en la educación Primaria.

Aspecto Legal

Los derechos del niño son un conjunto de normas de derecho internacional que protegen a las personas hasta determinada edad. Todos y cada uno de los derechos de la infancia son inalienables e irrenunciables, por lo que ninguna persona puede vulnerarlos o desconocerlos bajo ninguna circunstancia. Varios documentos consagran los derechos de

la infancia en el ámbito Internacional entre ellos la Declaración de los derechos humanos y la convención sobre los derechos del niño (constitución política del Perú. 1993, p. 42).

De acuerdo con lo establecido en el marco de la Ley General de Educación 28044, específicamente en su artículo 38:"

Según la Ley General de Educación 28044 en su Art. 38 la Educación Básica Regular es la modalidad que abarca los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria. Está dirigida a los niños y adolescentes que pasan oportunamente por el proceso educativo de acuerdo con su evolución física, afectiva y cognitiva desde el momento de su nacimiento. La Educación Básica Regular comprende Nivel de Educación Inicial, Primaria y Secundaria. La educación impartida por el estado es gratuita en todos sus niveles, con sujeción a las normas de ley. La Educación Inicial constituye el primer nivel de la Educación Básica Regular y comprende a niños menores de seis años y se desarrolla en forma escolarizada y no escolarizada.

Aspecto Científico

En cuanto al aporte desde lo metodológico, se puede entrever que esta investigación aportará datos comprobables sobre los factores que intervienen en la incorporación del juego simbólico en la formación educativa de los niños y como estos estimulan su desarrollo cognitivo. Y así poder invitar al profesorado a darle solución en forma conjunta de manera personal y con el colectivo.

Es necesario que el docente aporte estudios, consejos, charlas a los padres con la intención de ayudar a los niños para incentivarlos a que aprovechen los mensajes positivos que le permitan tener un mejor desarrollo cognitivo, la investigación demostrará su validez y confiabilidad para que puedan ser utilizadas en otros trabajos de investigación

Una investigación realizada entre los años 1999 y 2002 en salas de niños de 3 y 5 años de la Ciudad de Buenos Aires y de Santiago de Chile, puso de relevancia el cambio que se observaba en las salas con respecto al juego en particular y al aprendizaje en general (Sarlé, 2006).

Este trabajo mostró que:

- Las actividades que involucran el aprendizaje de actitudes y facilitan la adaptación al ambiente de clase a partir de la enseñanza de habilidades tales como compartir, escuchar, ordenar y seguir la rutina de la clase ocupan cerca del 50% del tiempo escolar.

- Las actividades vinculadas con ejes o áreas disciplinares representan el 30% de las situaciones de enseñanza.

- Las actividades vinculadas con el juego alcanzan el 20% del tiempo escolar.

En este estudio, resulta significativo también qué tipo de juegos involucra el 20% del tiempo asignado. Aquí las cifras resultan menos alentadoras ya que muestran que sólo el 7% del tiempo de juego está vinculado con propuestas lúdicas para enseñar contenidos. El resto del tiempo refiere a juegos espontáneos en la sala o en el patio (Unicef, 2010, p.25, 26).

1.1.4 Antecedentes

Ámbito Internacional

Euceda, T. (2007), realizó una tesis que lleva por nombre: “El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica” en Tegucigalpa- Honduras. Su principal objetivo consistía en describir la importancia y el uso del juego desde el punto de vista didáctico en el nivel de educación pre básica, es decir, educación inicial. En cuanto a la metodología aplicada en esa investigación. Resalta que fue un estudio de carácter mixto, con metodología cuantitativa y cualitativa; de naturaleza descriptiva apoyándose en la recopilación y análisis de material documental y datos tomados del campo de estudio. Para la recolección de los datos se aplicó una encuesta y entrevista a docentes del nivel inicial de educación, específicamente a una totalidad de 50 docentes, de instituciones públicas y privadas.

De los resultados encontrados en esa investigación, destaca el hecho que se pudo constatar que el juego en los estudiantes tiene la capacidad de contribuir a su autodominación, a aprender a la toma de decisiones por si mismo, y a la organización, contribuyendo así a la

formación integral de cada de los niños, en todas sus dimensiones, desde la psíquica, afectiva, social, cultural, que contribuyen a la identidad personal.

Las áreas de juegos donde se involucran los niños, se convierten en mundos alternativos donde dejan volar la creatividad y en la medida de lo posible vuelven sus sueños realidad, donde le dan rienda suelta a su ser, y pueden llegar a ser sus héroes, sus ídolos.

Finalmente esta tesis, revela que el la incorporación del juego a las actividades diarias escolares con los niños son altamente importantes ya que complementan su personalidad, estimulando así su desenvolvimiento en todos los ámbitos a los que pertenece.

Gil (2007), presentó un trabajo de investigación que lleva por nombre “ “El Juego como Estrategia Didáctica para la Enseñanza de las Matemáticas en niños con Dificultades de Aprendizaje del 3° grado de la Educación Básica”, realizada en Maracay – Venezuela. El tema abordado como directriz de la investigación era proponer el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de la matemática en niños con dificultades de aprendizajes del 3er grado de Educación Básica o educación primaria. En la parte metodológica, cabe destacar que la investigación fue de corte cualitativa de un nivel descriptivo general, y los datos fueron obtenidos por entrevistas realizadas a cuatro docentes y un salón de clases de tercer grado.

Un aspecto fundamental de la investigación, fue que reveló que había una alta apatía hacia todo lo relacionado a la matemática, originando que la enseñanza y aprendizaje recibido en la materia además de ni causar interés, y generara actitudes de índole negativa, logrando que el aprendizaje no fuera significativo, y para modificar dicha situación se instauró un programa que presentado la matemática e manera recreativa, donde juegan y aprenden de manera simultánea, pues se diseñaron actividades donde aplica los principios de la recolección, experimentación, inducción, deducción, resolución e problemas, aplicación a situaciones reales y tangibles que involucrara el juego como principal activo.

Castañeda (2009), llevó a cabo una investigación como reconocida como “El desarrollo de los procesos cognitivos creativos a través de la enseñanza problemática en el área de ciencias naturales en niños(as) de 5 años del colegio Santa María” ubicado en Bogotá. Dentro de los

objetivos que rigieron la investigación se muestra el hecho que se buscaba potenciar los procesos cognitivos creativos a través de la enseñanza problemática en el área de ciencias. La Metodología empleada presenta una investigación de un estudio de tipo cualitativo de un diseño exploratorio descriptivo de corte micro genético, en una población constituida por 220 niñas de 5 años del colegio Santa María y la muestra que se seleccionó incluía una totalidad de catorce niñas que fueron las que tenían la disposición para la investigación.

El procedimiento llevado a cabo con las niñas inicio con que ellas representarían gráficamente y libremente las ideas que tenían en torno a un estímulo recibido, y se pudo observar que cuando se les presentan el mismo objeto de estímulo que puede ser una estructura a partir de la cual implementan cambios, modificaciones y hacen su nueva propuesta de objeto novedoso que se mueve por sí mismo. Para el caso de las niñas se debe pensar en una situación que nos permitiera acceder a las ideas que tienen, y por lo tanto se considera que utilizando materiales y dándoles una situación, donde se generara un problema y unas restricciones se podía lograr acceder a sus propuestas. Cuando ellas explican sus productos se puede ver cómo fueron pensando las alternativas o que tenían en mente.

En la presente investigación sobre el desarrollo de los procesos cognitivos creativos logro demostrar que las niñas representen las ideas que tiene en su cabeza, explicando de qué manera lograron sus alternativas y soluciones que estaban pensando.

Ámbito Nacional

Núñez y Ulloa (2010) presentaron una tesis denominada: "Anemia y desarrollo cognitivo en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa 06 "cuacritos" distrito de Laredo-diciembre 2010", 2011 Trujillo – Perú, donde su principal objetivo consistía en establecer la relación entre la anemia y el desarrollo cognitivo de los niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa 06 "cuacritos" distrito de Laredo-diciembre, de su metodología aplicada se pudo ver que la investigación de corte transversal, la población objeto de estudio se constituyó por ciento veintisiete (127) niños con edades comprendidas entre los tres y cinco años, de su muestreo aplicado se obtuvo una muestra de cincuenta y tres niños

En cuanto a los resultados obtenidos se alcanzó que la frecuencia de anemia en los niños de la muestra, fue de 17, mientras que el 83% de los niños reflejó que a mayor presencia de anemia, menor nivel en el desarrollo cognitivo. La investigación nos manifiesta que la anemia se relaciona con el desarrollo cognitivo toda vez que a mayor presencia de anemia disminuye el desarrollo cognitivo y a menor presencia de anemia aumenta el desarrollo cognitivo de los niños.

Gutiérrez 2009), llevó a cabo una investigación denominada: “Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área matemática de los educandos del 3^a grado “A” de educación primaria de la I.E. N^o 40052 “El Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau” del distrito de Cayma – Arequipa, donde su propósito principal era aplicar los juegos para elevar el aprendizaje significativo en el área de matemática en los educandos. En cuanto a la parte metodológica, fue un investigación de naturaleza experimental con un diseño de tipo cuasi-experimental, inmerso en una población de 40 educandos y se seleccionó una muestra de 15 educandos respectivamente.

De los resultados obtenidos se obtuvo que los estudiantes en general tienen preferencias hacia actividades donde son activos, y puedan manipular, tomar, desarrollar juegos recreativos en su formación académica, potenciando así su estilo de razonamiento y contribuyendo a desarrollar un aprendizaje significativo y creativo, donde ellos mismos desarrollan un rol activo y constructivo de su aprendizaje.

Astuhuaman y Fausta (2009), desarrollaron a plenitud una investigación nombrada: “Programa de juegos simbólicos para mejorar el rendimiento académico del área de lógico matemático en el tercer grado de educación primaria en la institución educativa N^o 30753 – Pichanaki, cuyo eje principal de la misma era demostrar de que manera el juego simbólico influía positivamente en el mejoramiento del rendimiento académico del área de lógico matemático en los niños. Su metodología está inmersa bajo el enfoque con una investigación experimental, la población en estudio estuvo conformada por una totalidad de doscientos treinta alumnos (230) que pertenecen y están distribuidos desde el primer hasta el sexto grado de educación primaria. Que residen en una zona urbana marginal, de los cuales se seleccionó

una muestra representativa, bajo un muestreo intencional de 30 alumnos del tercer grado a los cuales se les aplicó el programa del juego simbólico.

El programa de Juegos Simbólicos mejoro significativamente la enseñanza aprendizaje del área lógico matemático en los alumnos del 3r. Grado de Educación primaria, de la I. E. Nro. 30753 – Pichanaki, tal como se comprueba en los resultados obteniéndose la prueba de entrada contrastando con la prueba de salida, teniendo un incremento de 50.99%.El programa de juegos simbólicos es eficaz y mejora el rendimiento académico en el desarrollo y razonamiento de problemas, y se alcanzó un aumento de 82.99%.Este programa contribuyó de manera positiva en los estudiantes, ya que facilitó herramientas que estimulaban la organización, concentración, y la actitud ante la resolución de problemas de índole matemático.

1.1.5 Objetivos

1.1.5.1 Objetivos General

Establecer la relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012.

1.1.5.2 Objetivos Específicos

Establecer la relación entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.

Establecer la relación entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.

Establecer la relación entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.

Establecer la relación entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.

1.2. MARCO REFERENCIAL

1.2.1 Marco Teórico

1.2.1.1 El juego

1.2.1.1.1 Concepto del Juego

El juego existe desde la remota antigüedad. Las personas siguen jugando durante toda su vida. El ser humano juega porque se distrae, porque goza del ejercicio, porque está contento, porque tiene un exceso de energía. Como es un luchador en todas las esferas de la vida, a través del juego tienen la oportunidad de luchar por el placer solo de luchar. A través del juego busca un rendimiento, medir fuerzas. El juego es una manifestación alegre, optimista que fortalece al corazón, agudiza la inteligencia y la mente. Así se crea un tipo de persona más sana, de mirada despierta, franca y optimista.

El juego perpetua en las personas adultas las alegrías inconscientes de la infancia y desarrolla la iniciativa y la personalidad. Cuando es practicado en común, fomenta la amistad y la sana convivencia, y además desarrolla el sentido de la estética (los Griegos buscaban lugares privilegiados para sus juegos y los juegos lograban alcanzar posturas de gran plasticidad y formaban hermosas composiciones). El juego es importante para el crecimiento y el desarrollo, jugar es imitar, jugar es imaginar, jugar es entrar a la imaginación, jugar es entrar a la relación, es pasar de lo real a lo fantástico y de lo fantástico a lo real, jugar es divertirse.

El reconocimiento del juego es como una actividad no solo de placer sino también de aprendizaje, adquiere una dimensión central en la pedagogía del tiempo libre. Juego y tiempo libre son realidades estrechamente relacionadas y que se enriquecen mutuamente (Mir, V, 2000, pág. 18-19).

1.2.1.1.2 Características del juego

El niño y la niña juegan por naturaleza, el juego se dan en ellos de forma innata, involuntaria y satisfactoria. Es como su trabajo, pero a diferencia de este, tiene finalidad en una actividad en sí mismo: se juega por y para jugar.

En primer lugar el juego ha de ser para ellos una actividad entendiendo que toda actividad está marcada por la interacción entre seres humanos o entre estos y el medio de los objetos.

En segundo lugar, ha de causarle placer, en el sentido más amplio del término. Ha de ser actividades exteriores.

El juego, además de ser vivencia de la infancia, es preparación para actividades futuras. Este aprendizaje para el futuro se realiza sin que se den cuenta, los niños y niñas juegan por el puro placer de jugar, sin saber que el fortalecer sus brazos, por ejemplo, se van haciendo más resistentes, consiguen obtener más puntería.

Lo fundamental en el juego es que sea divertido, se sitúa en un tiempo que puede ser actual o no, y ocupa un espacio abstracto. Además comporta unas reglas que configuran el intercambio de roles. Esto es una forma de vida social que permite a los jugadores situarse es una esfera temporal y espacial (Mir, V, 2000, pág.24).

1.2.1.1.3 Tipos de juego

Existen diversas clasificaciones de los tipos de juego que los niños realizan libremente:

- ✓ El Juego Motor: Está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este puede generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros. Los niños disfrutan mucho con el juego ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo (Minedu, 2009, pág.14).
- ✓ Juego Cognitivo: El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando él bebe entra al contacto con el objeto de su entorno que busca explorar y manipular.

El interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia (Minedu, 2009, pág.13).

- ✓ El Juego Social: es aquel que estimular al niño a desarrollar un aprendizaje colectivo, construyendo a que se formen con actitudes positivas de afecto y respeto. (Minedu, 2009, pág.15).

- ✓ El Juego Simbólico: representan a aquel tipo de juego donde se estimulan diversas áreas de aprendizaje y exposición de experiencias al niño de manera simultánea. (Minedu, 2009, pág.16).

1.2.1.1.4 Teoría Psicoevolutiva de Piaget

Para Piaget el juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye

1.2.1.2 Definición del Juego Simbólico

El juego simbólico o juego de simulación captura muchos sentidos a la esencia del sub periodo pre conceptual. El juego es parte esencial en la vida de los niños en un sentido más indefinido, casi se lo podría considerar como “los que los niños hacen” el simbólico también es algo importante del quehacer musical de los niños; es también valido para los adultos, algunos de aquellas son descritas a pesar de estas definiciones, por tanto es coherente que el juego simbólico constituyen en si misma a la formación lúdica esto también carece de organización; el juego tiene algunas formas con imitaciones en la infancia.

Piaget proporciona una mejor descripción de cómo se puede hacer, los niños aprenden a través del juego; en algunos estudios dicen que el juego simbólico presenta habilidades cognitivas tales como la resolución de problemas y la creatividad, el juego simbólico proporciona ciertos aprendizajes.

Piaget sugiere que el juego simbólico del periodo pre operacional de paso en las últimas etapas del desarrollo a juegos reglados. Estas reglas pueden ser creadas institucionales o espontáneamente, y su aceptación es considerada un camino muy importante en la

socialización del niño desde un punto objetivo y racionalista en el adulto (Hargreaves, J, 2000, pág.46, 47).

1.2.1.3 Características del Juego Simbólico

El juego por medio de la observación y de la valoración se ha clasificado en diversas áreas basándose y considerando los elementos de nivel de exploración, interacción y participación del niño durante la ejecución, así parten clasifico el juego simbólico según el comportamiento lúdico de la siguiente forma:

- Juego distraído: el niño utiliza algunas partes del cuerpo como instrumento de juego cuando no está prestando atención.
- Juego Observado: el niño mira a los otros para jugar y participa en la conversación de los que están jugando.
- Juego Independiente Solitario: el niño persigue actividades lúdicas de solo de forma independiente de los otros niños que están jugando.
- Juego Paralelo: el niño juega con juguetes similares a los utilizados por otros niños que están cerca de él, juega junto a ellos, pero sin que interactúen realmente.
- Juego Asociativo: el niño juega con los otros, interactuando juntos, pero el juego no depende de la participación continua de los miembros del grupo. No hay organización de las actividades lúdicas.
- Juego suplementario: cooperativo y organizado. El niño juega con los otros de forma organizada y luego tiene el propósito específico. Los niños aceptan o asignan papeles y se produce una interacción autentica.
- Juego libre y espontaneo: es el juego que se presenta en la edad escolar, no tiene reglas y en su mayor parte es solitario y exploratorio; el niño juega cuando le nace, por gusto y como quiere.
- Juego de recreación y de deporte: son tipos de juegos reglados que se comprenden en diversión o para conseguir un premio, los juegos deportivos contienen una gran actividad física y valor como agente socializador. (Puerto, J, Bernal, D, Sánchez, K, 2007, pág.63, 80).

1.2.1.4 Tipos del Juego Simbólico

Juego Motor:

- Las diferencias de género en el juego físico no son observadas antes de los cuatro o cinco años de edad.
- A la edad de cinco años se observó que los niños tenían juegos que incluían mayor contacto físico, y las niñas tendían ser más calladas y pasivas.
- El juego en el patio era preferido por los niños mientras que las niñas preferían jugar adentro.
- Esto se observó en la escuela y en el aula.

Juego Físico:

- Los niños se involucran más en juegos de peleas que las niñas. Les gusta perseguirse, esconderse, trepar, saltar e imitar a sus personajes favoritos. Este tipo de juego no es agresión.
- En cambio a las niñas les gusta jugar a la casita e imitar roles familiares.

Juego Social:

- Los niños (as) tienden a jugar con compañeros del mismo género quizás porque comparten los mismos intereses, habilidades y estereotipos de género.
- Los niños tienden a ser más agresivos, asertivos y dominantes en los grupos de juego. Esto puede ser evitado por las niñas, quienes prefieren jugar entre ellas.
- Las niñas tienden a estar más pendientes de las reglas de juego y no mostrar agresión física. Sin embargo en algunos casos sí demuestran agresión relacional. (Catillo, R, 2011, pág.16, 17,18).

1.2.1.5 Piaget Y Su Teoría Del Juego Simbólico

Piaget en su libro *el juego, los sueños y la imitación*, clasifica los juegos en tres categorías: en primer lugar, juegos prácticos, que son esencialmente ejercicios sensoriomotores (por ejemplo, construir, modelar, amasar, ensartado de cuentas) y que más

tarde, en la niñez, se convierten en trabajo; en segundo lugar, los juegos simbólicos, que ocupan la mayor parte del libro, y en tercero, juegos de normas, que aparecen más tarde.

Según Piaget, los juegos simbólicos (o con mucha gente, diría los juegos de fantasía) proviene de la representación que el niño pequeño hace de un acontecimiento diario normal (irse dormir o a comer), fuera del contexto. La representación se convierte en un juego simulado que el niño puede permitirse en un momento diferente del de irse a dormir o comer. Más tarde, pueden acostar o dar de comer a un osito o a una muñeca, y en seguida el niño imaginará que es papá o mamá y se identificara con un personaje que simboliza. A menudo llamamos a este representar un papel. Al finalizar aparecerá la combinación simbólica; se representaran escenas de la vida real o imaginaria, a veces las muñecas, con otra persona o sencillamente con un sujeto imaginado.

Según Piaget, la función de este juego simbólico es ayudar al niño a asimilar la realidad. Haciendo esto, el niño puede revivir experiencias placenteras. Por ejemplo: Nancy organiza muchas fiestas de cumpleaños imaginadas, en las que revivía el disfrute de su propia fiesta. De la misma forma, después del Aniversario y las celebraciones subsiguientes, los niños jugaban a la visita de la Reina Manchester, después de las Navidades, Nancy, Charlotte y Mary, a veces con los niños, jugaban a que Papa Noel bajaba por la Chimenea(una gran caja de madera) con un saco lleno de juguetes. En el Juego Simbólico, el niño puede permitirse aceptar experiencias desagradables o difíciles. De aquí que en Nancy y Duncan jugasen a los Hospitales en la época en que Duncan tenía que irse al Hospital. Nancy estaba preocupada por los Hospitales porque un amigo suyo adulto, al que ella quería mucho, había estado con nosotros convaleciendo después de estar en el Hospital. Polly (de 3; 8a 4 años) solía jugar representando ser la mamá, la autoridad esencial, sin duda para adaptarse a la autoridad de los adultos en general.

De la misma manera, los niños a veces representan acciones prohibidas y hacen el papel de la persona que admiran o envidian. Charlotte (de 3 a 4 años) era con frecuencia hermana mayor; Nancy (3; 6) era a veces, el hermano, a menudo, James era el papa conduciendo la furgoneta. El Juego les ayuda a sentir como es ser una persona, cuando

este termina, parece que el niño se acepta a si mismo con más facilidad. Nancy se quitó pantalones cortos.

Otra función del juego simbólico es preparar para situaciones. Polly, Charlotte y Nancy juegan a estar en la escuela grande, porque saben que comenzaran a ir en setiembre y no están nada seguros de cómo puede ser. Están inquietas por cómo será en realidad. El juego simbólico tiene muchas funciones que parece que los niños de tres años y cuatro años lo necesitan en particular para aceptar la vida con todas sus experiencias, alegres, tristes y enigmáticas. (November, J, 2000, pág. 110,111).

1.2.1.6 Formación del Símbolo en el Niño

Según Piaget (1945), punto de referencia obligado. Sin embargo, la función semiótica, engloba la misma denominación dos situaciones que conviene distinguir:

- a) los símbolos individuales (imagen mental, juego simbólico).
- b) Los sistemas de símbolos colectivos (lenguaje).

En el margen de libertad individual es total, en las restricciones colectivas son dominantes; los símbolos no se constituyen en sistema; en lo esencial es comprender en el sistema como tal.

La adquisición del lenguaje no es explicada por la función semiótica porque se trata de la adquisición de un sistema de signos extremadamente normativizado y que a pesar de ello, permite las expresiones de nuevos significados, en un proceso sin fin. La otra referencia Piagetiana ineludible es un fragmento del último capítulo de Psicogénesis e historia de la ciencia (Piaget y García, 1982): el fragmento donde se caracteriza al objeto de las primeras interacciones como un objeto de las primeras interrelaciones como un objeto cargado de significaciones sociales.

Algunas de las propiedades de los objetos simbólicos de uso social pueden ser exploradas por los niños, sin mayor ayuda externa. Por eso no son las propiedades que definen a los

objetos, las que otorgan su valor social. Para ser que es que no son, hace falta la mediación de un intérprete. Ese intérprete, en el caso de la escritura, es simplemente alguien que lee en voz alta. El intérprete, en el caso de la escritura, es simplemente alguien que lee en voz alta el intérprete no resuelve ningún problema sino que abre un nuevo espacio de indagación.(Ferreiro, E, 2005, pág.51,52).

1.2.1.7 Dimensiones del Juego Simbólico

- Integración

La integración son las necesidades educativas desde entonces no solo se ha producido un importante compromiso de las instituciones educativas y los profesores para favorecer esta integración, si no que al mismo tiempo se hayan impulsado multitud de investigaciones, escritos, reflexiones, debates, etc., con el fin de contribuir a resolver nuevas tareas educativa que la integración esta suscitado el libro que ahora se presenta a los lectores en lengua castellana es un buen ejemplo de esta orientación y puede ser enorme utilidad para todas las personas que están interesadas en estos temas.

Esta referida a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias (Guerra, M, 2010, pág.12).

- Sustitución

Se refiere a uno de los aspectos más representativo del juego simbólico: la capacidad de los niños para ser capaces de inventar de nuevas funciones de los objetos conocidos. La influencia este estilo del juego no debe ocultar que esta dimensión también expresión del nivel simbólico de los niños. Sin embargo, el nivel simbólico de los niños ha de analizarse teniendo en cuenta al mismo tiempo los resultados en la dimensión de descentramiento.

Abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico (el significante y el significado). En un primer momento se produce una coincidencia, paulatinamente se van disociando, de modo paralelo al desarrollo representacional, de modo que un objeto

puede ser utilizado en el juego para representar a otro. Hasta sustituir objetos por otros de los que no guardan ninguna relación (Guerra, M, 2010, pág.12).

- **Descentración**

Expresan la capacidad de los niños para dotar los objetos y conseguir que realicen las acciones, desempeñen funciones y asuman papeles cada vez más complejos y coordinados entre sí. De esta forma el niño da un significado específico a los objetos, principalmente muñecos, en los que juega, configurando un mundo propio que expresa deseos específicos. Desde peinar a una muñeca hasta que distintas muñecas participen a una fiesta, con todos sus preparativos, intercambio y desenlaces, la capacidad del niño para organizar una nueva realidad con sus situaciones y reglas propias va evolucionando de acuerdo con su mayor capacidad intelectual y su mayor conocimiento social.

Es la dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos otros agentes son tratados como pasivos al principio, pero posteriormente serán considerados elementos activos (Guerra, M, 2010, pág.12).

- **Planificación de las dimensiones del Juego Simbólico**

Las actividades de planificación del juego indican principalmente la capacidad de los niños para anticipar las situaciones, y de alguna manera, para representarlas mentalmente, controlando después el curso de sus acciones. La presencia del juego planificando supone no tanto una mayor complejidad del propio del juego, sino una preparación inicial. Esta preparación tiende a dotar al juego de una mayor coherencia, ya que el niño dispone los objetos y los muñecos para conseguir el objetivo deseado. La relación que existe entre la actividad de planificación y el control de la conducta y el habla del encontrándose importante diferencia significativa entre los distintos grupos de niños.

Es la dimensión que indica más claramente la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego. Alrededor de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego antes de ser “jugado” (Guerra, M, 2010, pág.12).

1.2.1.8 Importancia del Juego Simbólico en niños de 5 años

En la etapa de la educación inicial, que abarca de 0 a 6 años, es realmente propicia para el uso del juguete en los fines pedagógicos, en esta etapa es idóneo para utilizar en la escuela, debido a su carácter motivador, globalizador de contenidos y por ser mediador de aprendizajes significativos. Además en la actividad lúdica fomenta la interacción entre niños y niñas, aspecto que constituye tanto un objetivo educativo como recurso metodológico de primer orden.

En este primer ciclo, se trata de un juego en gran medida espontáneo para el niño, aunque cuidadosamente planificado desde un proyecto curricular, incluyendo objetivos tan importantes como el desarrollo de la capacidad de control de cuerpo, de las habilidades perceptivas y motoras de manipulación, la utilización de formas de comunicación y representación para expresarse.

Entre los 5 años cobra una mayor importancia en el juego simbólico y el juguete, ya que los niños crean y recrean increíbles situaciones en función a su imaginación. Con este juego, disfrutan de la fantasía, a la vez que aprendan a conocerse y explicar la realidad. También que con el juego con otros niños son más significativo, aparecen los juegos reglados, juegos que son el motor de la socialización, juegos con normas y reglas a respetar, que les une y les hace diferentes a los otros.

Mediante el juego simbólico el niño sale del presente, de la situación concreta, y se sitúa en otras situaciones en otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite. (Pedrosa, R, 2011, pág.3,4).

1.2.1.9 Rol Del Docente En El Juego Simbólico

En el presente artículo se muestran tres formas del Juego Simbólico que son llevadas a cabo por los niños en preescolar, que orientan el marco de referencia. Se busca mostrar los elementos comprensivos de los que puede disponer el maestro para ofrecer a los niños posibilidades de transformar las experiencias de juegos, llamados juego –juguete–, en el juego simbólico.

Frente a estos procesos de los niños, el maestro tiene un rol primordial para favorecer las experiencias de significación que sustentan los procesos de aprendizaje.

Desde el inicio del ciclo escolar, pude darme cuenta que trabajar con un grupo no iba a ser una situación fácil, debido a la presencia de diferentes intereses así como, otros niveles de desarrollo generado por la diversidad de edades, entonces me di la tarea de encontrar un punto de coincidencia entre las diferencias de mis alumnos, ese punto lo pude detectar por medio de la observación, quiero mencionar que no fue difícil encontrarlo, porque lo que a mí, dentro del aula me tenía tan preocupaba, en los espacios de convivencia libre (recreo), entre los niños no era motivo de preocupación, estos lograban integrarse muy bien y rescate que el medio que les permitió esa fácil interrelación fue el juego.

Ante ello, considere conveniente apoyar mi práctica formativa en el juego simbólico, para favorecer las experiencias formativas de mis alumnos. El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos (Villalobos, M, 2009, pág.269-282)

1.2.2 El desarrollo cognitivo

1.2.2.1 Conceptualización del desarrollo

El desarrollo consiste en una sucesión de transformaciones que sufre el niño a lo largo del tiempo vida. El objetivo del desarrollo es comprender el como y el porque, es decir, descubrir los procesos del desarrollo y sus motivos.

“Desarrollo es, por lo tanto, en cierto modo una progresiva equilibración, un perpetuo pasar de un estado de menor equilibrio a un estado de equilibrio superior” (Piaget. J, 1985, pág. 11)

1.2.2.2 Principios generales del desarrollo

Al hablar del desarrollo se encontró tres principios en beneficio a las personas las cuales son:

- Las personas se desarrollan a diferente ritmo, no todos los seres humanos poseemos de los mismos sistemas de maduración; por ejemplo, hay niños que tienen mejor coordinación, otros están maduros en su pensamiento y en sus relaciones sociales. Otros, en cambio, tienen una maduración más lenta en diferentes áreas.
- El desarrollo ocurre en forma relativamente ordenada, todo ser humano desarrollan sus habilidades en un orden lógico. En la infancia, primero se sienta antes de caminar, balbuceos antes de hablar y observan el mundo a través de sus propios ojos antes de empezar a imaginar cómo lo verían los demás.
- El desarrollo sucede de manera gradual. En muy pocas ocasiones los cambios aparecen de forma inesperada (Woolfolk. A, 2010, pág. 24).

1.2.2.3 Tipos del desarrollo

Existen diversidades de tipos del desarrollo, las cuales hemos mencionado a tres que corresponde de acuerdo a lo que se requiere, entre ellas son:

- Desarrollo afectivo: a través del juego adquiere herramientas de carácter emocional que le ayudan a desarrollarse libremente, considera las acciones a realizar previamente a los hechos, considerando las consecuencias, adquiere principios para valorar al compañero y pensar en entablar relación con los pares de manera respetuosa y manejando una sana convivencia, a través de herramientas como por ejemplo el cuento que permite trasladarse a una realidad diferente e imaginativa, donde pueden expresar y reflejar su manera de pensar y de ser (Abraca. S, 2007, pág. 65).

- Desarrollo social: Se entiende como un proceso determinado genéticamente. Las conductas sociales se desarrollan porque así viene programada hereditariamente. El ambiente juega un papel muy reducido así como las características del individuo y su actividad (Abraca. S, 2007, pág.68).
- Desarrollo de la inteligencia: tal como lo establece Piaget en su teoría, el desarrollo intelectual e integral e todo ser humano obedece a la prosecución de cuatro etapas de desarrollo progresivas, a las cuales todas las personas deben alcanzar y desarrollar su máximo potencial en cada una de ellas, con la observación que cada individuo como tiene particularidades diferentes, va iniciando su desarrollo a su propio ritmo. Estimulando no sólo lo cognitivo e intelectual sino también todas las dimensión desde lo práctico, emocional, social, moral, entre otros. (Abraca. S, 2007, pág.p.61).

-

1.2.2.4 Conceptualización del desarrollo cognitivo

Dice que el desarrollo cognitivo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos y también es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo (Piaget. J, 1985, pág. 31).

La cognición es una serie de procesos interrelacionados mediante los cuales obtenemos y utilizamos conocimientos relacionados con el mundo. Abarca pensamiento, el aprendizaje, la percepción el recuerdo y la comprensión. El desarrollo cognoscitivo designa el crecimiento y perfeccionamiento de estos procesos. (Grace. J, 2001, pág. 145).

1.2.2.5 Teoría cognitiva

La teoría de Piaget trata del desarrollo cognitivo, que busca explicar cómo los individuos perciben, piensan, entienden y aprenden. Su teoría es básicamente logo-matemáticas, es decir, piensa que el desarrollo cognitivo es primariamente habilidades matemáticas y lógicas.

Generalmente, el termino inteligencia da cuenta del coeficiente intelectual, lo que se mide en un test de inteligencia. Esto no es lo que Piaget designaba como inteligencia, sino que más bien la inteligencia es “conocer”. Es sinónimo de pensar en que implica el uso de operaciones mentales desarrolladas como resultado de una actuación mental y física en y sobre el contexto.

Una dimensión principal de esta teoría es que enarbola que es a través de la experiencia con el mundo que los rodea, que los niños estimulan y desarrollan a plenitud su inteligencia, teniendo en cuenta que este es un proceso que no se da sólo en un momento determinado, sino que perdura y evoluciona a través del tiempo.

Piaget partía del hecho que la inteligencia obviamente tiene una solidez desde la lógica y adaptativa, y que los seres humanos por ende, como entes adaptables a las situaciones y al entorno, pues, está demostrado que el hombre reacciona ante diversos estímulos y se adapta a los cambios, no resulta extraño extrapolar esta teoría al nivel del aprendizaje, puesto que resulta claro que los seres humanos aprendemos de manera efectiva cuando nos relacionamos no solo con el entorno sino con los pares, familia, amigos, maestros, es decir, la sociedad en general.

1.2.2.6 Procesos cognitivos

“Según Piaget, la cognición se obtiene perfeccionando y transformando las estructuras mentales, o esquemas” (Piaget e Inhelder, 1969, pág. 46). Los esquemas son sistemas mentales inobservables en los que se funda la inteligencia. Son un patrón de pensamientos o de la acción y es simplemente una base duradera de conocimientos que permite al niño interpretar su mundo.

En efecto, los esquemas son representaciones de la realidad. El niño conoce su mundo, interpreta y organiza su experiencia a partir de ellos. Para Piaget el desarrollo cognoscitivo consiste en crear esquemas o estructuras. Él llega al mundo como algunos reflejos que le permiten interpretar el entorno y los reflejos se basan en esquemas. ¿Cómo

el niño construye y modifica sus esquemas intelectuales? Piaget pensaba que todos los esquemas, todas las modalidades del conocimiento, se crean a través de dos procesos intelectuales innatos: organización y adaptación.

Organización: Es el proceso en virtud del cual los niños combinan sus esquemas intelectuales existentes convirtiéndolos en otros más complejos. Así, uno que posea ya los reflejos de “mirar”, “alcanzar” y “agarrar” pronto organiza estos esquemas inicialmente inconexos en una estructura más compleja - alcance dirigido por la vida- que le permite alcanzar y descubrir las características de muchos objetos interesantes de su entorno. Este proceso no cambia aunque los esquemas cognoscitivos adopten formas radicalmente distintas en varias etapas del desarrollo. Según Piaget el niño organiza sin cesar sus esquemas transformándolos en estructuras más complejas y adaptativas.

La organización; tiene por objeto facilitar la adaptación, proceso que consiste en ajustarse a las exigencias del ambiente. La adaptación, dice Piaget, ocurre a través de dos actividades complementarias asimilación y acomodación.

La asimilación; es el proceso en que los niños tratan de interpretar las experiencias nuevas partiendo de sus modelos del mundo, o sea de los esquemas que ya poseen. El niño de corta edad que ve un caballo por primera vez intentara quizá asimilarlo a uno de sus esquemas de animales de cuatro patas; pensara entonces que es un “perrito” dicho de otra manera, está tratando de adaptarse aun estímulo desconocido interpretándolo con algo familiar.

La acomodación – complemento de la asimilación –; es el proceso de modificar las estructuras para explicar otro tipo de experiencias: si el niño reconoce que un caballo no es un perro, inventara un nombre para designarlo o quizá dirá “¿Qué es?” y adoptará el que sus compañeros usan. Al hacerlo ha modificado (acomodado) su esquema referente a los animales de cuatro patas para incluir una nueva categoría de la experiencia: los caballos.

En opinión de Piaget la asimilación y la acomodación se combinan para impulsar el desarrollo cognoscitivo. No siempre ocurren en la misma forma como en el ejemplo precedente; pero las que no “armonizan” bien con los esquemas existentes terminan provocando un conflicto cognoscitivo y propician una acomodación. El resultado final es siempre la adaptación, un estado de equilibrio entre las estructuras cognoscitivas y el entorno (Shaffer. D, 2007, pág. 245).

1.2.2.7 Etapas del desarrollo cognitivo.

La teoría de Piaget descubre los estadios de desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia: como las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamientos, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en las complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes: sensoriomotor (del nacimiento a los 2 años); preoperatorio (de 2 a 7 años); operaciones concretas (de 7 a 11 años) y operaciones formales (de los 11 en adelante).

1. Etapa sensorio motora (de 0 a 2 años). En esta etapa el individuo se caracteriza por representar patrones de comportamiento de índole innata, tales como succionar, tomar, mirar, entre otros, que en primer lugar las ejecuta de forma individual y luego a medida que va creciendo va asociando las conductas e integrándolas bajo secuencias propias.

Bajo esta etapa se puede constatar que el individuo presenta los primeros indicios de razonamiento, ya que refleja y manifiesta representaciones mentales de objetos ausentes, con los que no tiene contacto sensoriomotriz directo. La permanencia del objeto se refiere a la comprensión de que los objetos existen y se comportan con independencia de sus actos o conciencia. Durante los primeros meses de vida, los niños siguen los objetos con sus ojos, pero cuando estos desaparecen de su vista, se alejan como si los objetos también hubiesen desaparecido de su mente. Sin embargo, alrededor de los tres meses, continúan mirando el lugar en donde desapareció el objeto. Entre los 8 y 12 meses, los niños

empiezan a buscar los objetos desaparecidos. A los dos años los niños ya tienen la certeza de que los objetos que están “fuera de su vista” continúan existiendo.

2. Etapa pre operacional, abarca alrededor de los 2 a 7 años. El gran avance cognitivo en esta etapa del desarrollo es la capacidad de representar en la mente objetos que no están físicamente presentes. Con excepción de este desarrollo, Piaget caracteriza a la etapa pre operacional de acuerdo a lo que el niño no puede hacer. Por ejemplo, el creía que el pensamiento pre operacional de los niños pequeños estaban marcado por el egocentrismo, la capacidad de asumir la perspectiva de otra persona. Tal vez usted haya notado el egocentrismo al escuchar la conversación de un niño de dos años con otros niños. A esta edad, parece que están hablando consigo mismos y no interactuando.

Los niños en esta etapa también experimentan la centración, que es la tendencia a dirigir su atención a las características perceptuales más relevantes de los objetos. La centración también se ilustra mediante la demostración clásica de Piaget de la incapacidad del niño de comprender que la cantidad de líquido no cambia en función del tamaño y forma de su contenedor.

En la demostración de Piaget, los niños pequeños se centran en una sola dimensión perceptualmente sobresaliente: la altura de la limonada en el vaso. Los niños más grandes toman en cuenta la altura y el ancho para inferir de manera correcta que la apariencia no es realidad.

3. Etapa de operaciones concretas, esta etapa va aproximadamente de los siete a los 11 años de edad. En esta etapa, el niño ya es capaz de realizar *operaciones mentales*, acciones realizadas en la mente que originan el pensamiento lógico. Las etapas preoperacional y de operaciones concretas con frecuencias son contrastantes, debido a que los niños en la etapa de operaciones concretas ya son capaces de hacer lo que antes no podían. Las operaciones concretas permiten que los niños reemplacen la acción física por acción mental. Por ejemplo, si un niño observa que Adam es más alto que Zara y posteriormente, que Zara es más alta que Tania, puede razonar que Adam es el más alto

de los tres, sin tocar a los tres individuos. Sin embargo, el niño no puede hacer la diferencia apropiada ("Adam es más alto") si el problema se plantea por medio de una descripción verbal. Esta capacidad para determinar las estaturas relativas (y resolver problemas similares) sin observación física directa, sugiere que el pensamiento abstracto aún no está presente en el periodo de operaciones concretas.

El estudio de la limonada ilustra otra característica del periodo de operaciones concretas. Los niños de siete años ya adquirieron lo que Piaget llamo conservación: saben que las propiedades físicas de los objetos no cambian si no se les añade o quita algo, aun cuando la apariencia de los objetos varíe. La figura 10.5 presenta ejemplos de las pruebas de conserva

4. Etapa de operaciones formales. Esta etapa surge a los 11 años de edad. Esta etapa final del crecimiento cognoscitivo en donde el pensamiento se vuelve abstracto. Los adolescentes pueden ver que su realidad particular es una de muchas realidades imaginables, y empiezan a plantear preguntas profundas acerca de la verdad, la justicia y la existencia. Buscan respuesta a sus problemas de una forma sistemática: una vez que se logra las operaciones formales, los niños pueden empezar a jugar el papel del científico y prueban cada posibilidad en un orden cuidadoso. Los adolescentes también son capaces de utilizar la lógica deductiva avanzada que describimos. A diferencia de sus hermanos pequeños, los adolescentes tiene la capacidad de razonar a partir de premisas abstractas (Gerrig, J, 2005, págs. 325, 326, 327, 328)

1.2.2.8 Dimensiones del desarrollo cognitivo.

Entre las dimensiones del desarrollo que favorece al niño preescolar, mencionamos los siguientes:

- Pensamiento, Según la definición teórica, el pensamiento es aquello que se trae a la realidad por medio de la actividad intelectual. Por eso, puede decirse que los pensamientos son productos elaborados por la mente, que pueden aparecer por procesos

racionales del intelecto o bien por abstracciones de la imaginación(Castro. A, 2006, pág. 31)

-

- Representación mental, Toda actividad mental versa acerca de algo. La psicología cognitiva intenta precisar cómo se representa internamente la información. una representación es un estado físico (como las conexiones neuronales en el cerebro) que transmite información, simbolizando un objeto, acontecimiento o sus características. Las representaciones están compuestas de una forma y un contenido.La forma es el modo en el cual se transmite la información, es decir, el formato. Por ejemplo una imagen, una palabra, etc. El contenido es el significado que comunica esa representación. Es decir, el mismo contenido puede comunicarse en diferentes formatos (Castro. A, 2006, pág. 25)

- Intuitivo, Los niños son capaces de representar las cosas y sus acciones mediante signos y símbolos, pero estas acciones interiorizadas se encuentran aisladas y depende de los indicios perceptivos. Su pensamiento está formado por representaciones aisladas, donde una acción modifica o sustituye a la anterior pero sin integrarla. Son intuiciones que poco a poco se van integrando en sistemas de acciones donde las acciones progresivamente se van organizando y se pueden combinar, anular, compensar y comparar unas con otras.

Características del pensamiento intuitivo:

- La centración, tendencia a fijarse en aspectos más sobresalientes. El niño preescolar centra su atención en un solo rasgo que resulte especialmente destacado para él.

- El estatismo tienden a enfocar su atención sobre los estados, más que sobre las transformaciones.

- La irreversibilidad plantea dos fenómenos, la irreversibilidad frente a la reversibilidad, la reversibilidad permite al niño darse cuenta que el efecto de del trasvase inicial del agua en un vaso más alto y estrecho, al momento que realizar el trasvase, un niño de 7 años no tienen problemas para considerar la posible existencia de esa acción, pero en cambio un niño de 5 años es incapaz de invertir mentalmente lo que acaba de ver que en ambos recipiente hay la misma cantidad de agua, es ahí donde existe la irreversibilidad.

- El egocentrismo cognitivo: este concepto hace referente a tomar el punto de vista propio como el único, no tendría en cuenta que los otros pueden tener puntos de vista diferentes. (Castro. A, 2006, pág. 9, 10).
- Simbólico, El pensamiento simbólico es la capacidad de crear y manejar una amplia variedad de representaciones simbólicas. Esta aptitud permite transmitir información de una generación a otra, desarrollar una cultura y aprender sin necesidad de la experiencia directa de la realidad.

La dificultad de este tipo de pensamiento, que se ejemplifica en el tiempo que lleva a los niños el desarrollarlo, radica en la dualidad inherente de todo objeto simbólico: no solo es una realidad en sí misma, sino que al mismo tiempo representa otra distinta. Consecuentemente, el observador debe realizar un doble proceso cognitivo: por un lado, representar mentalmente el objeto en sí, y por otro representar la relación entre este y lo que simboliza (Castro. A, 2006, pág. 31).

Lenguaje, Se basa en el uso de símbolos para comunicar información. La adquisición del lenguaje es un proceso complejo y a la vez natural. Quizás mejor que cualquier otro logro del hombre ejemplifica a la diversidad y el potencial del organismo humano y nos distingue del resto de los animales (Grace J. 2001, pág. 154).

En cuanto a la construcción del lenguaje, se evidencia que este involucra no sólo el aprender a hablar, sino también, la comprensión del significado de las palabras, de textos, de gestos, de argumentar bajo los parámetros gramaticales, la escritura, la lectura, es decir, involucra todo un compendio de procesos. El lenguaje se constituye de cuatro elementos

- Fonología: estudio del material sonoro, de los fonemas.
- Sintaxis: estudia el orden y las relaciones de dependencia que existen entre los elementos de la oración.
- Semántica: trata del significado de las palabras de las oraciones. Pragmática: estudio del funcionamiento del lenguaje en su contexto social, situacional y comunicativa (Grace J. 2001, pág.155).

Atención, Como se ha señalado, los niños menores se concentran durante menos tiempo que los de mayor edad. Ello nos lleva a resaltar la importancia de entrenar y educar la atención en el ámbito educativo, en la medida en que ésta incide en el aprendizaje motor, en el razonamiento y la inteligencia.

Los docentes pueden y deben saber incrementar o reducir el nivel de atención del niño según sea por ejemplo una situación de estudio o de recreo (Boujon. Ch. 2004, pág. 11)

Visual, se constituye como un compendio cognitivo que permite la visión, análisis y comprensión de escenas totalmente complejas del ambiente que nos rodea, llegando incluso a observar y atender situaciones que se encuentran no sólo en el frente de los ojos, sino también lo que se encuentra en las periferias. (Boujon. Ch. 2004,pág. 21)

Auditiva, Corresponde a la facultad del niño que le permite atender a señales auditivas, no verbales y verbales, durante un lapso de tiempo de duración suficiente para ello (Boujon. Ch. 2004,pág. 19)

Percepción, Es el proceso mediante el cual un individuo extrae información del ambiente; por lo tanto, el termino percepción se refiere al proceso por medio del cual se reconoce y aprecia el mundo exterior mediante los estímulos recibidos por los sentidos y las respuestas provocadas por esos estímulos. Puesto que el cerebro trabaja y construye la información a partir de los estímulos que recibe del exterior, debemos procurar facilitar la llegada de esta información, tal como ésta se percibe(Guillermo, B, 2006, pág. 193)

Para mayor comprensión se presenta a continuación tres tipos de percepción.

Visual: Implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos visuales con experiencias previas. El niño aprende a explorar, reconocer y discriminar objetos o formas por medios visuales, con una dependencia gradualmente mayor de las claves de reconocimiento visual. Los niños de esta edad son capaces de hacer una lectura de imágenes, lectura de algunos colores, se da cuenta de lo que está en - sobre - debajo - atrás - adelante. Si se le dan instrucciones claras el niño es capaz de ubicarse delante de la

mesa; si a un niño se le enseña una escena de paisaje no nos dirá que es un paisaje, sino que nombrará los componentes de él (no distingue entre el todo y sus partes). Posee coordinación visomotriz.(Guillermo, B, 2006, pág. 195)

Destrezas visuales

Seguimiento visual, alcanzar los objetos y símbolos con movimientos coordinados de la vista.

Discriminación visual, discrimina similitudes y diferencias entre formas y símbolos.

Diferencias de la figura y el fondo, percibir las formas y figuras en el primer plano.

Auditiva. Constituye un prerrequisito para la comunicación. Implica la capacidad para reconocer, discriminar e interpretar estímulos auditivos asociándolos a experiencias previas, la percepción auditiva es susceptible de ser desarrollada mediante el ejercicio y la práctica. Los niños de esta edad tienen la capacidad de reconocer diferentes sonidos de tono y sonoridad, son capaces de reconocer los sonidos de los diferentes medios de transporte(Guillermo, B, 2006, 196)

Destrezas auditivas

Agudeza auditiva: eficiencia funcional al recibir y diferenciar los sonidos.

Interpretación de estímulo auditivo: interpreta y responde a indicaciones orales.

Asociación auditiva verbal: discrimina la información verbal, asociarla y reaccionar.

Táctil: Este tipo de percepción involucra un esquema que tiene fuentes sensorias tanto en la modalidad táctil como en la kinestésica. El niño siente curiosidad por tocar las cosas activamente involucra la excitación de esquemas nuevos y cambiantes en la piel. El ser tocado involucra una excitación de receptores en la piel y sus tejidos subyacentes. El niño en esta edad manipula los elementos, es capaz de agruparlos, es capaz de discriminar texturas, por ejemplo con el juego de la bolsa mágica el niño puede decir si lo que está tocando es suave o áspero, es capaz de imaginar contrastes como frío y calor, por ejemplo cuando por las mañanas el siente frío lo dice "tía tengo frío, o tengo las manos heladas", o viceversa cuando sienten calor (Guillermo, B, 2006, 197).

Destrezas táctiles

Identificar los objetos al tocarlos.

Enfocar los objetos al tocarlos.

Identificar texturas al tocar objetos

Memoria, Aunque la memoria sensorial y la memoria de trabajo siguen desarrollándose después de la infancia, la aparición temprana de las estructuras cerebrales para la memoria subraya la importancia de la estimulación ambiental durante los primeros y posteriores meses de vida.

Por otro lado, en el desarrollo de estrategias de memorización se ven implicados muchos factores e intervienen diversas variables biológicas, psicológicas, sociales; entre las que debe resaltarse la relevancia del estado motivacional del niño. La docente puede enseñar y entrenar al niño en el uso de diferentes estrategias técnicas a fin de mejorar su aprendizaje. (Guillermo, A, 2007,pág. 63)

Tipos de Memoria

Entre tantos tipos de memoria, solo podemos mencionar dos muy resaltar para el desarrollo del niño(a).

Auditiva Es la más importante entre las sensoriales en nuestros primeros años de nuestra vida ya que a ella debemos el lenguaje de nuestra lengua materna. Memoriza pasos de otras personas, canciones, ruidos; etc.

Visual Memoria que registra con facilidad las cosas que se pueden ver. Para esto se emplea como técnica de estudio métodos audiovisuales para así facilitar la memorización. Ejemplo. Los pintores reproducen formas y colores en sus obras prácticas (Guillermo, A, 2007,pág. 64)

1.2.2.9 El Desarrollo Cognitivo en los niños del preescolar

Los niños en edad preescolar, se caracterizan por tener un estilo de pensamiento con tendencia a lo imaginativo y un razonamiento con una lógica mágica, con frecuencia se observan niños con conductas al juego donde hablan con amigos imaginarios o representan juegos escenificando con autos, muñecas u otros objetos.

Este estilo de conductas, conllevó a pensar que formaba parte del egocentrismo infantil, donde el niño, considera que el es lo importante y todo lo que observa en su entorno debe girar en torno a sus pensamientos y necesidades. Sin embargo, se ha comprobado que esta teoría no es del todo cierto sino que más bien su estilo de pensamiento obedece a sus estrategias para alcanzar sus propósitos

1.2.2.10 La importancia del juego simbólico en el desarrollo cognitivo en niños de 5 años

El juego simbólico según Piaget (1985), aparece aproximadamente al mismo tiempo que el lenguaje, pero independientemente de éste, y desempeña un papel considerable en el pensamiento de los pequeños como fuentes de representaciones individuales y de esquematización respectiva igualmente individual.

El juego simbólico pues tiene una importancia fundamental en el desarrollo cognitivo porque contribuye a los primeros pasos de la inteligencia. El contenido del juego es una representación es una representación de un suceso que habitualmente le niño ha vivido, pero que no está presente, y es precisamente esa distancia entre objeto referente y la actividad que lo refiere, lo que supone implícitamente la capacidad mental del niño (Gracia. A, 2003, pág. 24)

La relevancia del juego simbólico es tal que mediante él, el niño no sólo exterioriza sus sentimientos, experiencias, sensaciones y vivencias, sino que también se permite el acercamiento a otros, iniciando relaciones sociales con otros niños y además con los adultos. Adicionalmente aquellas actividades preoperatorio que eran objeto de juegos en la etapa anterior ahora se realizan con mayor precisión y desenvoltura ya que las mismas se subordinan a la acción predominante que es la representación, simulación e imitación, pero especialmente el juego.

1.2.3 Marco Conceptual

- Juego: El juego es un aspecto formal, en una acción libre ejecutada como si y sentirse como situada fuera la vida corriente, pero a pesar de todo se puede observar que no hay ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un

determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio a disfrazarse para desatacarse en el mundo habitual; también se afirma como dinámica de placer funcional de tensión a gozo, el juego es percepción activa mediante el sujeto y el medio para poder incorporarse en la realidad (García, A, 2008,pág.10).

- Áreas Curriculares: Es lo que encontramos en los objetivos del área, los objetivos del área derivan de los objetivos generales de etapa y deben recoger las capacidades que el alumnado debe conseguir al final de la etapa. Por lo tanto debe encontrarse reflejados no solo aspectos disciplinarios del área, si no también lo que se pretende de los objetivos de etapa. También es colaborar en la planificación y realización de las actividades en grupo, aceptar las normas y reglas que democráticamente se establecen los objetivos y los intereses propios con los demás miembros del grupo, respetando puntos de diferentes y asumir responsabilidades que correspondan aparece de forma parcial en las áreas (Guitart, R, 2002, pág.63)

- Actitudes: Es una condición donde se responde o manifiesta una conducta cargada sensaciones provistas de la cotidianidad del mundo social, también se influencia por los procesos de percepción, pensamiento y memoria; las actitudes serán entendidas como una noción conductual, con lo que se vería ligada a los comportamientos, conceptualizados bajo a la noción del habito, y sin tener en demasiado en cuenta la dimensión afectiva que así aparece, hasta el retorno de la psicología cognitiva no se volverá a pensar en la relación entre las actitudes y los reconocimientos de objetos; pero su componente afectivo, este no será plenamente recuperado. Las sumas de las inclinaciones, sentimientos, prejuicios, ideas preconcebidas, miedos, amenazas y convicciones sobre un determinado asunto (Ibáñez, T, 2004, pág. 63).

- Juego Motor: El juego Motor es una actividad psicomotriz social en que el alumnado deben dar una respuesta total a los diversos aspectos implicados en la solución. El juego es una actividad imprescindible para su adecuado y correcto desarrollo físico, psíquico y social, ¿Por qué esas afirmaciones? , el juego ha venido considerando prescindibles, el juego motor en sí en su proceso como actividad motriz educadora adecuada para un

aprendizaje significativo; cuando el juego implica el esfuerzo y la responsabilidad sobre el propio alumno y alumna; el juego motor es tanto libre como dirigido, algunas actividades motrices posibilita interacción y produce aprendizaje significativo y se relaciona entre iguales para confeccionar y adaptarse en reglas (Ministerio de Educación y Ciencia, 2000, pág.87,88).

- Juego Social: Cumplen un amplio rol formativo Educativo y son un instrumento ideal para trabajo social con la comunidad educativa, tienen una amplia aplicación, pues no abarcan solo a los jugadores; sino también a quienes coordinan la actividad lúdica del grupo, por lo tanto esta situación se expone a un cambio constante y enriquecedor en la interrelación grupo coordinador, no solo tiene un funcionamiento social sino que se debe aplicar para aplicar los logros de aprendizaje en todas las disciplinas pertenecientes a ciencias de la educación. El juego tiene como finalidad como función comunidad educativa generar un espacio participativo ideal para la formación de redes sociales que resulta importante al futuro educativo (Naveiras, D, 2005, pág.21, 22).

- Juego Simbólico: El acceso de la función simbólica culmina y resume la evolución de la inteligencia sensorio motriz y da paso a la representación, que constituye la base de la inteligencia abstracta, y al mismo tiempo, es un instrumento comunicativo y que se hace posible a la aparición del lenguaje, la función simbólica tiene un gran desarrollo entre los tres y los siete años el niño accede a través del juego simbólico en las actividades lúdicas y se puede reproducir en situaciones vividas, las asimila a sus esquemas de acción y deseos, transformando a la realidad soportable y agradable, en la infancia el juego simbólico representa n enlace entre elementos intelectuales y afectivos; por eso el juego y sobre todo el juego simbólico ha de ocupar espacio muy importante en la vida infantil y en las actividades de la primera etapa educativa por eso los niños y niñas desarrollan sus capacidades de conocimiento y dominio de la realidad (Mir, V, 2007, pág. 38).

- Desarrollo: cambios adaptivos ordenados que vive el ser humano desde la concepción hasta su muerte (Woolfolk, A, 2010,pag.24).
- Desarrollo social: cambios que ocurren con forme transcurre en el tiempo y la forma en que nos relacionamos con los demás (Woolfolk, A, 2010,pag. 24).

- Desarrollo intelectual: cambios ordenados graduales como mediante los cuales los procesos mentales se vuelven más complejos (Woolfolk, A, 2010, pag.24).
- Maduración: cambios programados de manera genética y que ocurre de forma natural con el paso del tiempo(Woolfolk, A, 2010, pag.24).
- Asimilación: adaptación de nueva información en los esquemas existentes (Woolfolk, A, 2010, pag.31).
- Acomodación: alteración de los esquemas existentes o creación de otros nuevos en respuesta e la información nueva (Woolfolk, A, 2010,pag.31)
- Equilibrio: búsqueda de balance mental entre lo esquemas cognoscitivos y la información del ambiente (Woolfolk, A, 2010, pag.31).
- Desequilibrio: en la teoría de Piaget, la condición de estar fuera de balance, que ocurre cuando un individuo se da cuenta de que sus formas de pensamiento no sirven para resolver un problema o entender una situación(Woolfolk, A, 2010, pag.31).
- Organización: tendencia innata a combinar e integrar los esquemas disponibles a sistemas coherentes o cuerpo de conocimientos. (Shaffer, D, 2007, pág. 245).
- Teoría cognitiva: una de las grandes teorías del desarrollo humano que estudia los cambios de la manera de pensar a través del tiempo. Según esta teoría, los pensamientos dan forma a la conducta, las actitudes y las creencias del ser humano (Shaffer, D, 2007, pág. 46).
- Lenguaje receptivo: repertorio de palabras y ordenes que entiende el niño, aun cuando no sepa utilizarlas (Craig, G, 2001, pág. 154).
- Lenguaje productivo: comunicación oral o escrita del preescolar (Craig, G, 2001, pág. 155).
- Representación simbólica: uso de una palabra, imagen, gesto u otros signos para representar hechos, experiencias y conceptos pasados y presentes (Craig, G, 2001, pág. 150)

CAPITULO II:

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1 Hipótesis

La hipótesis son explicaciones tentativas de lo que es investigado que se formularan como proposiciones, también nos explica que son respuestas a nuestra investigación (Sampieri, H, 2010, pág. 92).

2.1.1 General

El juego simbólico se relaciona con el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012.

2.1.2 Específicos

Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

2.2 Variables

Las variables son aquellos elementos que en toda investigación son objeto de análisis, medición y estudio. (Sampieri, H, 2010, pág. 93).

2.2.1 Definición conceptual

Variable X: Juego Simbólico

El juego simbólico es un factor básico para la imaginación a partir del desarrollo y el pensamiento que permite la asimilación de las reglas donde vive el niño. (Piaget)

Variable Y: Desarrollo Cognitivo

Dice que el desarrollo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos y también es el esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo (Piaget).

2.2.2 Definición operacional:

**TABLA 1: DEFINICION OPERACIONAL DE LA VARIABLE X: JUEGO
SIMBOLICA**

Nuestra investigación está dividida por dos variables X e Y; dentro de nuestra variable X se habla sobre el juego simbólico, que a su vez presenta 4 dimensiones las cuales son integración, sustitución, descentración y planificación y cada dimensión cuenta con sus debidos indicadores: el primer indicador de las acciones tiene 3 ítems(1,2,3); el segundo indicador de las secuencias tiene 3 ítems(4,5,6); el tercer indicador es la representación que tiene 3 ítems(7,8,9); el cuarto indicador tiene 3 ítems(10,11,12); el quinto indicador tiene 3 ítems(13,14,15); el sexto indicador tiene 3 ítems(16,17,18) y el séptimo y octavo indicador tienen 1 ítems(19) y (20). (Ver figura 2)

Tabla Nro. 1

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
El juego simbólico	Integración	Acciones	1.2.3.
		Secuencias	4.5.6
	Sustitución	Representación	7.8.9.
		Relaciones	10, 11,12
	Descentración	Funciones	13,14,15
		Tiempo	16,17,18
	Planificación	Objetivos	19
		Metas	20

**TABLA N° 2: DEFINICION OPERACIONAL DE LA VARIABLE Y:
DESARROLLO COGNITIVO**

Dentro de la variable “Y” se encuentra el desarrollo cognitivo, que a su vez presenta 5 dimensiones las cuales son pensamiento, lenguaje, atención, percepción y memoria. Cada dimensión cuenta con sus debidos indicadores: el primer indicador del pensamiento viene hacer la representación mental que cuenta con 4 ítems(1,2,3,4); el segundo indicador que es intuitivo que tiene 3 ítems(5,6,7); el tercer indicador es el simbólico que tiene 3 ítems(8,9,10); la segunda dimensión que es el lenguaje que cuenta 4 indicadores que son: él fonológico que tiene 3 ítems(11,12,13),la semántica que tiene 2 ítems(14,15),la sintaxis que tiene 2 ítems ítems(16,17),la pragmática que tiene 3 ítems(18, 19, 20), la tercera dimensión que es la atención que cuenta con 2 indicadores: la atención visual que tiene 4 ítems(21,22,23,24), la atención auditiva cuenta con 3 ítems(25, 26,27), la cuarta dimensión es la percepción que cuenta con 3 indicadores: la percepción visual que tiene 5 ítems(28,29,30,31,32), la percepción auditiva que tiene 3 ítems(33,34,35), la percepción táctil que tiene 2 ítems(37,38), y la quinta dimensión que es la memoria que cuenta con 2 indicadores: la memoria visual que tiene 3 ítems(39,40,41) y la memoria auditiva que tiene 3 ítems(42,43,44).

Tabla Nro. 2

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Desarrollo cognitivo	Pensamiento	Representación mental	1,2,3,4
		Intuitivo	5,6, 7
		Simbólico	8,9,10
	Lenguaje	Fonológico	11,12,13
		Semántica	14,15
		Sintaxis	16, 17
		Pragmática	18, 19, 20
	Atención	Atención visual	21, 22, 23, 24
		Atención auditiva	25, 26, 27
	Percepción	Percepción visual,	28, 29, 30, 31,32
		Percepción auditiva	33, 34, 35, 36
		Percepción táctil	37, 38
	Memoria	Memoria visual	39, 40, 41
Memoria auditiva		42, 43, 44	

2.2.3 Indicadores

- Indicadores de la variable x: Juego Simbólico.

TABLA N°3: INDICADORES DEL JUEGO SIMBOLICO.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
El juego	Integración	Acciones
		Secuencias

simbólico	Sustitución	Representación
		Relaciones
	Descentración	Funciones
		Tiempo
	Planificación	Objetivos
		Metas

- Indicadores de la variable y: Desarrollo Cognitivo

TABLA N°4: INDICADORES DEL DESARROLLO COGNITIVO.

VARIABLES	DIMENSION	INDICADOR
Desarrollo cognitivo	Pensamiento	Representación mental
		Intuitivo
		Simbólico
	Lenguaje	Fonológico
		pragmática,
		Semántica
		Sintaxis
	Atención	Atención visual
		Atención auditiva
	Percepción	Percepción visual,
		Percepción auditiva
		Percepción táctil
	Memoria	Memoria visual
		Memoria auditiva

--	--	--

2.3 Metodología

2.3.1 Tipo de estudio

La presente investigación es de tipo descriptiva correlacional.

“Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describen tendencias de un grupo o población” (Sampieri, 2010, pág. 80).

Asimismo “los estudios correlacionales pretenden responder a preguntas de investigación. También miden las dos o más variables que se pretende ver si están o no relacionadas en los mismos sujetos y después se analiza la correlación” (Sampieri, 2010, pág.81).

Es útil para mostrar con precisión las dimensiones de un, suceso, comunidad, contexto o situación que está presente o no, dentro de nuestra investigación.

Complementando lo anterior, Dankle (1986) propone que en relación a los estudios descriptivos tienen como propósito conocer en detalle las características, propiedades de personas, comunidades, grupos, entre otros, a través diversas dimensión, aspectos o componentes el objeto de estudio.

2.3.2 Diseño

En esta investigación el diseño asumido, es de carácter no experimental transversal, que de acuerdo con Mertens (2005), es aquel donde la variable en estudio no es manipulada y la recolección de los datos y la información solo puede realizar en un solo momento, con el propósito de describir las variables y conocer su relación.

2.4 Población y muestra

La población

Está constituida por 57 niños del nivel de inicial del turno mañana y tarde de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”.

TABLA N°5: LA POBLACION

I.E.I	TURNO	NIÑOS(AS)
“NJP”	Mañana	57
	Y tarde	

Fuente: I.E.I. “N.J.P”

La población no es más que un conjunto de elementos, en este caso personas, que tienen una o más características en común y que son objeto de análisis.

Muestra

Se tomara como muestra a 29 niños del aula de 05 años jirafitas del turno mañana de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”.

La muestra de los niños(as) mostrando será no probabilístico intencionada.

TABLA N°6: LA MUESTRA

I.E.I	TURNO	NIÑOS(AS)
“NJP”	Mañana	29

Fuente: I.E.I. “N.J.P”

la muestra es una parte representativa de población en estudio del cual se recolectaran los datos y debe de ser representativo de dicha población (Sampieri, 2010, p.

175).

Muestra censal

La muestra es censal, se considera toda la población; incluimos en el estudio a todos los sujetos o casos. Es no probabilístico a juicio del investigador.

TABLA N°7: MUESTRA CENSAL

Año y Sección	Alumnos
Aula jirafitas	29
Total alumnado	29

2.5 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

Deductivo e inductivo

Torres (2006, p.56)

- **Inductivo:** Con este método se utiliza el razonamiento para obtener conclusiones que parten de hechos particulares aceptados como válidos, para llegar a conclusiones, cuya aplicación sea de carácter general., El método se inicia con un estudio individual de los hechos y se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría. Pag. 56
- **Deductivo:** Es un método de razonamiento que consiste en tomar conclusiones generales para explicaciones particulares. El método se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etc. De aplicación universal y de comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares. Pag. 56

2.6 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

2.6.1 Técnicas de recolección.

Para nuestro tipo de investigación se utilizara la técnica de recolección de la observación en la variable del juego simbólico, a los niños(as) de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”.

Observación

Representa una de las técnicas más valiosas para evaluar el desarrollo del aprendizaje. A través de ella podemos percibir las habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales del estudiante, en forma detallada y permanente, con el propósito de brindarle orientación y realimentación cuando así lo requiera para garantizar el aprendizaje. Sin embargo en cada situación de aprendizaje se debe estructurar dichas observaciones partiendo del objetivo que se pretende alcanzar. Para la verificación de tales aspectos, se pueden hacer uso de los instrumentos tales como: lista de cotejo, escala e estimación y guía de observación. (Sofía, Áspera, 2009, p.3).

2.6.2 instrumento de recolección

Se aplicará la técnica de observación a los niños(as) de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”. Para recolectar la información del desarrollo cognitivo, utilizaremos el instrumento de la lista de cotejo.

Lista de cotejo

Es un instrumento estructurado que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo, conducta o secuencia de acciones. La escala se caracteriza en dos partes es decir, que acepta solo dos alternativas: Si, No, No lo logra, presente, ausente; entre otros. Es conveniente para la construcción de este instrumento y una vez conocido su propósito, realizar un análisis secuencial de tareas, según el orden en que se debe aparecer el comportamiento. Debe contener aquellos conocimientos, procedimientos y actitudes que el estudiante debe desarrollar. (Sofía, Áspera, 2009, p.4).

2.6.3 Validación de los instrumentos y análisis de información

Validez y confiabilidad

Confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad del instrumento se obtuvo a través de la encuesta aplicada y utilizando la prueba del coeficiente Alfa de Cronbach.

2.7 Métodos de análisis de datos.

Para el análisis de la información recolectada, se hizo uso de paquetes estadísticos e informáticos con el SPSSV19 y el programa Microsoft Excel, bajo los preceptos de la estadística descriptiva para describir los comportamientos de la variable, en base a la frecuencia y la distribución de la misma; y por otro lado también se utilizó la estadística inferencial con el fin de buscar la relación entre las variables objeto de estudio, bajo el coeficiente de Spearman .

LISTA DE COTEJO

Juego simbólico

Nombre _____ del _____
 niño: _____

Fecha: _____

Edad: _____

El siguiente instrumento está elaborado con la finalidad de saber sobre el nivel que representa su propio juego simbólico de los niños (as) de 5 años. A continuación se muestra los ítems de dicha evaluación.

INTEGRACIÓN

N°	ITEMS	SI(1)	NO(0)
1	El niño juega solo en un lugar determinado		
2	El niño juega imitando las acciones que realiza un adulto.		
3	El niño juega siguiendo una secuencia.		
4	Juega en grupo representado acciones vividas en la escuela.		

SUSTITUCION

5	Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar.		
6	Arma torres empleando latas, conos de papel.		
7	Dibuja objetos empleando símbolos.		
8	Modela con plastilina objetos de su agrado.		

DESCENTRACION

9	Juega a gatear como un bebé.		
---	------------------------------	--	--

10	Simula beber de una taza vacía.		
11	Simula comer lo que le preparan.		
12	Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo.		
13	El niño reconoce el tiempo al momento de jugar.		

PLANIFICACIÓN

16	Planifican un juego para ejecutarlo en equipo.		
17	Muestran placer por jugar		
18	Respetan el tiempo del juego.		
19	Se reparten los roles al momento de jugar.		
20	El niño se esfuerza para que su grupo gane.		

ESCALA

Logrado: 16 - 20
Proceso: 11 -15
Inicio: 1- 10



LISTA DE COTEJO

Desarrollo Cognitivo

Nombre _____ del _____
 niño: _____
 Fecha: _____

 Edad: _____

El siguiente instrumento está elaborado con la finalidad de saber sobre su maduración que tiene sobre su desarrollo cognitivo de los niño(as) de 5 años. A continuación se muestra los ítems de dicha evaluación.

PENSAMIENTO

N°	ITEMS	SI(1)	NO(0)
1	Clasifica objetos según su forma.		
2	Establece secuencias por color		
3	Ordena las varillas de pequeño a grande		
4	Cuenta y escribe los signos del >,<>=		
5	Pinta donde hay más flores y marca donde hay menos flores.		
6	Pinta donde hay más cantidad de objetos.		
7	Compara la cantidad de diferentes recipientes describiendo su relación: contiene más, contiene menos, contiene igual.		
8	Cuenta la cantidad de objetos y escribe el número que le corresponde.		
9	Moldea plastilina para que simbolice un objeto que el quisiera hacer.		

10	Responde a problemas sencillos que se le plantea: ¿Qué harías si no hubiera mota para borrar la pizarra?, ¿Qué pasaría si no hubiera escoba para barrer el piso?		
----	--	--	--

LENGUAJE

11	Pronuncia correctamente las palabras: carro, luna, taza, playa, parque, tren, árbol, asno, caballo, blusa.		
12	Pronuncia correctamente un trabalengua.		
13	Pronuncia correctamente una rima.		
14	Dice el significado de las palabras: taza, vaca, flor, policía.		
15	Realiza una oración con la palabra que se les da (mono, gato, amigo).		
16	Unen las palabras iguales (anexo).		
17	Utiliza el género y el número en objetos.		
18	Ordenan las frases utilizando las imágenes		
19	Comprende órdenes que contengan dos proposiciones.		
20	Describe imágenes sencillas.		

ATENCIÓN

21	Arma las rompecabezas de 50 piezas		
22	Completa los dibujos incompletos.		
23	Busca 5 diferencias entre dos dibujos y marca.		
24	Repasa con diferentes colores por el contorno de las imágenes juntas(figura y fondo)		
25	Realiza lecturas de imágenes		
26	Repite de acuerdo a los ritmos musicales		
27	Busca las figuras y le relaciona con sus sentidos respectivos.		

PERCEPCION

28	Marca la figura diferente.		
29	Pinta las figuras iguales		
30	Pinta de rojo las figuras que se van hacia la izquierda.		
31	Encierra las figuras que se van para la derecha		
32	Describe una imagen que se les da.		
33	Dibuja círculos de acuerdo a la cantidad de sílabas dadas.		
34	Encierra las imágenes que contengan el sonido final (botón, corazón, telón, carro)		
35	Marca el que no tiene el mismo sonido inicial(ventana, ventilador, cama)		
36	Encierra las figuras que comiencen con las vocales(a, e, i, o ,u)		
37	Discrimina texturas(suave, áspero, liso, dura y blando)		
38	Discrimina texturas y los une con los dibujos que le corresponde.		

MEMORIA

39	Juegos de memoria de buscar parejas.		
40	Mostrar dibujos sencillos y luego taparlo para que intente reproducirlo.		
41	Decir series de objetos en un orden y así tiene que ponerlas.		
42	Repetir series de números que se les menciona.		
43	Repite una adivinanza aprendida.		
44	Repite un trabalenguas aprendida.		

ESCALA

Logrado: 30-44
Proceso: 15-29
Inicio: 1-14

Proceso de Validación

Para el proceso de validación del instrumento se contactaron a tres expertos en el área, los cuales se encargaron de verificar mediante la herramienta de un cuestionario, los parámetros requeridos para que el instrumento fuera aplicable. Los profesionales son de reconocido prestigio en el campo de la calidad educativa: magísteres de la UCV, docentes universitarios e investigadores de reconocida solvencia académica; todos ellos validaron la prueba y expresaron su concordancia con tales contenidos.

VALIDACION A JUICIO DE EXPERTOS 5

EXPERTOS	PORCENTAJES (%)
Mg. Laura Sponda Versace	82%
Mg. Amalia Sánchez	85%
TOTAL	

TABLA 8

2.8 MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

Para el análisis de la información recolectada, se hizo uso de paquetes estadísticos e informáticos con el SPSSV19 y el programa Microsoft Excel, bajo los preceptos de la estadística descriptiva para describir los comportamientos de la variable, en base a la frecuencia y la distribución de la misma; y por otro lado también se utilizó la estadística inferencial con el fin de buscar la relación entre las variables objeto de estudio, bajo el coeficiente de Spearman .

CAPÍTULO III

3. RESULTADOS

3.1 DESCRIPCIÓN

Tabla 9

Edad				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	5 años	29	100,0	100,0

Tabla de Distribución de los alumnos de la Institución Educativa “Niño Jesús de Praga”.

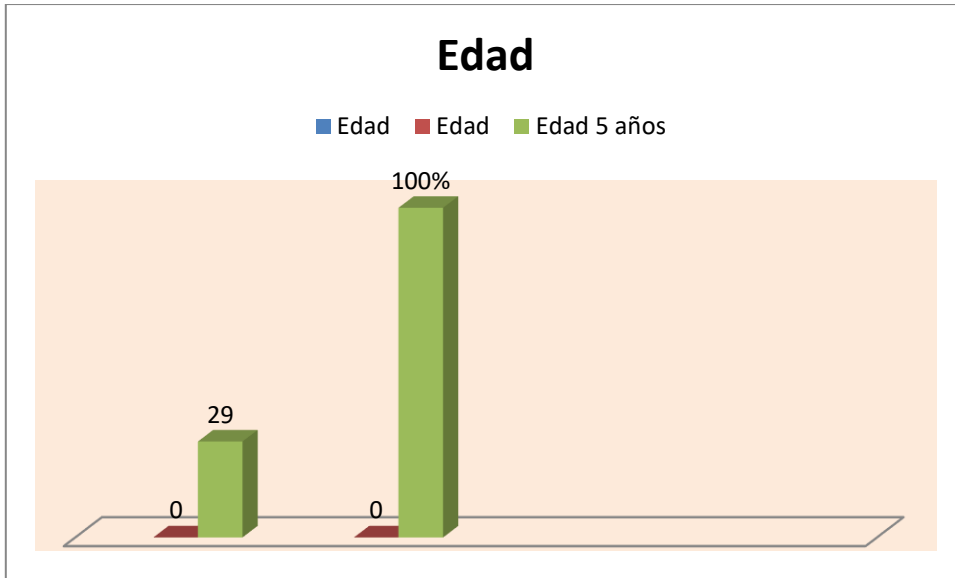


Figura Distribución de los alumnos de la Institución Educativa “Niño Jesùs de Praga”.

En la tabla y figura se observa que la población de alumnos esta compuesta por 29 niños

Tabla 10

Sexo				
	Frecuenci	Porcentaj	Porcentaje	Porcentaje
	a	e	válido	acumulado
Masculin	14	48,3	48,3	48,3
Válidos Femenin	15	51,7	51,7	100,0
Total	29	100,0	100,0	

Tabla de Distribución de los alumnos de la Institución Educativa “Niño Jesús de Praga”.

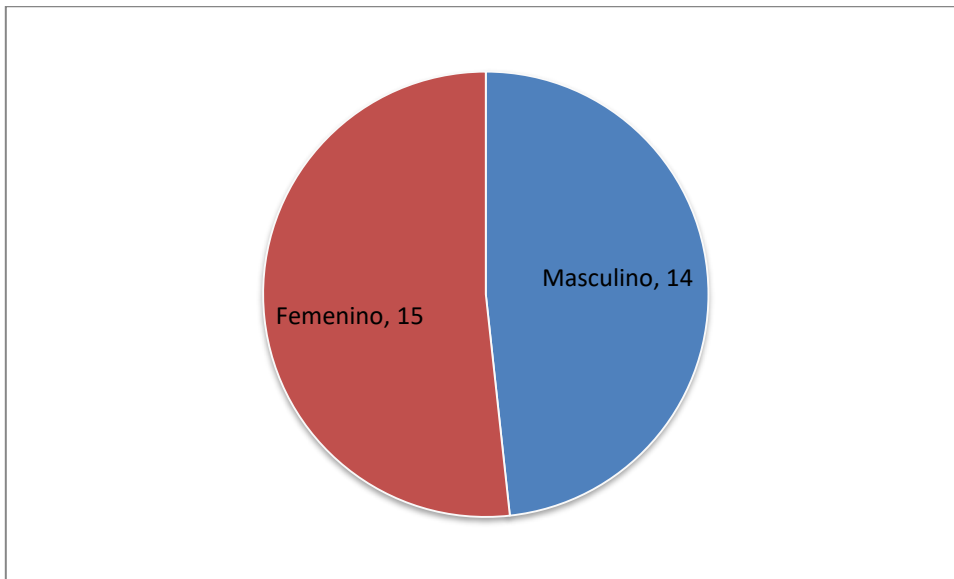


Figura. Distribución de los estudiantes de la Maestría Mención Docencia Universitaria de la UCV según su sexo, año 2009

Tabla 11

PRUEBA DE FIABILIDAD
Resumen del procesamiento de los
casos

	N	%
Válidos	29	100,0
Casos Excluidos ^a	0	,0
Total	29	100,0

a. Eliminación por lista basada en todas las variables del procedimiento.

Estadísticos de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,758	62

ALFA DE CRONBACH 0.758

PRUEBA DE HIPOTESIS

Hipótesis General

HI El juego simbólico se relaciona con el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012.

Ho El juego simbólico se relaciona con el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012.

TABLA N° 12

CORRELACIÓN DE VARIABLE DESARROLLO COGNITIVO Y VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

		Correlaciones		
			DESARROLLO COGNITIVO	JUEGO SIMBÓLICO
Rho de Spearman	DESARROLLO COGNITIVO	Coeficiente de correlación	1,000	,501**
		Sig. (bilateral)	.	,004
		N	29	29
	JUEGO SIMBÓLICO	Coeficiente de correlación	,501**	1,000
		Sig. (bilateral)	,006	.
		N	29	29

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

El valor de $r = 0,501$ demostrando que existe una correlación significativa entre desarrollo cognitivo y juego simbólico, asimismo la significancia bilateral de $p = 0,04 < 0,05$, rechazándose la Hipótesis Nula. Por lo que podemos afirmar, con un 95% de probabilidad de que existe relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012.

Hipótesis Específicos

- HI Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.
- Ho No Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

TABLA N° 13

CORRELACIÓN DE VARIABLE DESARROLLO COGNITIVO Y DIMENSIÓN INTEGRACIÓN

		Correlaciones		
			DESARROLLO COGNITIVO	INTEGRACIÓN
Rho de Spearman	DESARROLLO COGNITIVO	Coeficiente de correlación	1,000	,431*
		Sig. (bilateral)	.	,020
		N	29	29
	INTEGRACIÓN	Coeficiente de correlación	,431*	1,000
		Sig. (bilateral)	,020	.
		N	29	29

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

El valor de $r = 0,431$ demostrando que existe una correlación moderada entre desarrollo cognitivo y la integración, asimismo la significancia bilateral de $p = 0,020 < 0,05$, rechazándose la Hipótesis Nula. Por lo que podemos afirmar, con un 95% de probabilidad de que existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

HI Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Ho No Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

TABLA N° 14

CORRELACIÓN DE VARIABLE DESARROLLO COGNITIVO Y DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN

			Correlaciones	
			DESARROLLO COGNITIVO	SUSTITUCIÓN
Rho de Spearman	DESARROLLO COGNITIVO	Coeficiente de correlación	1,000	,399*
		Sig. (bilateral)	.	,032
		N	29	29
	SUSTITUCIÓN	Coeficiente de correlación	,399*	1,000
		Sig. (bilateral)	,032	.
		N	29	29

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

El valor de $r = 0,399$ demostrando que existe una correlación moderada entre desarrollo cognitivo y la sustitución, asimismo la significancia bilateral de $p = 0,032 < 0,05$, rechazándose la Hipótesis Nula. Por lo que podemos afirmar, con un 95% de probabilidad

de que existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

HI Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Ho No Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

TABLA N° 15

CORRELACIÓN DE VARIABLE DESARROLLO COGNITIVO Y DIMENSIÓN DESCENTRACIÓN

		Correlaciones		
			DESARROLLO COGNITIVO	DESCENTRACIÓN
Rho de Spearman	DESARROLLO COGNITIVO	Coeficiente de correlación	1,000	,463*
		Sig. (bilateral)	.	,011
		N	29	29
	DESCENTRACIÓN	Coeficiente de correlación	,463*	1,000
		Sig. (bilateral)	,011	.
		N	29	29

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

El valor de $r = 0,463$ demostrando que existe una correlación moderada entre desarrollo cognitivo y la sustitución, asimismo la significancia bilateral de $p = 0.011 < 0.05$, rechazándose la Hipótesis Nula. Por lo que podemos afirmar, con un 95% de probabilidad de que existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

HI Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Ho No Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

TABLA N° 16

CORRELACIÓN DE VARIABLE DESARROLLO COGNITIVO Y DIMENSIÓN PLANIFICACIÓN

		Correlaciones		
			DESARROLLO COGNITIVO	PLANIFICACIÓN
Rho de Spearman	DESARROLLO COGNITIVO	Coeficiente de correlación	1,000	,322
		Sig. (bilateral)	.	,089
		N	29	29
	PLANIFICACIÓN	Coeficiente de correlación	,322	1,000
Sig. (bilateral)		,089	.	
N		29	29	

El valor de $r = 0,322$ demostrando que existe una correlación baja entre desarrollo cognitivo y la planificación, asimismo la significancia bilateral de $p = 0.089 > 0.05$, rechazándose la Hipótesis alternativa. Por lo que podemos afirmar, con un 95% de probabilidad de que no existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

TABLA 17
DE CONTINGENCIA ENTRE VARIABLE DESARROLLO CONGNITIVO CON
VARIABLE JUEGO SIMBÓLICO

		BAR JUEGO SIMBÓLICO			Total %
		BAJO %	REGULAR %	ALTO %	
BAR DESARROLLO COGNITIVO	PROCESO	0	3	0	3
	LOGRADO	10	52	35	97
Total		10	55	35	100

Tabla de contingencia BAR DESARROLLO COGNITIVO * BAR
JUEGO SIMBÓLICO

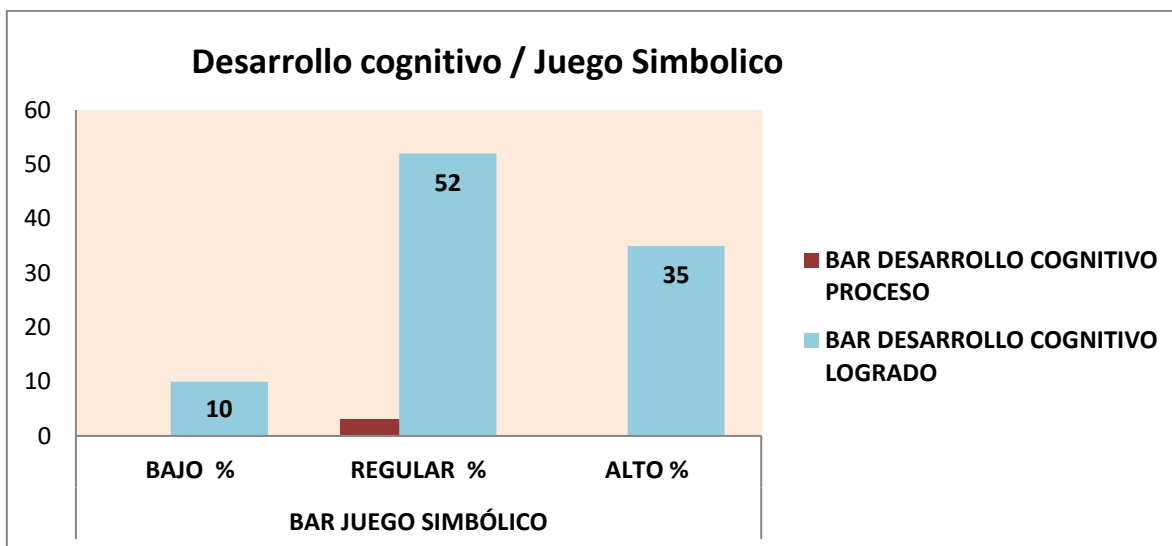


Figura BAR DESARROLLO COGNITIVO * BAR JUEGO
SIMBÓLICO

De la encuesta realizada a los 29 niños, el 3% se encuentra en el nivel regular del juego simbólico y en el nivel proceso del desarrollo cognitivo, el 10% en el nivel bajo, el 52% en el

nivel regular, 35% en el nivel alto en el nivel logrado del Desarrollo cognitivo, de los niños de I.E.I. “Niño Jesus de Praga” Puente Piedra.

TABLA 18
DE CONTINGENCIA ENTRE VARIABLE DESARROLLO CONGNITIVO CON
DIMENSIÓN INTEGRACIÓN

Recuento		BINTEGRACIÓN		
		BAJO %	REGULAR %	Total %
BAR	PROCESO	0	3	3
DESARROLLO	LOGRADO	14	83	97
COGNITIVO				
Total		14	86	100

Tabla de contingencia BAR DESARROLLO COGNITIVO * BINTEGRACIÓN

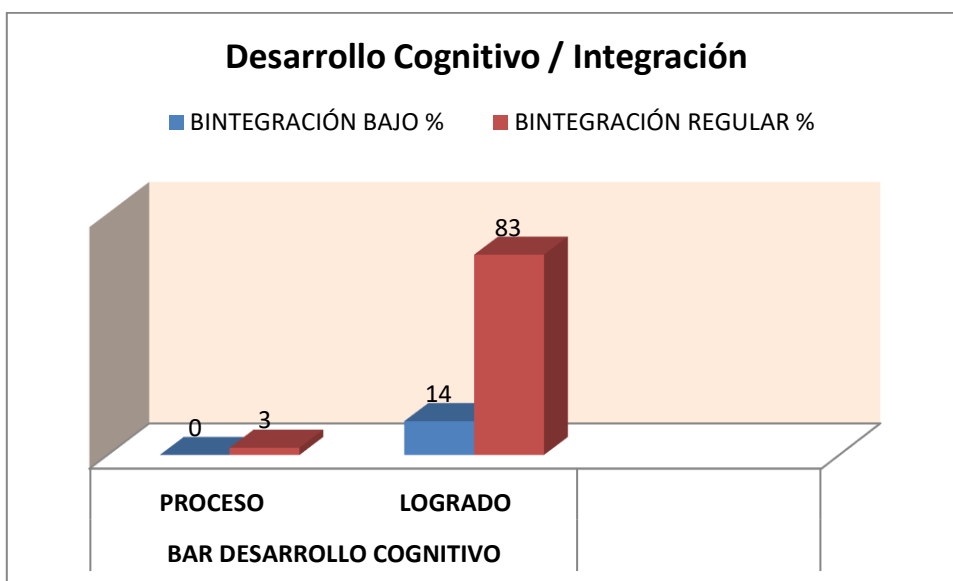


Figura del BAR DESARROLLO COGNITIVO * BINTEGRACIÓN

De la encuesta realizada a los 29 niños, el 3% se encuentra en el nivel regular de la dimensión integración de la variable juego simbólico y en el nivel proceso del desarrollo cognitivo, asimismo el 14% en el nivel bajo, el 83% en el nivel regular, de la dimensión integración, en el nivel logrado del Desarrollo cognitivo, de los niños de I.E.I. “Niño Jesus de Praga” Puente Piedra.

TABLA 19
DE CONTINGENCIA ENTRE VARIABLE DESARROLLO CONGNITIVO CON
DIMENSIÓN SUSTITUCIÓN

Tabla de contingencia BAR DESARROLLO COGNITIVO * BSUSTITUCIÓN

Recuento		BSUSTITUCIÓN		Total
		BAJO %	REGULAR %	
BAR	PROCESO	0	3	3
DESARROLLO	LOGRADO	21	76	97
COGNITIVO				
Total		21	79	100

Tabla de contingencia BAR DESARROLLO COGNITIVO * BSUSTITUCIÓN

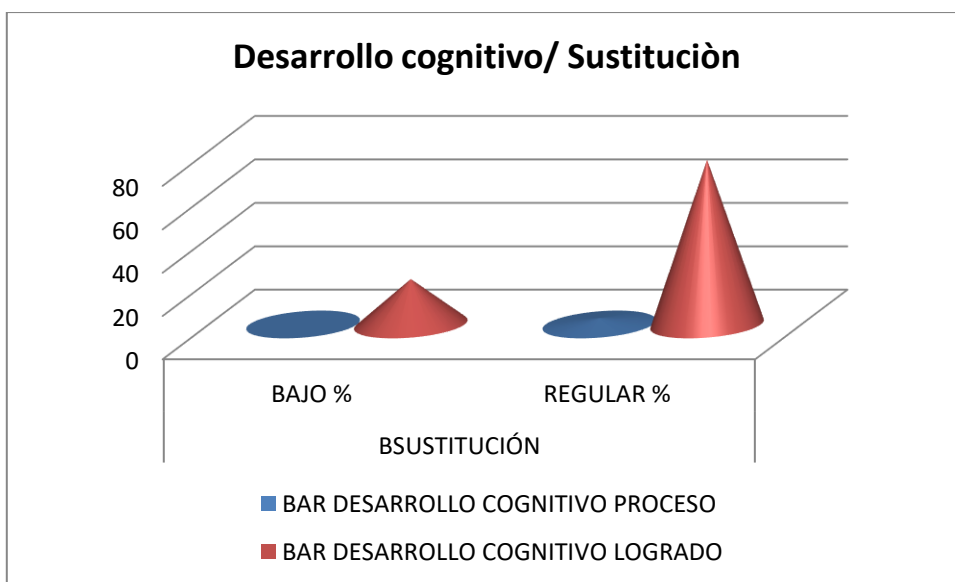


Figura: BAR DESARROLLO COGNITIVO * BSUSTITUCIÓN

De la encuesta realizada a los 29 niños, el 3% se encuentra en el nivel regular de la dimensión sustitución de la variable juego simbólico y en el nivel proceso del desarrollo cognitivo, asimismo el 21% en el nivel bajo, el 76% en el nivel regular, de la dimensión sustitución, en el nivel logrado del Desarrollo cognitivo, de los niños de I.E.I. “Niño Jesus de Praga” Puente Piedra.

TABLA 20
DE CONTINGENCIA ENTRE VARIABLE DESARROLLO CONGNITIVO CON
DIMENSIÓN DESENTRACIÓN

Tabla de contingencia BAR DESARROLLO COGNITIVO * BDESENTRACIÓN

Recuento		BDESENTRACIÓN			Total
		REGULAR		ALTO %	
		BAJO %	%		
BAR	PROCESO	0	3	0	3
DESARROLLO	LOGRADO	17	70	10	97
Total		17	73	10	100

Tabla: **BAR Desarrollo Cognitivo * Bdesentración**

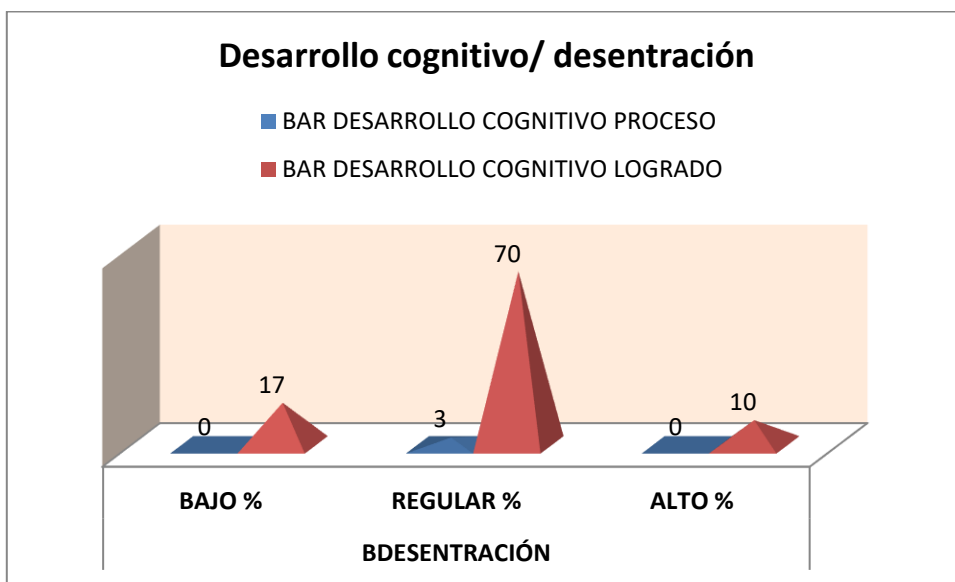


Figura: Desarrollo Cognitivo * Bdesentración

De la encuesta realizada a los 29 niños, el 3% se encuentra en el nivel regular de la dimensión desentración de la variable juego simbólico y en el nivel proceso del desarrollo cognitivo,

asimismo el 17% en el nivel bajo, el 70% en el nivel regular, 10% del nivel alto de la dimensión desentraciòn, en el nivel logrado del Desarrollo cognitivo, de los niños de I.E.I. “Niño Jesus de Praga” Puente Piedra.

TABLA 21
DE CONTINGENCIA ENTRE VARIABLE DESARROLLO CONGNITIVO CON
DIMENSIÓN PALNIFICACIÓN

**Tabla de contingencia BAR DESARROLLO COGNITIVO *
 BPLANIFICACIÓN**

Recuento		BPLANIFICACIÓN			Total
		REGULAR			
		BAJO %	%	ALTO %	
BAR	PROCESO	0	3	0	3
DESARROLLO	LOGRADO	7	52	38	97
COGNITIVO					
Total		7	55	38	100

Tabla: **DESARROLLO COGNITIVO * BPLANIFICACIÓN**

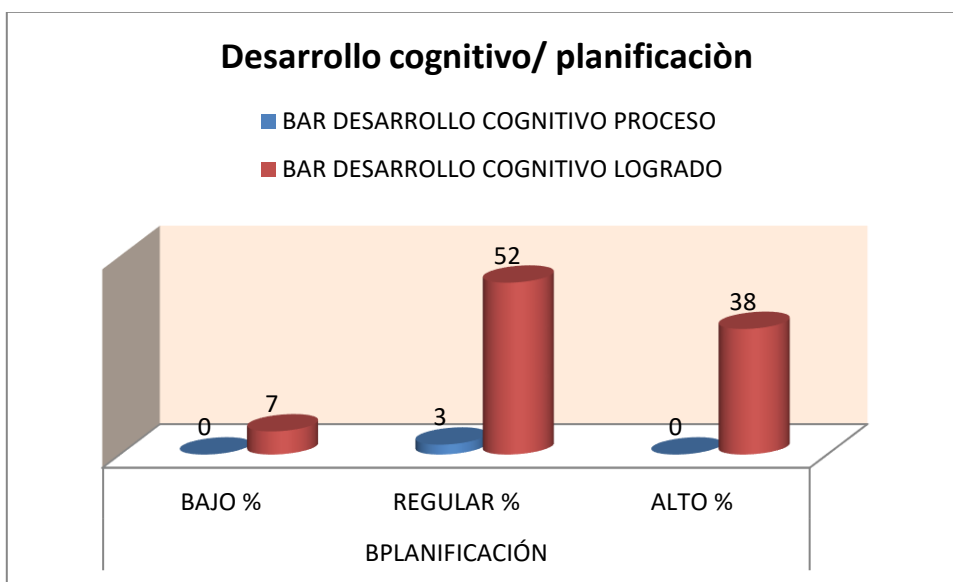


Tabla: **DESARROLLO COGNITIVO * BPLANIFICACIÓN**

De la encuesta realizada a los 29 niños, el 3% se encuentra en el nivel regular de la dimensión planificación de la variable juego simbólico y en el nivel proceso del desarrollo cognitivo, asimismo el 7% en el nivel bajo, el 52% en el nivel regular, 38% del nivel alto de la

dimensión planificación, en el nivel logrado del Desarrollo cognitivo, de los niños de I.E.I. “Niño Jesús de Praga” Puente Piedra.

CAPITULO IV

4. DISCUSION

La estadística aplicada nos da el valor de $r = 0,501$ demostrando que existe una correlación significativa entre desarrollo cognitivo y juego simbólico, asimismo la significancia bilateral de $p = 0.04 < 0.05$, rechazándose la Hipótesis Nula, aprobándose nuestra hipótesis general, confirmándose de que existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012

Asimismo en nuestra hipótesis específica uno nos da como resultado el valor de $r = 0,431$ demostrando que existe una correlación moderada entre desarrollo cognitivo y la integración, asimismo la significancia bilateral de $p = 0.020 < 0.05$, rechazándose la Hipótesis Nula, por lo podemos decir que existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Por otro lado la hipótesis específica dos obtuvo el valor de $r = 0,399$ demostrando que existe una correlación moderada entre desarrollo cognitivo y la sustitución, asimismo la significancia bilateral de $p = 0.032 < 0.05$, rechazándose la Hipótesis Nula, confirmándose con un 95% de probabilidad de que existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

En nuestra hipótesis número tres se obtuvo el valor de $r = 0,463$ demostrando que existe una correlación moderada entre desarrollo cognitivo y la sustitución, asimismo la significancia bilateral fue de $p = 0.011 < 0.05$, rechazándose la Hipótesis Nula. Afirmándose de que existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Y por último nuestra hipótesis específica cuatro nos dio el valor de $r = 0,322$ demostrando que existe una correlación baja entre desarrollo cognitivo y la planificación, asimismo la significancia bilateral de $p = 0.089 > 0.05$, rechazándose la Hipótesis alternativa. Por lo que podemos afirmar, con un 95% de probabilidad de que no existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

Nuestros resultados nos indican que el juego simbólico se relaciona con el desarrollo cognitivo, este resultado se asemeja al de Gutierrez (2009) en su investigación de título "Aplicación de juegos para lograr el aprendizaje significativo del área matemáticas de los educandos del 3er. Grado A de Educación Primaria Nro. 40052, El Peruano del Milenio Almirante Miguel Grau" del distrito de Cayma – Arequipa, donde su resultados fueron que la aplicación de los juegos elevaron el aprendizaje significativo en el área de Matemáticas. Asimismo Medina, T y Amaya, E (2007), en su investigación "El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación pre básica", Tegucigalpa- Honduras, dicha investigación manifiesta que el juego es importante para el desarrollo integral del niño, aprendiendo a controlar sus impulsos, deseos, formando su personalidad y desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social desarrollando de esta manera su identidad personal.

Estos resultados servirán para mejorar en futuras investigaciones sobre las variables de investigación.

CAPITULO V

5.CONCLUSIONES

Luego de las investigaciones realizadas y la aplicación de la estadística llegamos a la conclusión

El juego simbólico se relaciona significativamente con el desarrollo cognitivo en los niños (as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012, la practica del juego simbólico ayuda a los niños a mejorar el desarrollo cognitivo.

El desarrollo cognitivo se relaciona significativa con la integración en los niños (as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012, lo que indica cuando se practica la integración los niños tendrán un mejor desarrollo cognitivo

El desarrollo cognitivo se relaciona con la sustitución en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

El desarrollo cognitivo se relaciona con la descentración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

El desarrollo cognitivo se relaciona con la planificación en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.

CAPÍTULO VI

6.SUGERENCIAS:

- 1.-En relación a los resultados obtenidos en el análisis de los datos, nos permitió sugerir una revisión profunda del plan de estudios e incrementar módulos en el campo de la estadística, toda vez que es el ámbito de mayor dificultad para los estudiantes. El módulo de estadística debería conducir al manejo adecuado de programas estadísticos como el SPSS y al desarrollo de competencias básicas para el análisis e interpretación de los resultados, cosa que hasta hoy no se ha tomado en cuenta.
- 2.-El desarrollo de las competencias básicas para la investigación demanda de un trabajo interdisciplinario, lo cual me lleva a sugerir que debe fomentarse un dialogo permanente a nivel de la plana docente para que el propósito de los diversos módulos tenga como eje central la investigación, y que cada uno de ellos, desde su dominio particular, incidan en el descubrimiento de temas futuros de investigación.
- 3.- Nos permitimos sugerir algunas reflexiones destinadas a mejorar la motivación de los alumnos en las aulas de colegios, teniendo presente el modelo de motivación social, para que los niños y niñas interactúen más con sus profesoras.
 - a) Trabajar en estrecha relación con el alumno; Esta actitud es especialmente útil para tratar a aquellos que no conceden demasiado valor a la institución educativa en la que estudian. Se debe mostrar interés por ellos, por sus preocupaciones presentes y futuras.
 - b) Respetar sus intereses y formas de aprender; Después de conocer las metas de los alumnos, conviene dialogar sobre sus planes y ayudarles a percibir en qué medida los conocimientos académicos son requisitos para su desarrollo cognitivo y social.

- c) Enseñarles estrategias de estudio; A menudo, los estudiantes menos motivados también disponen de menor número de estrategias. Por esta razón se considera necesario ayudarles a que establezcan metas realistas a corto plazo.

- d) Facilitar la socialización entre compañeros a la hora de jugar; Interactuando más con ellos a través del juego de trabajo que hay dentro del juego simbólico ayudaremos al niño que se interactúe más entre compañeros, que no tengan vergüenza y que sean libres de expresar lo que sienten.

CAPÍTULO VII
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fichas Bibliográficas

Abraca, S. (2007). *Psicología del niño en la edad escolar*. (24 ed.). Costa Rica: EUNED

ISBN:9977-64-654-6

Bernal, C. 2006 *“Metodología de la Investigación”* Editorial Mèxico,

Bermadeu, N. y Goldstein, A. (2001). *Creatividad y aprendizaje, el juego como herramienta pedagógica*. Edición S.A, Madrid España pág. 47, 48.

ISBN- 978-84-277-1628-5

Boujon, Ch y Quaireau, Ch. (2004). *Atención, aprendizaje y rendimiento Escolar(aportaciones de la psicología cognitiva y experimental)*. (5° reed.), España: Narcea.

ISBN: 978-84-277-1274-4

Bolaños, G. (2006). *Educación por medio del movimiento y expresión corporal*. (11° reed). Costa Rica: SAN JOSÉ.

ISBN: 9977-64-277-X

Castillo, R, (2011). *El juego y el aprendizaje, Instituto de enseñanza y aprendizaje (idea)* de la universidad San Francisco de Quito, pág.16,17,18.

ISBN-1693-3476

Craig, G. (2001). *Desarrollo psicológico*. (8° ed.). México: PEARSON

ISBN: 968-444-516-4

Castro, A. et al. (2006). *Evolución del pensamiento en el niño: del pensamiento pre-operatorio a las operaciones concretas*. (4ºed.). Barcelona: DUNOD

ISBN: 965-522-954-2

Euceda Amaya, T. (2007). *El juego desde el cuarto de vista didáctico a nivel de educación* (tesis de maestría, universidad pedagógica nacional. Francisco Morazan) (acceso el 13 Octubre del 2012).

Ferreiro, E. (2005). *Vigencia de Jean Piaget*, México, pág. 51,52

ISBN, 968-23-2185-9

Gerrig, R., Zimbardo, P. (2005). *Psicología y vida*. (17º ED.). México: PEARSON

ISBN: 970-26-0584-9

Gilda, G. (2007) El juego como estrategia didáctica a la enseñanza de las matemáticas

Gracia, A. (2003). *Juegos en la motricidad infantil de los 3 a 6 años*, (1º ED.). Barcelona: INDE.

ISBN: 84-95114-93-3,

Hegarty, S., Hodgson, A y Clunies, L. (2004). *Aprender juntos. La integración escolar*, Madrid: Morata, Pag.9, 10.

ISBN-84-7112-317-7

Landa, C., y Velazco A. *Constitución Política del Perú 1993*. (7ta.Ed.) Peiu: Fondo.

Marchesi, A. (2000). *Desarrollo del lenguaje y del juego simbólico en niños sordos profundos* edita centro de publicaciones secretaria. Madrid, Pág. 30, 31,32.

ISBN: 84-369-2742-7

Mendes, P.(2007). *Desarrollo humano*. Editorial, S.A. Madrid España, Pág. 284, 285

ISBN: 978-84-323-0827-7

Mir, V. (2000). *Juegos de fantasía en los parques infantiles para niños y niñas a partir de 2 años*. Edición, Narcea, S.A. Madrid, Pág.18, 19,24

ISBN: 84-227-1203-0

Morrison, G. (2005). *Educación infantil*. (9 ed.).España: PEARSON.

ISBN: 84-205-3903-1

Minedu (2008) “El Diseño Curricular Nacional” (2da. Ed). Lima

Minedu (2003) Ley General de Educación Nro. 28044. Lima
www.minedu.gob.pe/files/253_20110914148.doc.

Minedu (2009) “*La Hora del Juego Libre en los Sectores*”. Dirección de Educación Inicial, Lima, Pág.13,14,14,16).

November, J. (2000). *Experiencia del juego con preescolares*, (3° ed.). Madrid: Morata, pág.110,111.

ISBN- 84-7112-211-1

Palacios Dongo, A. (sábado 15 de noviembre del 2008). Desarrollo infantil y su angustiante realidad. Diario Expreso, párr. 3.

Pardo, G. (2007). *Técnicas de memoria para estudiantes*. (1°ed.). España: MAD.

ISBN: 13: 978-84-665-6829-6

Pedroso, F. (2007). *Innovación y experiencia educativas, los juguetes y los juegos en educación infantil*, México, pág.3,4.

ISBN-1988-6047

Puerto, A. (2007). *Características del área de desempeño ocupacional de un juego en niños con trastornos mentales*, Colombia Bogotá, pág.63, 80

ISBN- 1692-3375

Piaget, J. e Inhelder, B. (2007).*Psicología del niño. Decimoséptimo educación. Edición Morata titulo original de la obra*. Madrid, Pág. 13,14.

ISBN: 978-84-323-0827-7

Unicef. (2004) “Los derechos al juego, deporte y recreación. www.unicef.org/republicadominicana/politcs_11167.lit.

Villalobos, M. (2009). *El del maestro frente a la construcción del juego, perspectiva psicológico*, (5° ed.), Colombia, pág., 269-282.

ISBN-1794-9998

Woolfolk, A. (2010). *Psicología Educativa*. (4° ed.). Barcelona: UOC

ISBN: 84-95131-06-4

Shaffer, D. (2007). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescente*. (7° ed.). México: THOMSON.

ISBN: 97-897-0686-779-7

ANEXOS

ANEXO N°1
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TABLA 22

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: “EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE LA I.E.I “NIÑO JESUS DE PRAGA”- PUENTE PIEDRA-2012.

AUTORAS: VINCES TENORIO, BRISAYDA MARIBEL - LOAYZA AMORIN, ALLYS JEUREMA.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIF
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”-Puente Piedra-2012?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Determinar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra -2012.</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>Existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños (as) de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.</p> <p>Ho: No existe relación significativa entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo en niños(as) de 5 años de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012</p>	<p>El juego simbólico</p>	<p>I</p> <p>S</p> <p>De</p> <p>P</p>

<p>PROBLEMAS ESPECIFICOS</p> <p>¿Qué relación existe entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012?</p> <p>¿Qué relación existe entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012?</p> <p>¿Qué relación existe entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012?</p> <p>¿Qué relación existe entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as)</p>	<p>OBJETIVOS ESECIFICOS</p> <p>Determinar la relación entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.</p> <p>Determinar la relación entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.</p> <p>Determinar la relación entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.</p> <p>Determinar la relación entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as)</p>	<p>HIPOTESIS ESPECIFICAS</p> <p>Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la integración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.</p> <p>Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la sustitución en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-2012.</p> <p>Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la descentración en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.</p> <p>Existe relación significativa entre el desarrollo cognitivo y la planificación en niños(as) de 5 años I.E.I. “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra-</p>	<p>Desarrollo cognitivo</p>	<p>P</p> <p>P</p>

<p>descentración en niños(as) de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012?</p>	<p>de 5 años de la I.E “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra- 2012.</p>	<p>2012.</p>														
<p>MÉTODO Y DISEÑO: La presente investigación es de tipo descriptivo-Correlacional. DISEÑO: Consideraciones que surgen en un diseño no experimental, transversal</p>	<p>POBLACION La población está constituida por 57 niños del nivel de inicial del turno mañana y tarde de la I.E.I. “Niño Jesús de Praga”. CuadroN°-1 Población</p> <table border="1" data-bbox="558 831 889 999"> <thead> <tr> <th>I.E.I</th> <th>TURNO</th> <th>NIÑOS(AS)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>“NJP”</td> <td>Mañana Y tarde</td> <td>57</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: I.E.I. “N.J.P”</p>	I.E.I	TURNO	NIÑOS(AS)	“NJP”	Mañana Y tarde	57	<p>MUESTRA Se tomara como muestra a 29 niños del aula de 05 años jirafitas del turno mañana de la I.E.I “Niño Jesús de Praga” La muestra de los niños(as) mostrando será no probabilístico intencionada. Cuadro N° 2. (censo)</p> <table border="1" data-bbox="915 968 1247 1157"> <thead> <tr> <th>I.E.I</th> <th>TURNO</th> <th>NIÑOS (AS)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>“NJ P”</td> <td>Mañana</td> <td>29</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: I.E.I. “N.J.P”</p>	I.E.I	TURNO	NIÑOS (AS)	“NJ P”	Mañana	29	<p>TECNICA E INSTRUMENTO Se aplicará la técnica de observación a los niños(as) de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”. Para recolectar la información del Juego simbólico, con el instrumento de la lista de cotejo. Se aplicará Se aplicará la técnica de observación a los niños(as) de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”. Para recolectar la información del desarrollo cognitivo, con el instrumento de la lista de cotejo</p>	
I.E.I	TURNO	NIÑOS(AS)														
“NJP”	Mañana Y tarde	57														
I.E.I	TURNO	NIÑOS (AS)														
“NJ P”	Mañana	29														

ANEXO N° 2

MATRIZ DE OPERALIZACION

Tabla 23

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE LAS VARIABLES

TITULO:EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO COGNITIVO EN NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE LA I.E.I “NIÑO JESÚS DE PRAGA”- PUENTE PIEDRA – 2012

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS
Juego simbólico	El juego simbólico es un factor básico para la imaginación a partir del desarrollo y el pensamiento que permite la asimilación de las reglas donde vive el niño.(Piaget)	Integración	Acciones	Juega solo en un lugar determinado
				El niño juega imitando las acciones que realiza un adulto.
			Secuencias	El niño juega siguiendo una secuencia.
				Juega en grupo representado acciones vividas en la escuela.
		Sustitución	Representaciones	Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar.
				Arma torres empleando latas, conos de papel.
Dibuja objetos empleando símbolos.				
				Modela con plastilina objetos

				de su agrado.
		Descentración	Funciones	Juega a gatear como un bebé.
				Simula beber de una taza vacía.
				Simula comer lo que le preparan.
				Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo.
			Tiempo	El niño reconoce el tiempo al momento de jugar.
		Planificación	Objetivos	Planifican un juego para ejecutarlo en equipo.
				Muestran placer por jugar
				Respetan el tiempo del juego.
			Metas	Se reparten los roles al momento de jugar
				El niño se esfuerza para que su grupo gane.
Desarrollo Cognitivo	Dice que el desarrollo se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta que refleja estos procesos y también es el	Pensamiento	Representación mental	Clasifica objetos según su forma.
				Establece secuencias por color.
				Ordena las varillas de

	esfuerzo del niño por comprender y actuar en su mundo(Piaget).			pequeño a grande.
				Cuenta y escribe los signos de >,<,.=.
			Intuitivo	Pinta donde hay más flores y marca donde hay menos flores.
				Pinta donde hay más cantidad de objetos.
				Compara la cantidad de diferentes recipientes describiendo su relación: contiene más, contiene menos y contiene igual.
			Simbólico	Cuenta la cantidad de objetos y escribe el número que le corresponde.
				Moldea plastilina para que simbolice un objeto que él quisiera hacer.
				Responde a problemas sencillos que se le plantea: ¿Qué

				<p>harías si no hubiera mota para borrar la pizarra?, ¿Qué pasaría si no hubiera escoba para barrer el piso?</p>
		Lenguaje	Fonológico	<p>Pronuncia correctamente las palabras: carro, luna, taza, playa, parque, tren, árbol, asno, caballo, blusa.</p>
				<p>Pronuncia correctamente un trabalengua.</p>
				<p>Pronuncia correctamente una rima.</p>
			semántica	<p>Dice el significado de las palabras: taza, vaca, flor, policía.</p>
				<p>Realiza una oración con la palabra que se les da (mono, gato, amigo).</p>
			Sintaxis	<p>Unen las palabras iguales (anexo).</p>
				<p>Utiliza el género y el número en</p>

				objetos
			Pragmática	Ordenan las frases utilizando las imágenes.
				Comprende órdenes que contengan dos proposiciones.
				Describe imágenes sencillas.
		Atención	Atención visual	Arma las rompecabezas de 50 piezas
				Completa los dibujos incompletos.
				Busca 5 diferencias entre dos dibujos.
				Repasa con diferentes colores por el contor no de las imágenes juntas(figura y fondo).
			Atención auditiva	Realiza lecturas de imágenes
				Repite de acuerdo a los ritmos musicales
				Busca las figuras y le relaciona con sus sentidos

				respectivos.
		Percepción	Percepción visual	Marca la figura diferente.
				Pinta las figuras iguales
				Pinta de rojo las figuras que se van hacia la izquierda.
				Encierra las figuras que se van para la derecha.
				Describe una imagen que se les da.
			Percepción auditiva	Dibuja círculos de acuerdo a la cantidad de sílabas dadas.
				Encierra las imágenes que contengan el sonido final (botón, corazón, telón, carro).
				Marca el que no tiene el mismo sonido inicial(ventana, ventilador, cama)
				Encierra las figuras que comiencen con las vocales(a, e,

				i, o, u).
				Discrimina texturas (suave, áspero, liso, dura y blando).
				Discrimina texturas y los une con los dibujos que le corresponde.
		Memoria	Memoria visual	Juegos de memoria de buscar parejas
				Mostrar dibujo sencillo y luego taparlo para que intente reproducirlo
				Decir series de objetos en un orden y así tiene que ponerlas.
			Memoria auditiva	Repetir series de números que se les menciona.
				Repite una adivinanza aprendida.
				Repite un trabalenguas aprendida.

ANEXO N° 3

INSTRUMENTO DEL JUEGO SIMBOLICO Y DESARROLLO COGNITIVO

LISTA DE COTEJO

Juego simbólico

Nombre _____ del _____
 niño: _____

Fecha: _____

Edad: _____

El siguiente instrumento está elaborado con la finalidad de saber sobre el nivel que representa su propio juego simbólico de los niños (as) de 5 años. A continuación se muestra los ítems de dicha evaluación.

INTEGRACIÓN

N°	ITEMS	SI(1)	NO(0)
1	El niño juega solo en un lugar determinado		
2	El niño juega imitando las acciones que realiza un adulto.		
3	El niño juega siguiendo una secuencia.		
4	Juega en grupo representado acciones vividas en la escuela.		

SUSTITUCION

5	Utiliza un objeto en representación de otro real para jugar.		
6	Arma torres empleando latas, conos de papel.		
7	Dibuja objetos empleando símbolos.		
8	Modela con plastilina objetos de su agrado.		

DESCENTRACION

9	Juega a gatear como un bebé.		
10	Simula beber de una taza vacía.		
11	Simula comer lo que le preparan.		

12	Juega con un palo de escoba simulando que es un caballo.		
13	El niño reconoce el tiempo al momento de jugar.		

PLANIFICACIÓN

16	Planifican un juego para ejecutarlo en equipo.		
17	Muestran placer por jugar		
18	Respetan el tiempo del juego.		
19	Se reparten los roles al momento de jugar.		
20	El niño es esmera para que su grupo gane.		



LISTA DE COTEJO Desarrollo Cognitivo

Logrado: 16 - 20

Proceso: 11 -15

Nombre _____ del _____
 niño: _____
 Fecha: _____

 Edad: _____

El siguiente instrumento está elaborado con la finalidad de saber sobre su maduración que tiene sobre su desarrollo cognitivo de los niño(as) de 5 años. A continuación se muestra los ítems de dicha evaluación.

PENSAMIENTO

N°	ITEMS	SI(1)	NO(0)
1	Clasifica objetos según su forma.		
2	Establece secuencias por color		
3	Ordena las varillas de pequeño a grande		
4	Cuenta y escribe los signos del >,<>=		

5	Pinta donde hay más flores y marca donde hay menos flores.		
6	Pinta donde hay más cantidad de objetos.		
7	Compara la cantidad de diferentes recipientes describiendo su relación: contiene más, contiene menos, contiene igual.		
8	Cuenta la cantidad de objetos y escribe el número que le corresponde.		
9	Moldea plastilina para que simbolice un objeto que el quisiera hacer.		
10	Responde a problemas sencillos que se le plantea: ¿Qué harías si no hubiera mota para borrar la pizarra?, ¿Qué pasaría si no hubiera escoba para barrer el piso?		

LENGUAJE

11	Pronuncia correctamente las palabras: carro, luna, taza, playa, parque, tren, árbol, asno, caballo, blusa.		
12	Pronuncia correctamente un trabalengua.		
13	Pronuncia correctamente una rima.		
14	Dice el significado de las palabras: taza, vaca, flor, policía.		
15	Realiza una oración con la palabra que se les da (mono, gato, amigo).		
16	Unen las palabras iguales (anexo).		
17	Utiliza el género y el número en objetos.		
18	Ordenan las frases utilizando las imágenes		
19	Comprende órdenes que contengan dos proposiciones.		
20	Describe imágenes sencillas.		

ATENCIÓN

21	Arma las rompecabezas de 50 piezas		
22	Completa los dibujos incompletos.		
23	Busca 5 diferencias entre dos dibujos y marca.		
24	Repasa con diferentes colores por el contorno de las imágenes juntas(figura y fondo)		
25	Realiza lecturas de imágenes		
26	Repite de acuerdo a los ritmos musicales		

27	Busca las figuras y le relaciona con sus sentidos respectivos.		
----	--	--	--

PERCEPCION

28	Marca la figura diferente.		
29	Pinta las figuras iguales		
30	Pinta de rojo las figuras que se van hacia la izquierda.		
31	Encierra las figuras que se van para la derecha		
32	Describe una imagen que se les da.		
33	Dibuja círculos de acuerdo a la cantidad de silabas dadas.		
34	Encierra las imágenes que contengan el sonido final (botón, corazón, telón, carro)		
35	Marca el que no tiene el mismo sonido inicial(ventana, ventilador, cama)		
36	Encierra las figuras que comiencen con las vocales(a, e, i, o ,u)		
37	Discrimina texturas(suave, áspero, liso, dura y blando)		
38	Discrimina texturas y los une con los dibujos que le corresponde.		

MEMORIA

39	Juegos de memoria de buscar parejas.		
40	Mostrar dibujos sencillos y luego taparlo para que intente reproducirlo.		
41	Decir series de objetos en un orden y así tiene que ponerlas.		
42	Repetir series de números que se les menciona.		
43	Repite una adivinanza aprendida.		
44	Repite un trabalenguas aprendida.		

ESCALA

Logrado: 30-44
 Proceso: 15-29
 Inicio: 1-14

ANEXO N° 5

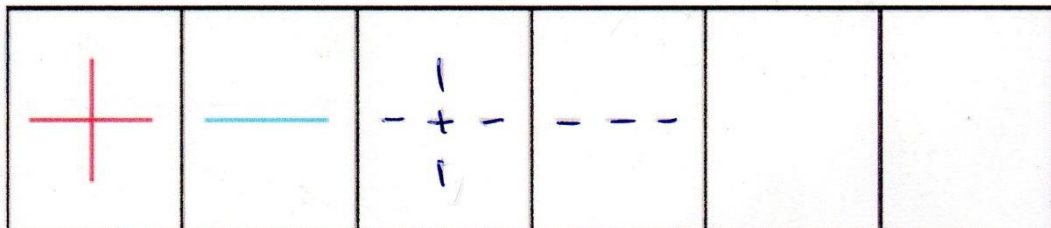
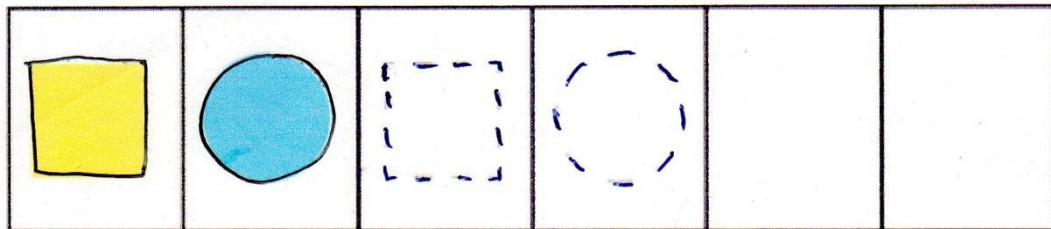
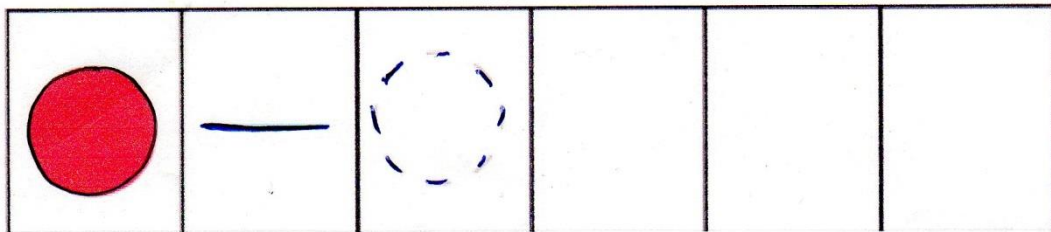
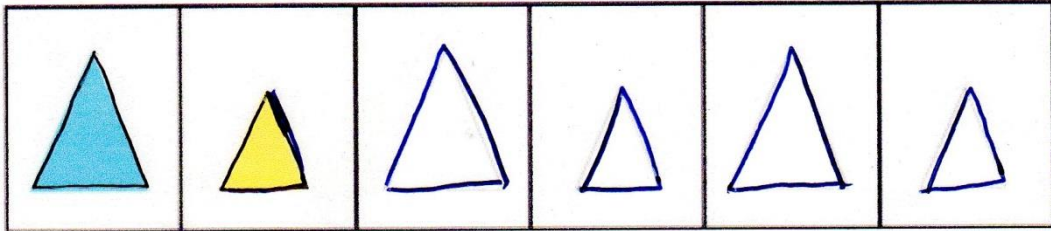
APLICACIÓN DE LA LISTA DE COTEJO

Hojas de Aplicación de la Segunda Variable del Desarrollo Cognitivo

Nombre:

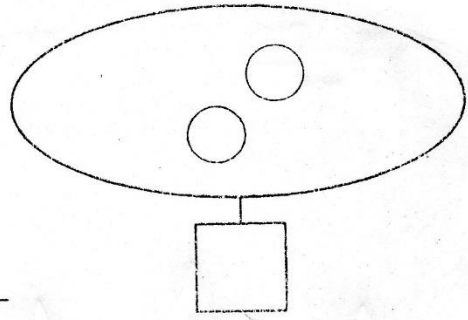
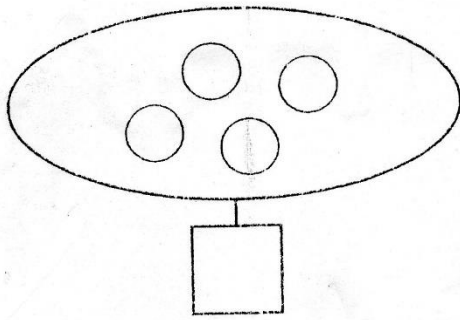
fecha:

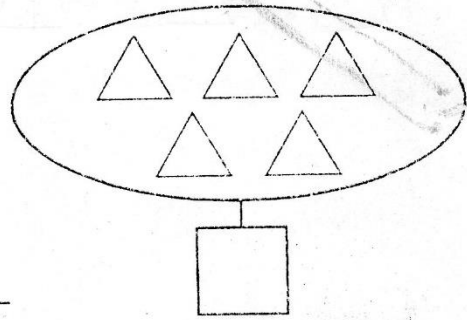
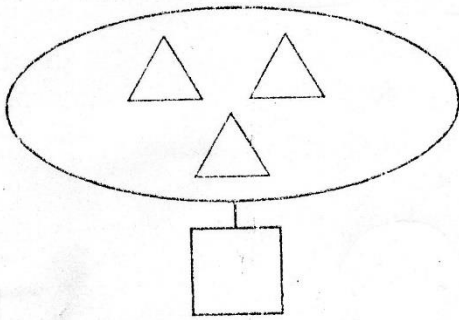
1. CLASIFICA OBJETOS SEGÚN SU FORMA.
2. SECUENCIA POR COLOR

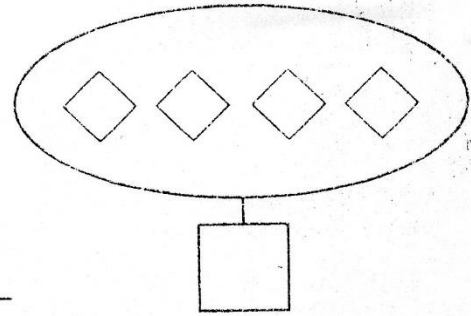
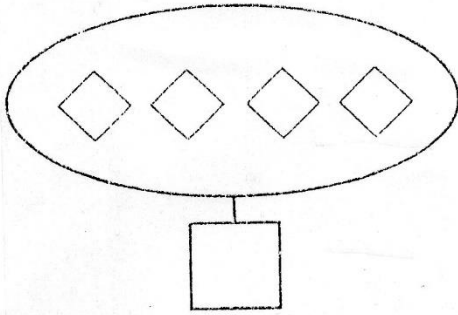


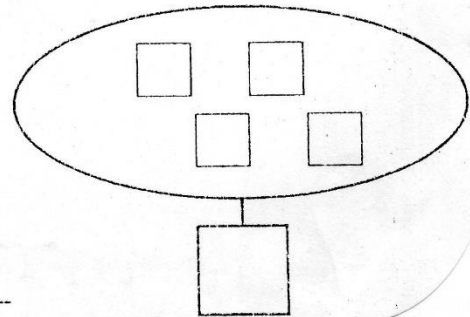
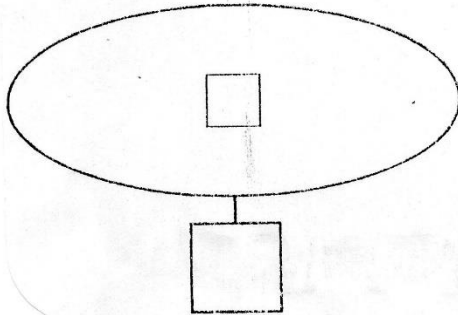
3. ORDENA LAS VARILLAS DE PEQUEÑO A GRANDE.

4. CUENTA Y ESCRIBE LOS SIGNOS DEL >, <, =

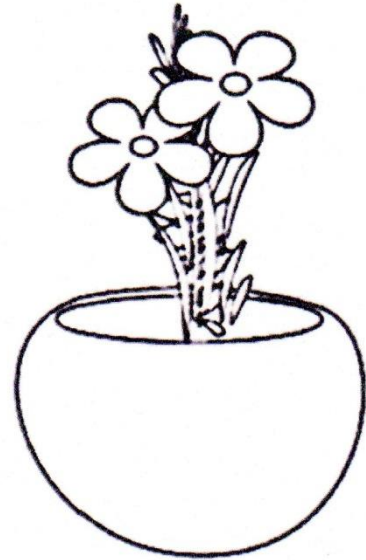
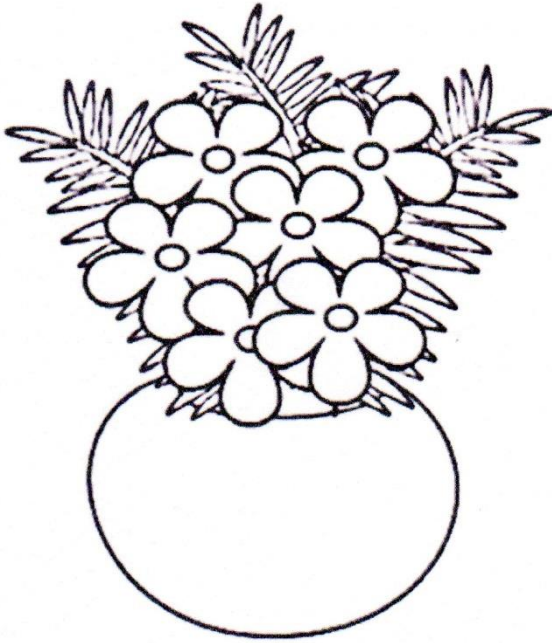








5. PINTA DONDE HAY MAS FLORES Y MARCA DONDE HAY MENOS FLORES


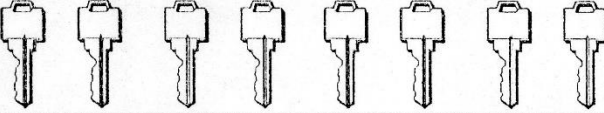

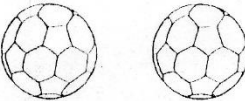
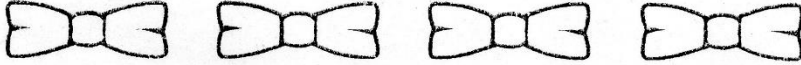




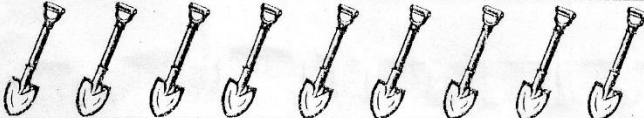


6. PINTA DONDE HAY MÁS CANTIDAD DE OBJETOS.



7. COMPARA LA CANTIDAD DE DIFERENTES RECIPIENTES DESCRIBIENDO SU RELACIÓN: CONTIENE MÁS, CONTIENE MENOS, CONTIENE IGUAL.

8. CUENTA LA CANTIDAD DE OBJETOS Y ESCRIBE EL NÚMERO QUE LE CORRESPONDE.

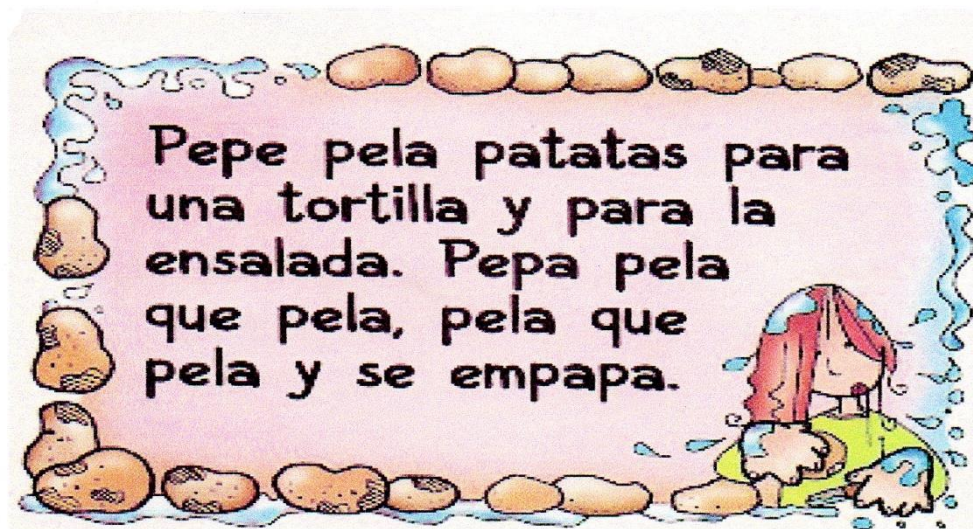
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

9. MOLDEA PASTILINA PARA QUE SIMBOLICE UN OBJETO QUE EL QUISIERA HACER.

10 RESPONDE A PROBLEMAS SENCILLOS QUE SE LE PLANTEA: ¿QUÉ HARÍAS SI NO HUBIERA MOTA PARA BORRAR LA PIZARRA?, ¿QUÉ PASARÍA SI NO HUBIERA ESCOBA PARA BARRER EL PISO?

11. PRONUNCIA CORRECTAMENTE LAS PALABRAS: **CARRO, LUNA, TAZA, PLAYA, PARQUE, TREN, ÁRBOL, ASNO, CABALLO, BLUSA.**

12. PRONUNCIA CORRECTAMENTE UN TRABALENGUA.



13. PRONUNCIA CORRECTAMENTE UNA RIMA.



14. DICE EL SIGNIFICADO DE LAS PALABRAS: TAZA, VACA, FLOR, POLICIA.

15. REALIZA UNA ORACIÓN CON LA PALABRA QUE SE LES DA (MONO, GATO, AMIGO).

16. UNEN LAS PALABRAS IGUALES (ANEXO).

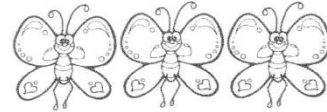
abeja	•	•	helado
elefante	•	•	uno
iguana	•	•	osito
osito	•	•	iguana
uno	•	•	abeja
helado	•	•	elefante

17. UTILIZA EL GÉNERO Y EL NÚMERO EN OBJETOS.









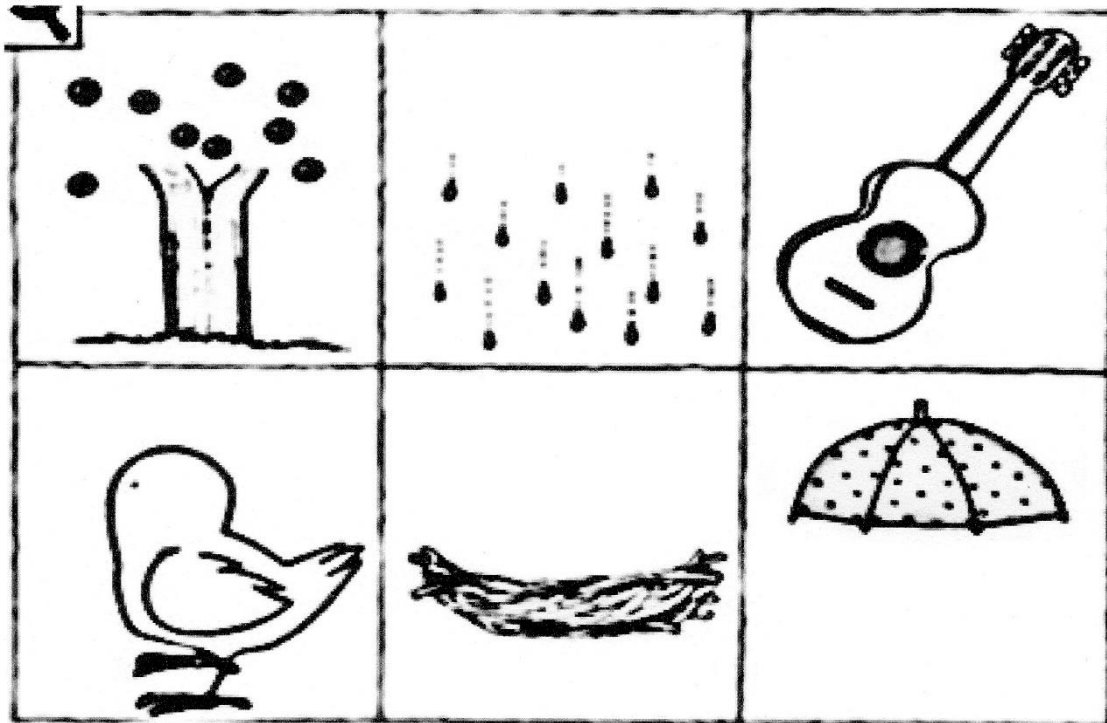
18. ORDENAN LAS FRASES UTILIZANDO LAS IMÁGENES

19. COMPRENDE ÓRDENES QUE CONTENGAN DOS PROPOSICIONES

20. DESCRIBE IMÁGENES SENCILLAS.

21. ARMA LAS ROMPECABEZAS DE 50 PIEZAS

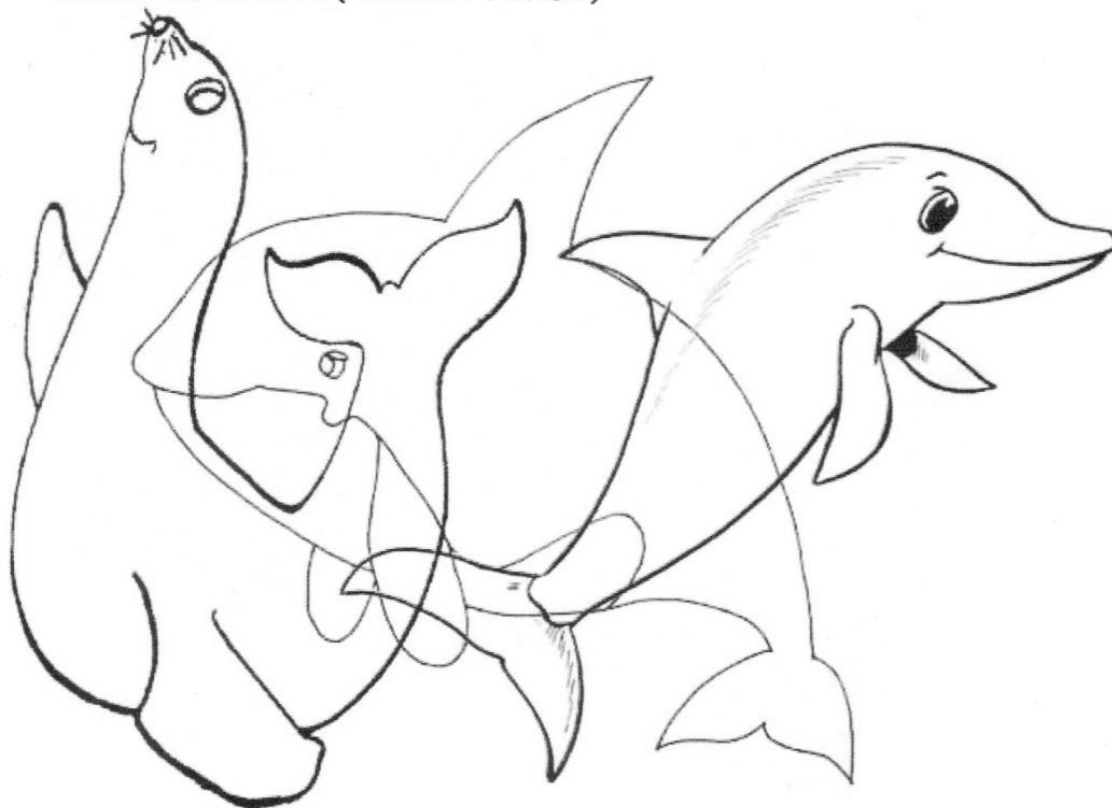
22. COMPLETA LOS DIBUJOS INCOMPLETOS



23. BUSCA 5 DIFERENCIAS ENTRE DOS DIBUJOS Y MARCA



24. REPASA CON DIFERENTES COLORES POR EL CONTORNO DE LAS IMÁGENES JUNTAS(FIGURA Y FONDO)



25. REALIZA LECTURAS DE IMÁGENES



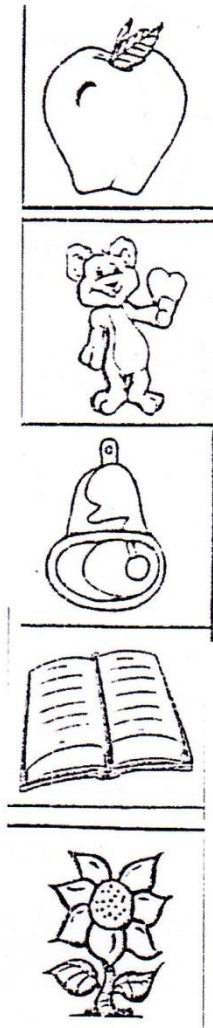
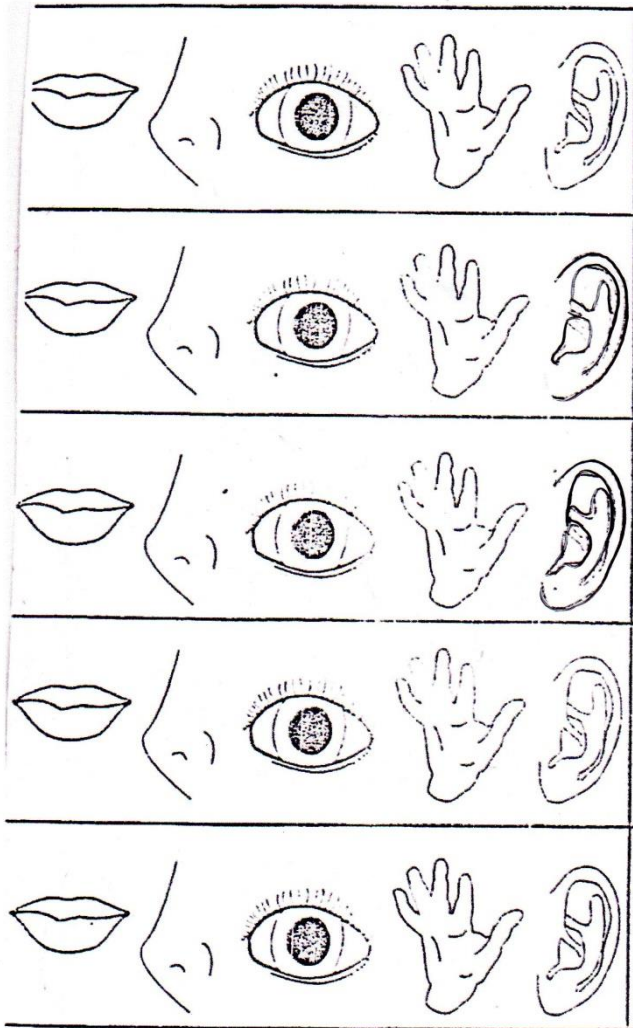
El león tiene una espina en la pata.



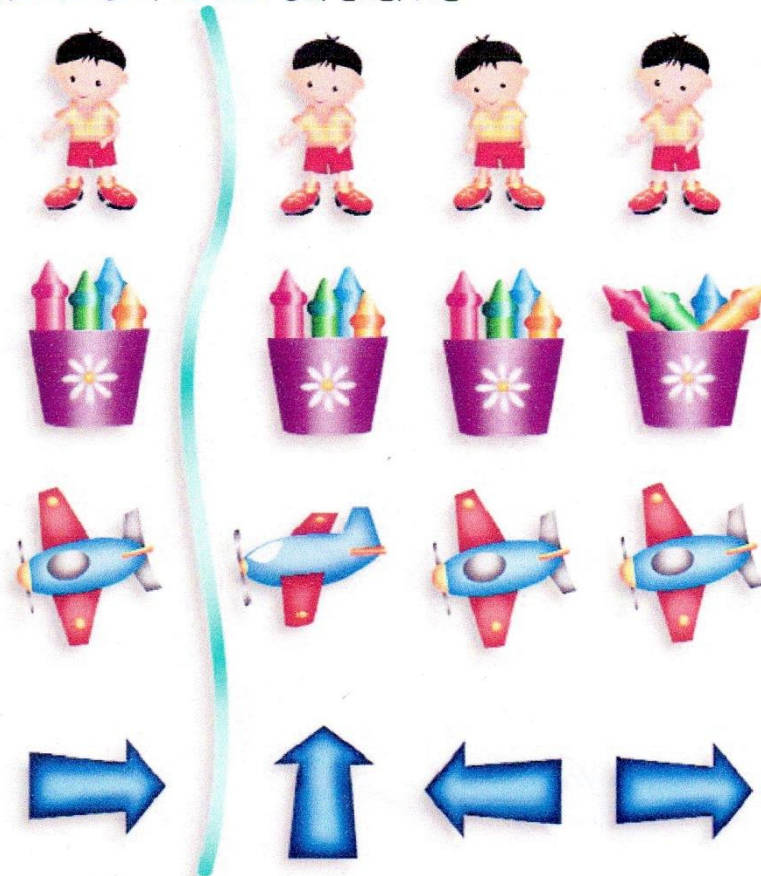
Nines pinta un pino y un león.

26. REPITE DE ACUERDO A LOS RITMOS MUSICALES

27. BUSCA LAS FIGURAS Y LE RELACIONA CON SUS SENTIDOS RESPECTIVOS



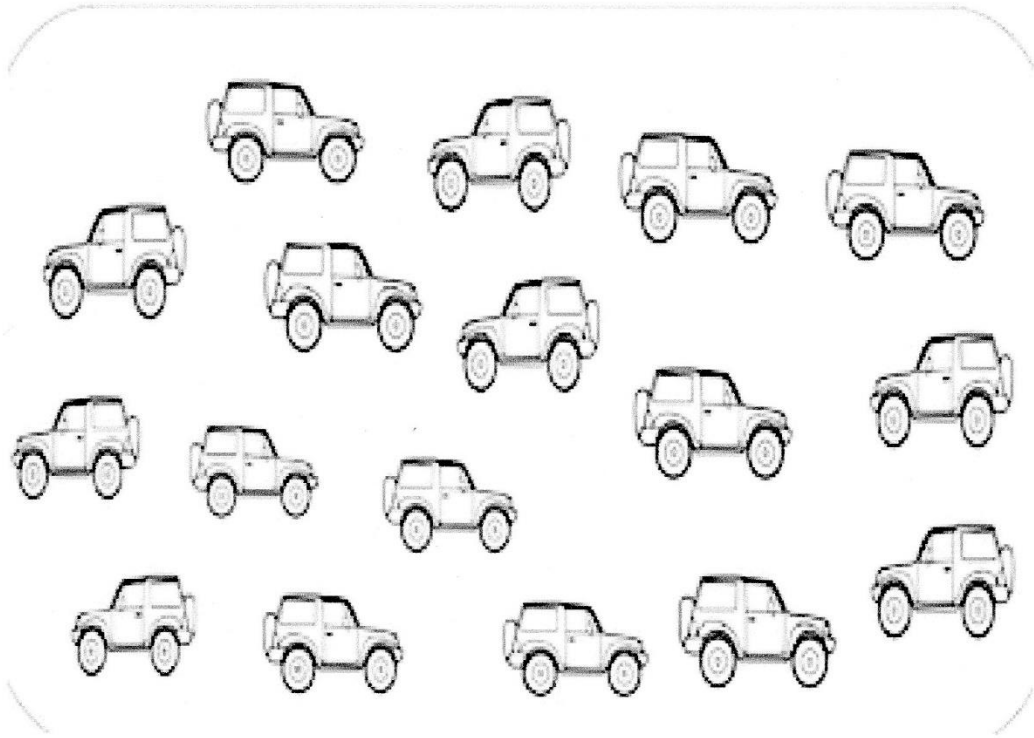
28. MARCA LA FIGURA DIFERENTE



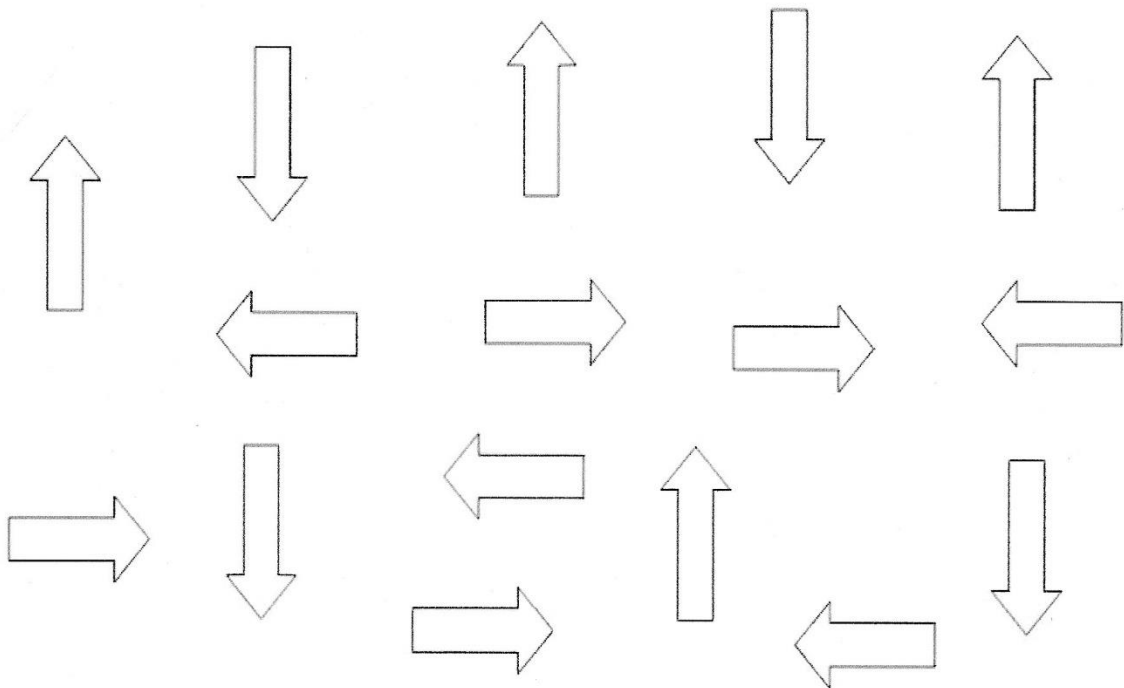
29. PINTA LAS FIGURAS IGUALES



30. PINTA DE ROJO LAS FIGURAS QUE SE VAN HACIA LA IZQUIERDA

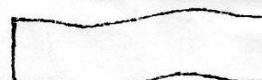
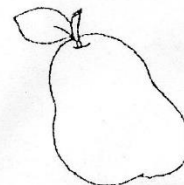
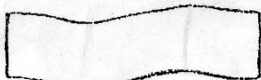
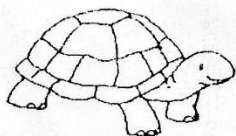
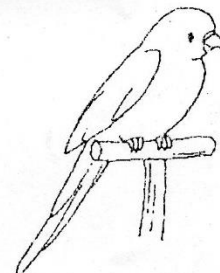
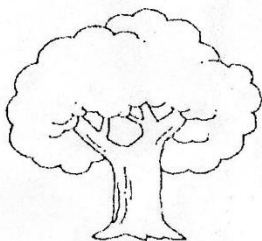
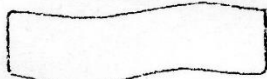
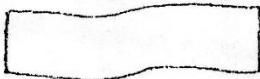
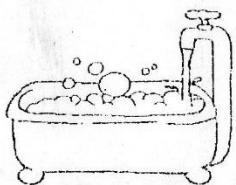
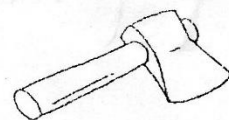
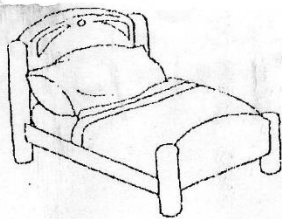


31. ENCIERRA LAS FIGURAS QUE SE VAN PARA LA DERECHA

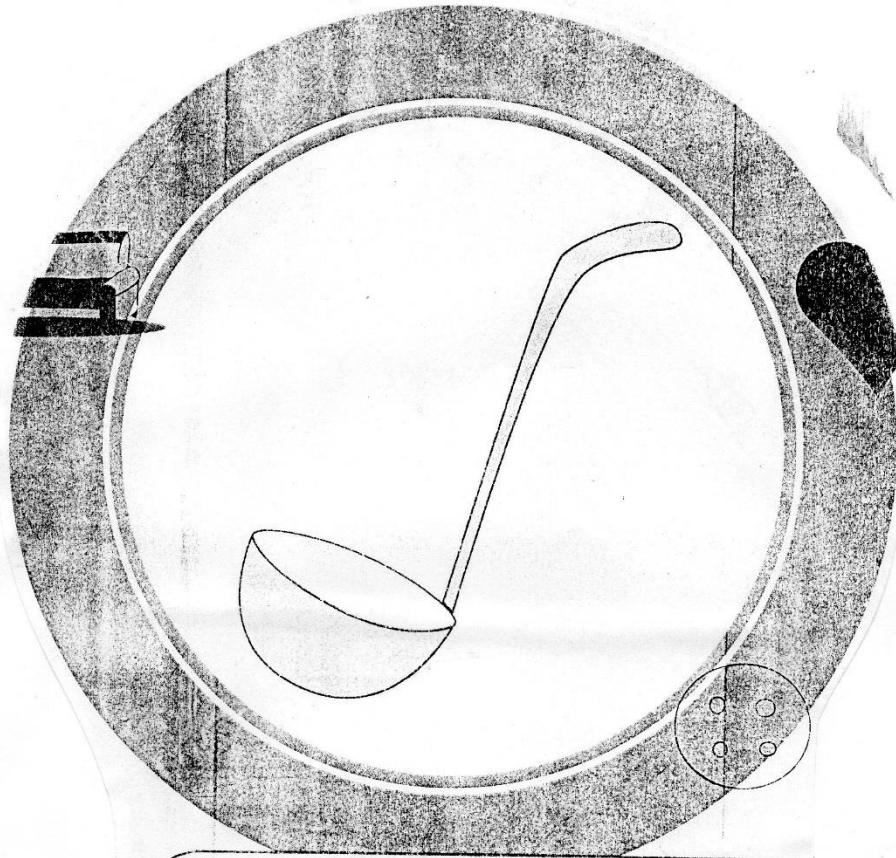


32. DESCRIBE UNA IMAGEN QUE SE LES DA

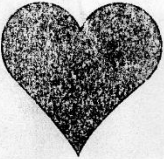

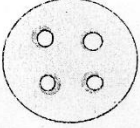


33. DIBUJA CÍRCULOS DE ACUERDO A LA CANTIDAD DE SILABAS DADAS.



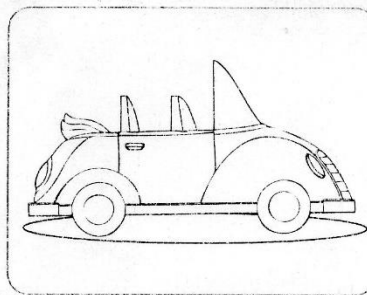
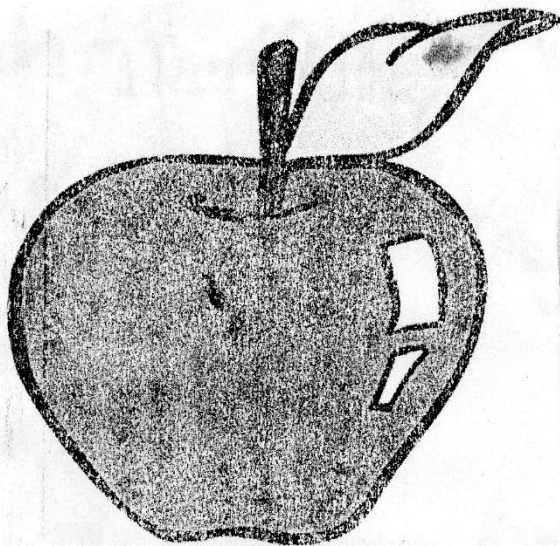
34. ENCIERRA LAS IMÁGENES QUE CONTENGAN EL SONIDO FINAL
(BOTÓN, CORAZÓN, TELÓN, CARRO)



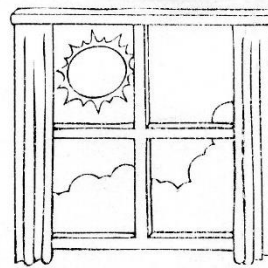
CUCHARÓN

				
Corazón	Zapato	Botón	Sillón	Taza

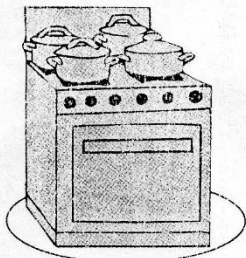
35. MARCA EL QUE NO TIENE EL MISMO SONIDO INICIAL(VENTANA, VENTILADOR, CAMA)



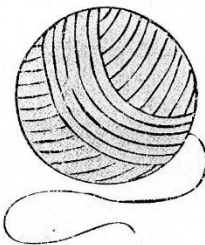
CARRO



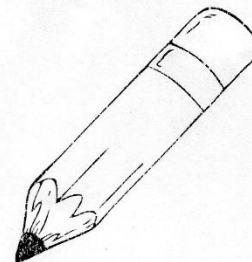
VENTANA



COCINA























LANA



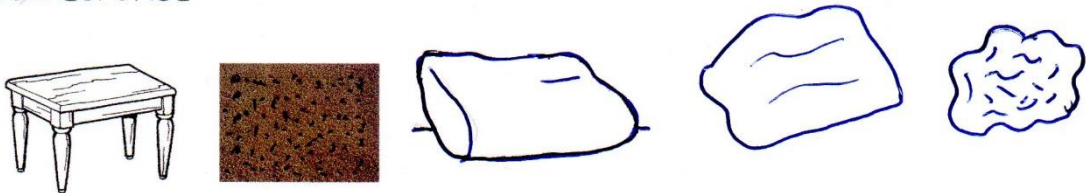
LÁPIZ

36. ENCIERRA LAS FIGURAS QUE COMIENCEN CON LAS VOCALES(A, E, I, O, U)

A	 ÁRBOL	 AVIÓN	 SOL	 ALA
E	 ELEFANTE	 MARIPOSA	 BARCO	 ESTRELLA
I	 DADO	 ISLA	 INDIO	 PEINE
O	 OJO	 LUNA	 PATO	 RATÓN
U	 UÑA	 UVA	 CARAMELO	 PEZ

37. DISCRIMINA TEXTURAS(SUAVE, ÁSPERO, LISO, DURA Y BLANDO)

38. DISCRIMINA TEXTURAS Y LOS UNE CON LOS DIBUJOS QUE LE CORRESPONDE



Liso Duro áspero blando suave

39. JUEGOS DE MEMORIA DE BUSCAR PAREJAS
40. MOSTRAR DIBUJOS SENCILLOS Y LUEGO TAPARLO PARA QUE INTENTE REPRODUCIRLO
41. DECIR SERIES DE OBJETOS EN UN ORDEN Y ASÍ TIENE QUE PONERLAS
42. REPITE UN TRABA LENGUAS APRENDIDA
43. REPITE UNA ADIVINANZA APRENDIDA
44. REPETIR SERIES DE NÚMEROS QUE SE LES MENCIONA

ESCUELA ACADÉMICO PROFECIONAL
DE EDUCACIÓN INICIAL



TITULO
EL JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS DE
LA LEI "NIÑO JESÚS DE PRAGA" - PUENTE PIEDRA
2012

TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

AUTOR(S):

LOAYZA AMORIN, ALLYS JEUREMA

Vinces Tenorio Hrisayda Maribel

ASESORA:

MG. VALENZUELA MONCADA CAROLINA

LINIA DE INVESTIGACION:

ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE Y ADOLESCENTE

Resumen de coincidencias

26 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés (Beta)

Coincidencias

- 26 1 repositorio.ucv.edu.pe 2% >
Fuente de Internet
- 2 www.scribd.com 1% >
Fuente de Internet
- 3 depace.unitru.edu.pe 1% >
Fuente de Internet
- 4 pt.scribd.com 1% >
Fuente de Internet
- 5 profecarlos.com.ar 1% >
Fuente de Internet
- 6 www.repararhoste.net 1% >

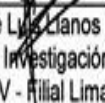
Anexo 1

ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, **José Luis Llanos Castilla**, revisor de la tesis de las estudiantes
.....*Brisayda Haribel Vinces Tenorio YALYS Jeyreema Loayza Amorin*..... titulada
.....*"El Juego Simbólico en niños de 2 años de edad"*....., constato que la misma tiene
.....*10.3.1 "Niño Jesús de Proza"*..... un índice de similitud de **26%** verificable en el reporte de originalidad del
programa *Turnitin*

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

Lima, 13 de diciembre de 2018


Mgtr. José Luis Llanos Castilla
Docente de Investigación – CAM.
UCV - Filial Lima



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

La Escuela Profesional de Educación Inicial

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Vinces Tenorio Brisayda Maribel

Loayza Amorin Allys Jeurema

INFORME TÍTULADO:

El Juego Simbolico en niños de 5 años de la I.E.I. NIÑO JESUS DE PRAGA, Puente Piedra, 2012

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

Licenciada de Educación Inicial

SUSTENTADO EN FECHA: 12/06/2012

NOTA O MENCIÓN: 12



FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN



Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Vinces Tenorio Brisayda Maribel

D.N.I. : 46133988

Domicilio : Mz J Lt 8 Los sauces Puente Piedra

Teléfono : Fijo : 5511049 Móvil : 966958555

E-mail : cjeancarlos107@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Educacion e Idiomas

Escuela : Educacion Inicial

Carrera : Educacion Inicial

Título : Licenciada en Educacion Inicial

Tesis de Post Grado

Maestría

Doctorado

Grado :

Mención :

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Vinces Tenorio Brisayda Maribel

Título de la tesis:

El juego simbólico en niños de 5 años de la I.E.I NIÑO JESUS DE PRAGA
PUENTE PIEDRA, 2012

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.



Firma :

Fecha:

22/01/2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

Loayza Amorin Allys Jeurema

D.N.I. : 44851129

Domicilio : Av Los Pinos Mz R Lt 7 Haras de Chillón Puente Piedra

Teléfono : Fijo : 5511552 Móvil :

E-mail : ajeure.01@gmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

Tesis de Pregrado

Facultad : Educación E Idiomas

Escuela : Educación Inicial

Carrera : Educación Inicial

Título : Licenciada en Educación Inicial

Tesis de Post Grado

Maestría

Grado :

Mención :

Doctorado

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

Loayza Amorin Allys Jeurema

Título de la tesis:

El juego simbólico en niños de 5 años de la I.E.I. NIÑO JESUS DE PRAGA
PUENTE PIEDRA 2012

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento,

Si autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

No autorizo a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha : 22/01/2019