

UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

Facultad de Derecho y Ciencias Políticas

Escuela Profesional de Educación Inicial



UPLA
UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES

TESIS

**JUEGO SIMBÓLICO Y LA AUTONOMÍA DE LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. PLAY HOUSE
SCHOOL, CHORRILLOS, LIMA, 2022**

Para optar	:	El título profesional de Licenciada en Educación Inicial
Autoras	:	Bach. Ayala Kong Katherine Bach. Hospina Calderon Carolee Grace
Asesora	:	Mg. Morales Ramos Eliana Gina
Línea de investigación institucional	:	Desarrollo humano y derechos
Área de investigación institucional	:	Ciencias sociales
Fecha de inicio y de culminación	:	20-07-2022 a 20-12-2022

HUANCAYO – PERÚ
2023

HOJA DE DOCENTES REVISORES

DR. POMA LAGOS LUIS ALBERTO

Decano de la Facultad de Derecho

MG. GUTIERREZ REYES ELIZABETH

Docente Revisor Titular 1

MG. POMA REYES GABRIELA

Docente Revisor Titular 2

MG. SANCHEZ PALMA LUIS ALBERTO

Docente Revisor Titular 3

MG. TACAY ELESCANO GERARDO ALBERTO

Docente Revisor Suplente

DEDICATORIA

A Dios por las bendiciones que me otorga cada día. A mi madre por su apoyo constante, motivándome para alcanzar mis anhelos. A mi hija e hijo por ser el gran motor de mi vida, ustedes son la luz que alumbra mi camino y el motivo de esforzarme siempre.

Gracias Dios, madre, hija e hijo.

Katherine Ayala Kong

Este trabajo de investigación se lo dedico a mis padres, a mis hijas Alexia y Valeria quiero servir de ejemplo para ellas para que sepan que deben luchar por lo que deseen y que nunca es tarde para empezar.

Carolee Grace Hospina Calderon

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios, por el Don de la vida y haber protegido a nuestras familias de esta pandemia que ha azotado a nivel mundial. Por habernos llenado de sabiduría, capacidades y conocimientos que nos ayudan en nuestra vida personal y profesional.

Un agradecimiento especial a los formadores de la UPLA, personas de gran sabiduría y grandes principios morales, a nuestras familias por siempre creer en nosotras y en nuestros sueños, por apoyarnos y darnos ánimos para seguir adelante en nuestra meta tan anhelada, creyendo en nuestro potencial.

Y gracias a todos aquellos que han participado de esta tesis de alguna u otra manera, no habría sido lo mismo sin cada uno de ustedes.

Katherine y Carolee

CONSTANCIA DE SIMILITUD



NUEVOS TIEMPOS
NUEVOS DESAFÍOS
NUEVOS COMPROMISOS

CONSTANCIA DE SIMILITUD

N° 0004- FDCP -2024

La Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones, hace constar mediante la presente, que la **Tesis** Titulada:

JUEGO SIMBÓLICO Y LA AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. PLAY HOUSE SCHOOL, CHORRILLOS, LIMA, 2022

Con la siguiente información:

Con Autor(es) : **BACH. AYALA KONG KATHERINE
BACH. HOSPINA CALDERON CAROLEE GRACE**

Facultad : **DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS**

Escuela profesional : **EDUCACIÓN INICIAL**

Asesor(a) : **Mg. MORALES RAMOS ELIANA GINA**

Fue analizado con fecha **05/01/2024** con **125** pág.; en el Software de Prevención de Plagio (Turnitin); y con la siguiente configuración:

Excluye Bibliografía.

Excluye Citas.

Excluye Cadenas hasta 20 palabras.

Otro criterio (especificar)

<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

El documento presenta un porcentaje de similitud de **25** %.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentajes establecidos en el artículo N° 15 del Reglamento de Uso de Software de Prevención de Plagio Versión 2.0. Se declara, que el trabajo de investigación: **Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.**

Observaciones:

En señal de conformidad y verificación se firma y sella la presente constancia.

Huancayo, 08 de enero de 2024



MTRA. LIZET DORIELA MANTARI MINCAMI
JEFA

Oficina de Propiedad Intelectual y Publicaciones

CONTENIDO

HOJA DE DOCENTES REVISORES	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
CONSTANCIA DE SIMILITUD	v
CONTENIDO	vi
CONTENIDO DE TABLAS	ix
CONTENIDO DE FIGURAS	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	16
<i>1.1. Descripción de la realidad problemática.....</i>	<i>16</i>
<i>1.2. Delimitación del Problema.....</i>	<i>19</i>
1.2.1 Delimitación espacial.....	19
1.2.2 Delimitación temporal.....	20
1.2.3 Delimitación conceptual.....	20
<i>1.3. Formulación del Problema</i>	<i>20</i>
1.3.1. Problema general.....	20
1.3.2. Problemas específicos.....	20
<i>1.4. Justificación de la investigación</i>	<i>21</i>
1.4.1. Justificación Social.....	21
1.4.2. Justificación Teórica.....	21
1.4.3. Justificación Metodológica.....	21
<i>1.5. Objetivos.....</i>	<i>22</i>
1.5.1. Objetivo General.....	22
1.5.2. Objetivos Específicos.....	22
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	23
2.1. Antecedentes.....	23
2.1.1. A nivel nacional.....	23

2.1.2. A nivel internacional.....	25
2.2. <i>Bases Teóricas</i>	27
2.2.1. Juego simbólico.	27
Bases teóricas sobre el juego simbólico.	28
Evolución del juego simbólico.	31
Dimensión 01: Juego simbólico.....	33
2.2.2 Autonomía.	35
2.3. <i>Marco Conceptual de las variables y dimensiones</i>	46
2.3.1. Definición conceptual del juego simbólico.	46
2.3.2. Dimensiones del juego simbólico.....	46
2.3.3. Definición conceptual de la autonomía y sus dimensiones	46
2.3.4. Dimensiones de la autonomía	47
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS	48
3.1. <i>Hipótesis General</i>	48
3.2. <i>Hipótesis Específicas</i>	48
3.3. <i>Variables</i>	48
3.3.1. Variable 1: Juego simbólico	48
3.3.2. Variable 2: Autonomía.....	49
Definición conceptual.....	49
Definición operacional.....	49
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA	51
4.1 <i>Método de Investigación</i>	51
4.2. <i>Tipo de Investigación</i>	52
4.3. <i>Nivel de Investigación</i>	52
4.4. <i>Diseño de la Investigación</i>	53
4.5. <i>Población y muestra</i>	54
4.6. <i>Técnicas e Instrumentos de recolección de datos</i>	55
4.7. <i>Técnicas de procesamiento y análisis de datos</i>	57
4.8. <i>Aspectos éticos de la investigación</i>	58
CAPÍTULO V: RESULTADOS	60
5.1. <i>Descripción de resultados</i>	60
5.2 <i>Contrastación de hipótesis</i>	64
5.3 <i>Discusión de resultados</i>	68
CONCLUSIONES.....	72

RECOMENDACIONES.....	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
ANEXOS	81
Anexo N° 1: Matriz de consistencia	82
Anexo N° 2: Matriz de operacionalización de variables.....	84
Anexo N° 3: Matriz de operacionalización del instrumento de investigación	86
Anexo N° 4: Instrumentos de recolección de datos	87
Instrumento de Investigación 1	88
Instrumento de Investigación 2	90
Anexo N° 5: Validación del Instrumento.....	92
Anexo N° 6: Solicitud dirigida a la IEP	112
Anexo N° 7: Documento de aceptación de la IEP.	113
Anexo N° 8: Consentimiento informado de la IEP	114
Anexo N° 9: Constancia de Aplicación	115
Anexo N° 10: Declaración De Autoría	116
Evidencias fotográficas	118
Instrumento aplicado	122
.....	125

CONTENIDO DE TABLAS

Tabla 1. Cantidad de estudiantes de 5 años	54
Tabla 2. Muestra censal de estudiantes de 5 años.	55
Tabla 3. Validación de juicio de expertos	56
Tabla 4. Grado de Confiabilidad de la variable en estudio Juego Simbólico.....	56
Tabla 5. Grado de Confiabilidad de la variable en estudio Autonomía.	57
Tabla 6. Distribución de la variable Juego Simbólico en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07.	60
Tabla 7. Distribución de las dimensiones de la variable Juego Simbólico en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07.	61
Tabla 8. Distribución de la variable Autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07	62
Tabla 9. Distribución de las dimensiones de la variable Autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07.	63
Tabla 10. Prueba de normalidad de las variables y dimensiones en estudio	64
Tabla 11. Correlación entre las variables Juego Simbólico y Autonomía.....	65
Tabla 12. Correlación entre las variables Juego Simbólico y dimensiones de la Autonomía..	67

CONTENIDO DE FIGURAS

Figura 1. Resumen de los conceptos claves incluidos en el término autonomía, tomado por las autoras de Mena (2018).....	17
Figura 2. Materiales no estructurados con los que cuentan los niños menores de 3 años según área de residencia.	18
Figura 3. Diagrama del Diseño Experimental – Transversal – Correlacional ...	53
Figura 4. Distribución de la variable Juego Simbólico	60
Figura 5. Distribución de las dimensiones de la variable Juego Simbólico	61
Figura 6. Distribución de la variable Autonomía	62
Figura 7. Distribución de las dimensiones de la variable Autonomía.....	63

RESUMEN

La presente investigación aborda la autonomía infantil como una condición para alcanzar competencias con un alto grado de complejidad y del pensamiento, además del juego simbólico como estrategia para desarrollarlo en la escuela, por lo que se planteó como objetivo, para lo cual se utilizó una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo básica, con diseño no experimental – correlacional, la muestra estuvo conformada por 25 niños y niñas de 5 años, el instrumento utilizado para el recojo de información fueron una lista de cotejo para cada variable, construida por las autoras. Se tuvo como resultados que respecto a la variable juego simbólico el 72% de los estudiantes se ubicaron en el nivel logrado y un 28%, en inicio; por otro lado, el 76% de ellos se ubicaron en el nivel logrado y un 24%, en el nivel Inicio respecto a la autonomía. Se concluye que se verificó la correlación positiva y fuerte del juego simbólico y la autonomía de los niños y niñas de 5 años, mediante la correlación de Spearman de 0.901, con un $p=0.000$ siendo menor que el 0.05; esta correspondencia, revela una relación directamente proporcional entre el juego simbólico y la autonomía, desde el sustento teórico, práctico y estadístico, evidenciando también la validez de la lista de cotejo como instrumento, que puede ser utilizado y adecuado en otras investigaciones considerando el contexto donde se realiza la misma.

Palabras claves: *el juego simbólico y autonomía.*

ABSTRACT

The present investigation deals with child autonomy as a condition to achieve competences with a high degree of complexity and thought, in addition to symbolic play as a strategy to develop it in school, for which reason it was proposed as an objective, for which a methodology was used. with a quantitative approach, of a basic type, with a non-experimental - correlational design, the sample consisted of 25 5-year-old boys and girls, the instrument used to collect information was a checklist for each variable, built by the authors. The results were that 72% of the students are located at the Achieved level and 28%, respect to symbolic play. At the Start level and 76% of them are located at the Achieved level and 24%, at the Start level with respect to autonomy; demonstrating by numerical evidence the efficiency of both variables. It is concluded that the positive and strong correlation of symbolic play and the autonomy of 5-year-old boys and girls was verified, through Spearman's correlation of 0.901, with $p=0.000$ being less than 0.05; This correspondence reveals a directly proportional relationship between the symbolic game and autonomy, from the theoretical, practical and statistical support, also evidencing the validity of the checklist as an instrument, which can be used and appropriated in other investigations considering the context where the same is done.

Keywords: the symbolic game and autonomy.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se centró en investigar acerca del juego simbólico y los beneficios que este puede aportar para el progreso de la autonomía de los niños y las niñas. Actualmente el desarrollo autónomo resulta crucial en el contexto de una educación formativa e integral de calidad. Por ello, se van a considerar los aportes de los teóricos constructivistas Piaget y Vygotsky, ambos proponen que los niños y niñas son agentes activos en sus aprendizajes, organizando y transformando la nueva información considerando sus conocimientos previos.

Motivadas por la comprensión de los elementos previamente mencionados y el compromiso con el crecimiento completo de los niños, surge la necesidad de este estudio, dado que se ha observado que los niños y las niñas de cinco años que están en el proceso madurativo de autorregularse, presentan deficiencia en su desarrollo autónomo por diferentes razones, que tienen que ver sobre todo con la falta del uso de estrategias lúdicas, así como estrategias de intervención temprana.

Hoy por hoy, en las escuelas públicas y privadas, en muchas ocasiones, se les asigna exclusivamente la responsabilidad del progreso cognitivo e intelectual de los niños y las niñas, sin prestar la debida atención al aspecto socioemocional y afectivo. Esto supone favorecer únicamente una faceta de su desarrollo, descuidando la importancia de abordar de manera integral e interdependiente todos los aspectos que lo componen. Además, también se desconoce la importancia del juego simbólico, dejándose de aplicar como estrategia de enseñanza aprendizaje.

Por tal motivo, es relevante conocer la relevancia de la interacción y socialización de los niños con sus pares durante el juego, ya que posibilita el fomento de sus emociones, estimula su imaginación, les permite explorar su entorno, expresar su percepción del mundo, desarrollar su creatividad, fortalecer habilidades sociales y atender la dimensión afectiva de su ser, resulta fundamental llevar a cabo estudios e investigaciones que conduzcan a propuestas con el fin de crear experiencias enriquecedoras que promuevan un crecimiento positivo en términos del desarrollo completo de la autonomía, es importante desarrollarlas en esta etapa escolar, donde se establecen las bases fundamentales para el desarrollo integral y completo de la persona.

Por lo tanto, se realizó una exhaustiva búsqueda de trabajos previos sobre el juego simbólico y su relación con la autonomía en niños de 5 años considerando referencias científicas que aportarán a la validación y respaldo de la investigación; siendo que los referentes teóricos considerados para el presente estudio fueron: Piaget (1968) quien sostiene que a través del juego simbólico el infante interacciona con una determinada realidad que podría estar desbordándolo. Por otro lado, Vygotsky (1993) expone que la independencia del niño se fusiona de manera activa con el contexto social que le insta a formar parte de él, asumiendo sus responsabilidades al relacionarse con sus pares, resolviendo los problemas cotidianos, tomando sus propias decisiones y al expresar sus gustos y preferencias.

Por lo mencionado, en la investigación se planteó el objetivo general: determinar la relación entre el juego simbólico y autonomía en el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, Lima – 2022. Como respuesta al problema de investigación: ¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía en el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022? La investigación fue de tipo básica, con un nivel de investigación no experimental – correlacional, con un solo grupo, además la experiencia de la investigación se realizó considerando los fundamentos y orientaciones de la investigación cuantitativa correlacional. En la recolección de datos se aplicó una lista de cotejo para cada una de las variables, que determinaban la relación del juego simbólico sobre el desarrollo de la autonomía en niños de 5 años de edad.

Ahora bien, el desarrollo del trabajo está estructurado por cinco capítulos:

El capítulo I, aborda el contexto que da origen a la identificación del problema de investigación, y, en consecuencia, se presenta la justificación correspondiente y la formulación de los objetivos de estudio.

El capítulo II, hace referencia al marco teórico, en el cual se abordaron la teoría alternativa y la exploración de los aspectos fundamentales de la educación, centrándose exclusivamente en temas relacionados con el juego simbólico y la autonomía en los infantes.

El capítulo III, se presentan la hipótesis general, las hipótesis específicas y las variables de estudio.

EL capítulo IV se presenta la sección de metodología en el que se detallan los siguientes aspectos: método de investigación utilizado, tipo de investigación, nivel de investigación, diseño de investigación, descripción de la población, muestra seleccionada, técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos, técnicas de procesamiento de datos utilizadas y consideraciones éticas relevantes a la investigación.

Para el capítulo V se presentan los resultados obtenidos de la investigación a nivel descriptivo e inferencial.

De manera que, el propósito de este trabajo de investigación es realizar una contribución al ámbito de la educación inicial, ampliando el corpus de conocimiento científico en relación a las variables de estudio, como el juego simbólico y la autonomía, en el campo educativo. Este aporte está dirigido a estudiantes de educación inicial, educación primaria, educación secundaria, educación superior no universitaria y, especialmente, a aquellos que se encuentran en el ámbito de la educación universitaria, considerándolo como un aspecto fundamental.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia Unicef (2018) reconoció la importancia del juego, razón por la cual ratificó su adhesión al artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño de la ONU, donde los Estados reconocieron el derecho infantil al reposo, la diversión, el juego y las actividades recreativas adecuadas a su etapa, así como la libertad para involucrarse activamente en la vida cultural y artística, siempre respetando y fomentando su pleno derecho a participar en todas las facetas de la vida, propiciando oportunidades apropiadas y en condiciones de igualdad. (p. 23)

En este sentido, a nivel mundial se tiene como referente a la educación finlandesa que se basa sobre una educación holística del desarrollo, crecimiento y aprendizaje del niño y niña, combinando elementos físicos, psicológicos y sociales, esta triada ha sido eficiente en sus reformas educativas. La mayoría de su población infantil de las edades entre 3 a 6 años asisten a guarderías municipales que tienen políticas de educación al juego como principal estrategia de aprendizaje, con materiales acorde a su edad y necesidad.

Según Moreno (2018) estos resultados se pueden ver reflejados en la prueba PISA 2018, dónde Finlandia ocupó el tercer puesto entre los países de la OCDE y la sexta en la clasificación general. Por lo tanto, el éxito del sistema finlandés en educación es tener el juego como principal herramienta en su sistema educativo que se encuentra a disposición de los alumnos en todo el país, sin ninguna distinción.

Así también, en estos últimos años a nivel Latinoamérica habido reformas en la educación en los países de Chile, Ecuador y Colombia, dónde el protagonista es el niño y niña, como creadores de sus propios aprendizajes. Así pues, el papel del educador se presenta como un facilitador y mediador dentro de un sistema intencional y sistemático de enseñanza-aprendizaje. Su labor consiste en crear un ambiente afectuoso en el que se promueva el fortalecimiento de la autoconfianza y la independencia, así como el desarrollo de habilidades para resolver desafíos, interactuar con los demás, generar conceptos innovadores y mejorar el entorno. El juego se emplea como una estrategia fundamental en este proceso.

Para Piaget (1992) menciona que el juego forma parte de los niños, donde pueden demostrar sus conocimientos. Ya que representan la realidad en la que se desenvuelven según su etapa de desarrollo; es decir, todos los niños al momento de jugar enriquecen su inteligencia y desarrollan sus habilidades, a la par, expresan y transmiten sus conocimientos con sus pares.

Vygotsky (citado por Addison, 2017) define a la autonomía como la capacidad de integrar al niño con su entorno permitiéndole ser parte de él y que es de gran necesidad para el aprendizaje escolar. Permite que el propio niño construya sus conocimientos y desarrolle sus propias estrategias.

Figura 1. Resumen de los conceptos claves incluidos en el término autonomía, tomado por las autoras de Mena (2018).



Fuente: Universidad del País de Vasco (2018)

Se visualiza así que la autonomía implica procesos que tienen que ver con la autorregulación del comportamiento, la exploración, competencias comunicativas y la toma de decisiones en la resolución de problemas, oportunidades que tanto la familia y la escuela deben brindar a los niños y niñas preescolares.

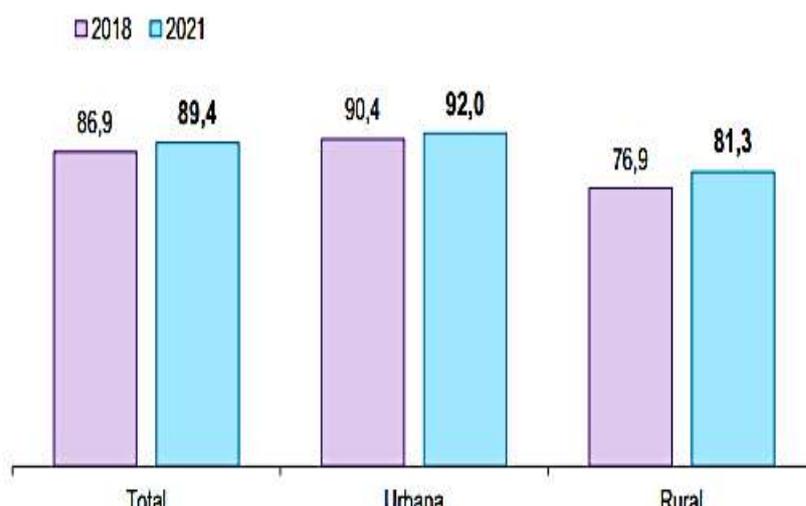
En el Perú, MINEDU (2016) se implementó reformas en las políticas de educación, con el nuevo Currículo Nacional de la Educación Básica Regular que

rige desde el 2017, donde se busca responder a las demandas actuales de la sociedad que está en constante cambio cultural, social y tecnológico. Teniendo como principios a la autonomía y el juego, que orientan a la Educación Inicial para contribuir con orientaciones específicas de la caracterización de los estudiantes.

Para el INEI (2021), el juego simbólico demanda movilización de habilidades cognitivas y los símbolos representan cosas o ideas; desde los 2 años se inicia la función simbólica, pero a los 5 años cuentan con las capacidades para jugar y representar sus vivencias evocando mentalmente un hecho u objeto que no lo observa.

Respecto al uso de materiales con los que cuentan los infantes para desarrollar la función simbólica, según área geográfica se observa en la siguiente figura.

Figura 2. Materiales no estructurados con los que cuentan los niños menores de 3 años según área de residencia.



Fuente: Tomado por las autoras de la investigación realizada INEI (2021).

Se evidencia que, en el Perú, el 18,7% los niños que viven en el área rural y un 0,8 % del área urbana, no cuentan con materiales estructurados para realizar los juegos simbólicos, limitando así la posibilidad de representar situaciones que vivencian en sus hogares y la escuela por ende aprendizajes relacionados con la escritura.

En consecuencia, ya que el juego simbólico tiene relación con el desarrollo cognitivo, donde los niños pueden elegir sus propias reglas, al tener limitadas

oportunidades de jugar simbólicamente, de modificar la realidad, así como el disfrute de ese momento de juego mediante la imaginación, creatividad la recreación autónomamente de diferentes situaciones de la vida cotidiana se vería afectada.

Lamentablemente, los padres de familia de la Institución Educativa Particular Nido Play House School del nivel de inicial, no estarían tomando la debida importancia al juego simbólico de los niños a pesar del impacto que tienen dichas actividades lúdicas; los niños se dedican a jugar por muchas horas con aparatos electrónicos y esto ocasiona que sean niños inseguros, tímidos, callados, ansiosos y con poca sociabilidad; perjudicando en los niveles de desarrollo.

En efecto, el presente estudio tiene como propósito establecer la relación existente entre el juego simbólico y la autonomía como dos variables que se entrelazan en el desarrollo integral de los niños y las niñas, desempeñando un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta relación favorece la capacidad de pensamiento, la creatividad y la toma de decisiones, aspectos estrechamente vinculados con la autonomía. Estas actitudes se centran en el afecto, la confianza y la seguridad, lo cual promueve un entorno acogedor, un rendimiento escolar adecuado y un desarrollo positivo en la sociedad.

Por último, es importante destacar que este proyecto se estructura en cinco secciones principales: Introducción, Marco Teórico, Hipótesis, Metodología y Resultados, y su relevancia radicó en identificar este problema educativo, para que los hallazgos encontrados sirvan de base para realizar a futuro, intervenciones o planes de mejora en beneficio de la población escolar.

1.2. Delimitación del Problema

1.2.1 Delimitación espacial.

La presente investigación se realizó en la Institución Educativa Particular Nido Play House School, ubicado en Av. Los Cedros, Mz. A9, Lt. 25, Cedros de Villa Chorrillos, que corresponde al distrito de Chorrillos y a la provincia de Lima de la Región Lima..

1.2.2 Delimitación temporal.

El presente trabajo se llevó a cabo en el periodo comprendido entre el 20 de julio del 2022 al 20 de diciembre del 2022.

1.2.3 Delimitación conceptual.

El estudio se realizó para conocer la relación que existe entre el juego simbólico y la autonomía en la Institución Educativa Particular Nido Play House School, UGEL 07, Chorrillos – 2022, pues dicha institución tiene como misión brindar una educación integral, humanista, como marco del desarrollo de las capacidades y valores de los estudiantes, potenciando su inteligencia cognitiva, socio emocional, comunicativas y autónomas. Los resultados emanados del estudio, evidenciaron los distintos problemas y causas que afectaban el proceso de enseñanza aprendizaje y a partir de ellos, se profundizó en la estrategia del juego simbólico, logrando la motivación e interés del niño en adquirir nuevos aprendizajes de una manera lúdica, conllevándolo a su desarrollo autónomo, que lo favorecerá a lo largo de su vida.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema general.

¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022?

1.3.2. Problemas específicos.

¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022?

¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022?

¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación Social.

Este estudio se justifica porque los resultados obtenidos beneficiaron a la comunidad educativa, especialmente al nivel inicial, porque comprendieron la importancia del desarrollo de la autonomía de los niños y niñas; en conocer sus habilidades, destrezas que le ayudaran a su quehacer diario, así mismo, como relacionarse con sus pares de una manera adecuada, partiendo de su interés y motivación, para desarrollar su independencia y responsabilidad en sus acciones y decisiones. Por lo que, el juego simbólico ofrece un escenario amplio para la adquisición capacidades innatas; asimismo, de imaginar, crear, emprender y desarrollar acciones con responsabilidad y sentido crítico – analítico en un ambiente de confianza, armonía y seguridad.

1.4.2. Justificación Teórica.

Mediante la investigación y el análisis de las bases teóricas, se ha comprendido la importancia de la autonomía para el desarrollo de los niños y niñas de 5 años (el juego simbólico brinda de manera lúdica los aprendizajes, considera al niño como un ser activo, con capacidad de crear de manera libre y autónoma sus experiencias de aprendizajes, favoreciendo en ello a su autonomía, seguridad y confianza). Por tal motivo, nace este proyecto de investigación, ya que hay pocos trabajos relacionados a este tema tan importante, además, se amplía el banco de conocimiento científico relacionado a las variables de estudio, el juego simbólico y la autonomía, dentro del ámbito del sector educativo. Se busca abarcar diferentes niveles educativos, comenzando desde la educación inicial, primaria, secundaria y la educación superior no universitaria. Además, se destaca la importancia de poner énfasis en la educación universitaria, considerándola como un aspecto fundamental en este estudio.

1.4.3. Justificación Metodológica.

La investigación permitió entender y definir con minuciosidad el concepto del juego simbólico como una estrategia de gran ayuda para favorecer el desarrollo emocional - cognitivo, habilidades comunicativas y sociales del niño y niña, por tal motivo, es necesario seguir desarrollándola en las aulas por cuanto es un factor de

mejoramiento en el aprendizaje del educando, es así la relación que existe con la autonomía que se va adquiriendo y desarrollando en este proceso de aprendizaje, en el cual los niños y niñas se ven como personas fuertes e inteligentes, favoreciendo así a su autoestima y auto concepto, logrando tener la capacidad de realizar por sí mismo las actividades, ser responsables de sus acciones y deberes, expresando sus gustos, preferencias y desagradados con sus pares o adultos, socializando de una manera armoniosa con su entorno, logrando así un desarrollando integral de los niños y niñas.

El instrumento aplicado sobre el juego simbólico y autonomía puede servir de apoyo para otras investigaciones posteriores en la provincia, región, local y porque no decir a nivel internacional.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General.

Determinar la relación entre el juego simbólico y la autonomía de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, Lima – 2022.

1.5.2. Objetivos Específicos.

Determinar la relación entre el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

Determinar la relación el juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

Determinar la relación entre relaciona el juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes.

2.1.1. A nivel nacional.

Valle (2019) se propuso evaluar el impacto de un taller centrado en juegos simbólicos en el desarrollo de la autonomía de niños de 5 años en una institución educativa. La muestra incluyó 48 niños de ambos géneros, a quienes se les administró una lista de verificación del MINEDU para evaluar su autonomía. Tras el taller con el grupo experimental, se volvió a aplicar la lista a ambos grupos y se procesaron los datos con Excel. Los resultados iniciales mostraron un bajo nivel de autonomía antes del taller, sin diferencias significativas entre los grupos. Posteriormente, el taller, con 20 actividades basadas en juegos simbólicos, tuvo un impacto significativo en el desarrollo de la autonomía según los resultados del post test.

Castillo (2020), en su investigación del año 2019, se enfocó en implementar actividades de juego simbólico para fomentar la autonomía en niños y niñas de tres años. Basándose en la teoría de Jean Piaget, el estudio aplicó un diseño cuantitativo pre-experimental y aplicado, utilizando una muestra de 48 alumnos, con un taller de juego simbólico titulado "El rincón de la aventura". Los resultados indicaron que este taller resultó ser una estrategia significativa en el desarrollo de la autonomía en niños y niñas de tres años.

Ocupa (2021) buscó analizar la relación entre la técnica de juego-trabajo y el desarrollo de la autonomía en los niños en una institución educativa. Se trató de un estudio descriptivo correlacional que recopiló información sobre el desarrollo de la autonomía en los niños, identificando las dificultades que enfrentan debido a la falta de estrategias adecuadas en el juego de los sectores, que son espacios diseñados para promover el aprendizaje. Se buscó establecer una relación constante entre estas variables. La muestra fue seleccionada de forma voluntaria por la tesista, ya que se trató de una investigación no probabilística. Los instrumentos utilizados fueron elaborados considerando el perfil de los niños y sus características comunes e intereses. Dado el nivel educativo de los niños, se utilizó la observación como método para tabular los resultados. Los hallazgos obtenidos revelaron una relación

directa entre los juegos en los sectores y el desarrollo de la autonomía en los niños, con una correlación de $r = 0,885$ con un valor de significancia $< 0,05$.

Cuenta (2022) realizó un estudio para determinar la relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales en niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial Miguel Grau, Distrito de Juliaca en el año 2022. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño correlacional. La población de estudio estaba compuesta por 57 niños de edades comprendidas entre los 3, 4 y 5 años, y la muestra seleccionada consistió en 20 niños de cuatro años. Se empleó la técnica de observación y el instrumento utilizado fue una Guía de observación validada por expertos. Los resultados obtenidos mostraron un estadígrafo de Rho de Spearman de 0,63751, lo que indica una fuerte correlación positiva entre el juego simbólico y las habilidades sociales. Además, el valor de la significancia bilateral fue de 0,01032, que es menor que $\alpha = 0,05$, lo cual lleva a aceptar la hipótesis de que existe una correlación entre el juego simbólico y las habilidades sociales. En conclusión, se determinó que el juego simbólico fortalece las habilidades sociales de los niños.

Valdéz y Gáloc (2022) tuvieron como objetivo principal describir el desarrollo del juego simbólico en preescolares de una institución educativa. El diseño utilizado fue descriptivo simple de tipo transaccional de una sola casilla. La población y muestra del estudio estuvieron compuestas por 25 preescolares seleccionados por conveniencia. La observación fue utilizada como técnica y se empleó una ficha de observación como instrumento. Los resultados revelaron que, en la dimensión de descentración, el 32% de los niños se ubicaban en el nivel 3, lo cual indica que son capaces de simular actividades realizadas por otras personas, animales u objetos. En cuanto a la dimensión de integración, el 24% de los niños se encontraban en los niveles 4 y 5, lo que demuestra que al jugar realizan dos o más acciones con una secuencia lógica. En relación a la dimensión de sustitución, la mayoría de los niños se ubicaron en el nivel 4 (28%), lo cual significa que imaginan acciones sin la presencia del objeto y las expresan mediante gestos. Por último, en la dimensión de planificación, la mayor proporción de los niños se encontraban en el nivel 3 (24%), lo que indica que realizan acciones improvisadas en un área de

juego utilizando objetos y juguetes. En conclusión, se determinó que, en las dimensiones de descentración, integración, sustitución y planificación, los niños no alcanzaron el nivel esperado en el juego simbólico.

2.1.2. A nivel internacional.

Baquero et al. (2020) abordaron una problemática relacionada con el fortalecimiento de la autonomía emocional como parte de las competencias socioemocionales, dentro de un modelo de adaptación propio. La muestra estuvo compuesta por niños y niñas de 6 a 8 años de edad que cursan el segundo grado del ciclo uno en el Colegio Alemania Unificada I.E.D. Para respaldar esta consolidación de competencias socioemocionales, se examinaron antecedentes a nivel internacional, nacional y local, con el fin de comprender su relevancia teórica y su complementariedad con el desarrollo cognitivo, social, comunicativo, cultural, afectivo y académico de los niños. Se investigó la efectividad del juego simbólico y la expresión corporal como estrategias de intervención pedagógica medibles para fortalecer las competencias analizadas. Se utilizaron instrumentos como el Test de Inteligencia Emocional MSCEIT™ "mesquite", el diario de campo y la implementación de nueve talleres lúdico-pedagógicos diseñados específicamente para esta investigación. La metodología utilizada fue descriptiva correlacional. Además, se llevó a cabo una etapa de triangulación de datos para contrastar el impacto y la pertinencia de esta propuesta investigativa, que utiliza un instrumento de evaluación psicométrica para reflexionar desde la pedagogía y la didáctica, sin fines clínicos o terapéuticos, y resaltar la importancia de promover competencias socioemocionales en el ciclo de vida de los niños de 6 a 8 años de edad.

Rivera y Sisalima (2020) tuvieron como objetivo de explorar la relación entre la aplicación del Método Juego en Rincones y el desarrollo de la autonomía en niños de 3 y 4 años de una institución educativa. Se tuvieron en cuenta las pautas del Currículo de Educación Inicial, especialmente en lo referente a la implementación de este método y las orientaciones curriculares en el ámbito de Identidad y Autonomía, así como la organización de los rincones de juego. Este estudio adoptó un enfoque descriptivo correlacional. Se utilizaron encuestas dirigidas a los docentes y listas de verificación aplicadas a niños y niñas de 3 y 4

años en el Nivel Inicial II, utilizando una muestra de la población. A través del análisis e interpretación de los resultados, se concluyó que la metodología Juego en Rincones aporta de gran manera en desarrollar aspectos como la autoestima, el auto concepto, la socialización, la confianza, seguridad.

Bustamante y Mosquera (2021) se propusieron examinar la conexión entre el juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de nivel preparatoria en la Escuela De Educación Básica "Bolivia Benítez". Este estudio se categoriza como correlacional y adopta un enfoque cuali-cuantitativo. Se emplea un método hipotético-deductivo y un diseño descriptivo. La población objetivo abarca 24 niños y 4 docentes de nivel preparatoria, de los cuales se selecciona una muestra mínima de 4 niños y 2 docentes. Debido a la pandemia, se realizaron reuniones mediante Zoom para la aplicación de los instrumentos de investigación. La técnica utilizada es la entrevista, con un cuestionario para los docentes y una ficha de observación aplicada a los niños de 5 años. Los resultados indicaron que el 50% de los niños demuestran creatividad al expresar de manera espontánea sus ideas y sentimientos. Además, el 100% de los docentes tiene conocimiento sobre el juego simbólico, aunque no en profundidad. Con base en estos hallazgos, se desarrolló una propuesta que incluye una guía metodológica con beneficios y tipos de juegos para que los docentes los apliquen en el aula.

Lanchimba y Quilumba (2022) se propusieron identificar las categorías de actividades lúdicas que promueven el desarrollo global y determinar la función del educador en el estímulo de la autonomía en niños y niñas de 4 y 5 años. El diseño metodológico es cualitativo, con un enfoque descriptivo-correlacional y el uso de fuentes bibliográficas y documentales. Se siguieron cuatro pasos: recopilación, revisión, pertinencia y actualidad, utilizando instrumentos como fichas de citas, resúmenes y contenido de páginas electrónicas. Este estudio destacó la importancia de elevar la autonomía en los niños y niñas, subrayando la necesidad de estrategias didácticas centradas en el juego como herramienta principal para desarrollar habilidades de aprendizaje.

Malliquina (2022) llevó a cabo una investigación para examinar los impactos de la excesiva protección familiar en el desarrollo de la autonomía de niños y niñas de 3 y 4 años en la Institución Educativa Fiscal Roberto Cruz. Adoptó

un enfoque crítico-social y un diseño de investigación combinado. El estudio, de naturaleza descriptiva y transversal, involucró a 58 estudiantes, 5 docentes y 3 familias. Se utilizaron técnicas como la observación, entrevista, encuesta y revisión bibliográfica, generando instrumentos como diarios de campo, listas de verificación y fichas bibliográficas. La conclusión principal destacó niveles bajos de autonomía en los niños y niñas después del confinamiento por la pandemia, resultando en una guía de apoyo para fomentar la autonomía en el nivel inicial.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juego simbólico.

Concepto

Muchos autores nos hablan acerca del juego y la gran importancia de este en el desarrollo humano, mediante esta actividad a los niños les permite descubrir el entorno y realidad, para luego representarlo a su manera.

Los juegos varían según el interés, deseo y edad de los niños, pero hay un juego en especial que se puede observar a partir de cierta edad, en el que el niño representa e imita mediante acciones o mediante la utilización de diferentes objetos situaciones de su vida cotidiana y de la realidad en la que vive, a este se le denomina el "juego simbólico".

Al respecto Maynard, S. (2020) considera que para Vygotsky mediante:

La utilización de símbolos durante el juego y las reglas internas que los mismos niños elaboran, les da la oportunidad de lograr una situación imaginaria, en la que relatará la búsqueda a la respuesta de sus propios deseos.

Piaget (1981) y Rowe y Goldin-Meadow (2019) también afirma que:

El juego simbólico es netamente egocéntrico porque mediante este, el niño intenta transformar la realidad satisfacer sus necesidades, deseos e intereses. Por ejemplo, un niño con ayuda de una muñeca recrea situaciones de su vida cotidiana, pero cambiando ciertas acciones que lo ayuden a transformar la realidad a como él quisiera que fuera.

Una de las funciones más importantes que nosotros como seres humanos tenemos son las de crear imágenes o símbolos.

Nos referimos a esta capacidad como la "función simbólica", que permite a los seres humanos utilizar el lenguaje, la creatividad y la resolución de problemas a través de representaciones mentales, como la imaginación. El juego simbólico, que se desarrolla en un entorno libre y seguro junto a sus compañeros, permite a los niños expresar cómo perciben su entorno familiar y educativo, así como los temas que les resultan significativos. También les brinda la oportunidad de expresar y abordar sus conflictos, aprender a resolver problemas y desarrollar su autonomía (MINEDU, 2019: p.17).

Bases teóricas sobre el juego simbólico.

El juego simbólico es una forma de representar la vida real, este tipo de juego le permite al niño dramatizar acciones de su vida cotidiana o aquello que puede experimentar en su entorno social. En cierta forma interioriza el mundo de los adultos, pero sometiéndola al mundo infantil.

Teoría de Piaget

Al respecto Piaget (1981) y Saracho y Spodek (2019); consideran que:

La función simbólica está estrechamente vinculada al lenguaje, el cual se entiende como un sistema de signos sociales en contraposición a los signos individuales. Además, el lenguaje nos revela que existen otras manifestaciones de la función simbólica, como es el caso del juego simbólico. Este tipo de juego implica representar algo utilizando objetos o gestos, permitiendo a los niños expresarse y comunicarse simbólicamente a través de estas representaciones.

Así también Piaget (1992) y Lillard (2020) afirman que:

Para el niño, la asimilación de la realidad a su propio yo es una condición vital para su continuidad y desarrollo. Desde el punto de vista del significado el juego le posibilita al niño volver a vivir sus experiencias pasadas, más por satisfacer su ego, que por subordinación a la realidad. Es decir, para Piaget es a través del juego simbólico que el niño puede representar situaciones o experiencias pasadas, pero no solo lo representa el niño mismo, sino que

también puede utilizar objetos a los cuales les dará un significado diferente según sus intereses de juego. (p. 166-167).

Teoría de Vygotsky

Vygotsky (1934) enfatiza:

La estrecha relación entre el lenguaje y el pensamiento. Según su teoría, el lenguaje no es simplemente un medio de comunicación, sino una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo de los niños. A través de la interacción social y el uso compartido del lenguaje, los niños asimilan conceptos y formas de pensamiento más complejas, lo que impulsa su desarrollo intelectual. Esta internalización del lenguaje juega un papel fundamental en la comprensión del juego simbólico, ya que, mediante la representación de objetos y roles, los niños emplean el lenguaje para dar significado a su mundo imaginario.

En consonancia, Vygotsky (1935) introduce:

El concepto del juego simbólico y su papel crucial en el desarrollo cognitivo. El juego simbólico implica el uso de objetos o situaciones para representar mentalmente otras cosas o roles, lo que va más allá de simplemente imitar acciones directas. Esta forma de juego se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños explorar y practicar habilidades en su "zona de desarrollo próximo" (ZDP), fomentando así un progreso significativo en su desarrollo.

En ese sentido, el juego simbólico desempeña un papel crucial en la adquisición de habilidades cognitivas y sociales. Durante esta actividad lúdica, según Vygotsky (1935), los niños internalizan conceptos y roles sociales a través de la representación imaginaria. Al simular situaciones de la vida real, como el rol de padre, maestro o médico, los niños adquieren una comprensión más profunda de las relaciones y las expectativas sociales. Además, el juego simbólico les proporciona la oportunidad de practicar habilidades y conocimientos que están en su ZDP, lo que facilita un progreso significativo en su desarrollo. De esta manera,

el juego simbólico se convierte en una herramienta esencial para adquirir habilidades cognitivas y sociales que son fundamentales para el desarrollo infantil.

La teoría de Vygotsky sobre el juego simbólico ha sido objeto de extensas investigaciones y aplicaciones prácticas. En el libro de Bruner, Jolly y Sylva (1976), se examina el papel del juego en el desarrollo infantil y su importancia en la evolución humana. Se destaca cómo el juego simbólico ha sido una herramienta esencial en la adaptación cultural y la transmisión de conocimientos, lo que refuerza la relevancia de la teoría de Vygotsky en el contexto del desarrollo humano y cultural.

Teoría de Bruner

Bruner (1986) plantea que:

El juego simbólico es una forma de representación mental, donde los niños utilizan objetos, palabras y situaciones para crear y simular mundos imaginarios. A través de esta actividad, los niños pueden explorar y entender el mundo que los rodea, así como desarrollar habilidades.

Concretamente, Bruner (1991) menciona que:

El juego simbólico es una actividad de aprendizaje fundamental, ya que permite a los niños experimentar con diferentes roles y situaciones. Al crear escenarios reales, en los juegos de roles, los niños adquieren una comprensión más profunda de las relaciones sociales y las dinámicas interpersonales. Además, durante el juego simbólico, los niños pueden practicar y mejorar sus habilidades cognitivas, como el pensamiento abstracto, la planificación y la resolución de problemas.

Una de las principales contribuciones de Bruner a la teoría del juego simbólico es su enfoque en la importancia de la narrativa en el juego. Bruner (1990) argumenta que los niños utilizan la narración como una herramienta para dar sentido a sus experiencias y comprender el mundo que los rodea. A través del juego simbólico, los niños crean narrativas que les permiten explorar diferentes escenarios y perspectivas, lo que les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y a comprender la complejidad de la vida real.

Además, Bruner (1996) destaca:

Cómo el juego simbólico es una forma de expresión creativa para los niños. Durante el juego, los niños pueden dar rienda suelta a su imaginación y creatividad, lo que les permite explorar y expresar sus pensamientos y emociones de una manera segura y significativa. Esta expresión creativa es esencial para el desarrollo emocional y social de los niños, ya que les permite desarrollar su identidad y autoconcepto.

Por consiguiente, el Ministerio de Educación (2019), menciona que:

El juego simbólico es una necesidad fundamental en la vida de los niños, ya que les brinda la oportunidad de representar y explorar su identidad, permitiéndoles transformarse en lo que deseen sin perder su esencia. A través de esta forma de juego, los niños pueden identificarse con distintos roles y representarlos de manera creativa. Además, el juego simbólico les permite expresar emociones profundas, satisfacer deseos y enfrentar temores, lo que contribuye a la construcción de significados sobre su entorno y al entendimiento de las relaciones que lo componen. En conclusión, el juego simbólico es una actividad que promueve el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.

Así mismo Vygotsky y Bruner coinciden en cierta manera con Piaget y define al juego simbólico es una situación imaginaria, en donde los significados que poseen por separado se unen para formar una situación real, es así como el niño utiliza un objeto para darle otro uso. Es decir, separa el significado de la palabra para designarle uno diferente.

Evolución del juego simbólico.

El juego simbólico se va desarrollando a partir de los 18 meses de edad hasta aproximadamente 6 años, conforme el niño va madurando el juego se vuelve más complejo y estructurado.

A continuación, según Piaget (1992) el juego simbólico se desarrolla según las edades:

- A partir de los 18 meses hasta los 2 años: es la etapa pre simbólica donde el niño va desarrollando el lenguaje que le permite representar algunas situaciones sencillas, así como también utiliza la función

sensorio motriz para explorar todo aquello que está a su alrededor, en este tipo de juego el niño prefiere la mayoría de veces jugar solo y otras con las personas más cercanas a él.

- A partir de los 2 a 3 años: en esta etapa el juego aún es individual, pero va entendiendo mejor lo que es la ficción, así como también empieza a transformar objetos, dándoles otra representación simulando objetos que no estén presentes.
- A partir de los 4 años: en esta etapa el niño tiene mayor necesidad de relacionarse y jugar con otros niños, ya posee un mayor vocabulario esto le permite expresar sus ideas y planificaciones de juego, el simbolismo se hace mucho mayor, dando a conocer a los demás a que le gustaría jugar, representar o simular durante el juego. Esto también le permite representar alguna situación en la que quizás el haya tenido experiencia de conflicto y mediante el juego entender y resolver aquella situación.
- A partir de los 5 años a más: en esta etapa los niños juegan en grupos y también en grupos dan vida a diferentes objetos y entre ellos juega como si dichos objetos también hablaran o tuvieran interacción entre ellos.

Respecto a los aprendizajes que se desarrollan a través del juego simbólico no cabe duda de que el juego es un generador de desarrollo, pero también de aprendizaje porque permite a los niños recrear situaciones convirtiéndose en diferentes personajes que les permite conectarse con la realidad, así como también tienen la facultad de modificarla e interpretarla de acuerdo con sus deseos.

Es así como el juego simbólico ayuda en el desarrollo y aprendizaje del niño:

- **Desarrollo personal, social y emocional:** los niños pueden expresar sus ideas de juego y a la vez escuchar las ideas de los demás, de igual forma los ayuda a desarrollar su autonomía, favoreciendo en el fortalecimiento de su identidad que les permite relacionarse de mejor manera con sus compañeros, según Ministerio de Educación (2019)
- **Desarrollo de la comunicación oral en la propia lengua materna:** Con respecto a este aprendizaje Gitlin -Weiner, Sandgrund y Shaefer

(2000) y Hoff (2019) nos dicen que mediante esta actividad lúdica el niño utiliza su imaginación y esto les permite tener un lenguaje más amplio y desarrollado, pues usan verbos, argumentan sus ideas y aprenden nuevas palabras que escuchan de sus compañeros.

- **Desarrollo de la comprensión lectora:** En cambio Cain & Oakhill (2019) afirman que los niños más creativos y que desarrollan mucho mejor la capacidad de la imaginación, entienden con mayor facilidad lo que leen y lo que escriben.
- **Desarrollo de resolución de problemas matemáticos:** Es mediante la utilización de objetos que les permite comprender de mejor manera situaciones matemáticas como el de clasificar, comprender el espacio, dimensiones, formar conjuntos, seguir una secuencia, etc., según Piaget (1996).

Dimensión 01: Juego simbólico.

A raíz de los estudios llevados por Piaget (1976) permite que otras investigaciones sobre la evolución del juego, nos aclaren e indiquen que este va evolucionando según la edad del niño y que tiene relación con otras conductas simbólicas como: el lenguaje, la imitación e imagen mental.

Es por ello que los investigadores Goicochea y Clemente en 1991 recogen están cuatro dimensiones del juego simbólico tomando como referencia a Piaget.

- ***Indicador 01: Descentración.***

Esta dimensión se centra en la habilidad que el niño obtiene con la edad que le permite pasar de juegos donde considere sus propios deseos o propósitos mediante su cuerpo, de pasar a un juego donde sus acciones simbólicas están relacionadas con personas u objetos animados e inanimados.

En las etapas iniciales, indica Solovieva y Quintanar, como se citó en Álvarez et al. (2020), estas actividades no discriminan entre diversas conductas. En una fase posterior, se integran juegos socializados que involucran a niños y juguetes. En el comienzo, los juguetes se presentan como entidades pasivas que adoptan la acción del compañero. A medida que el niño evoluciona, se les permite

a los juguetes participar activamente en el juego, destacando así la fase de descentración

▪ ***Indicador 02: Integración.***

En esta dimensión se puede observar que el niño tiene la capacidad de ordenar sus ideas y acciones para seguir una secuencia y se nota una mayor estructura en el juego que el niño realiza.

En esta fase, menciona Bonilla, como se citó en Álvarez et al. (2020), se incorpora la organización y complejidad inherente al juego. Al dar inicio al juego, se busca emular acciones relacionadas con las actividades cotidianas, inicialmente centradas en tareas simples y sencillas. Posteriormente, se fomenta la creación de esquemas, los cuales se encargan de establecer estructuras para agentes y materiales. Por último, se lleva a cabo la integración de juegos simbólicos que abarcan dos o más funciones simbólicas.

▪ ***Indicador 03: Sustitución.***

Al principio, hay una correspondencia directa entre los objetos utilizados en el juego y los objetos reales que representan. Sin embargo, a medida que el juego avanza, se produce una separación gradual, lo que permite que un objeto sea utilizado en el juego para representar otro objeto distinto. Incluso llegan a sustituir objetos por otros que no tienen ninguna relación directa.

Durante este periodo, afirma Carrasco, como se citó en Álvarez et al. (2020), el niño se involucra en juegos utilizando objetos familiares y cercanos, ya sea a tamaño real o en una escala reducida, como una cuchara o un peine. Posteriormente, comienza a sustituir estos objetos reales por utensilios sin una función específica, como un palo utilizado en lugar de una cuchara. Esta etapa muestra un alto nivel de evolución, ya que el niño demuestra la capacidad de emplear objetos que difieren de los reales, pero comparten alguna similitud para llevar a cabo la misma actividad.

▪ ***Indicador 04: Planificación.***

El niño anticipa mentalmente el juego que se va a realizar, en esta dimensión el niño ha logrado mayor madurez mental. La planificación significa que el niño primero piensa y luego actúa.

Cada etapa, como señalan Solovieva y Quintanar, citados en Álvarez et al. (2020), debe ajustarse de acuerdo con las habilidades específicas del niño; es esencial que el niño cuente con la madurez necesaria para participar en juegos que impliquen un grado más elevado de conflicto. Después de cumplir tres años, la naturaleza del juego individual con objetos tiende a transformarse hacia una modalidad más interactiva y social. En este nuevo contexto, los juegos con otros y la asunción de roles sociales para simular situaciones reales adquieren una importancia cada vez mayor. Se abandona el juego egocéntrico para dar paso al juego social y cooperativo.

2.2.2 Autonomía.

Piaget (1976) señala que la autonomía consiste en "una sumisión del yo a reglas ("nomía") que se da a sí mismo ("autó") o que elabora libremente, en cooperación con sus semejantes". En otras palabras, la autonomía es una habilidad inherente al ser humano que se desarrolla mediante la interacción social, permitiendo que las personas se vuelvan libres e independientes en la toma de decisiones.

Concepto.

Existen diferentes conceptos de la autonomía como:

Según, Currículo Nacional (2016) y Deci y Ryan (2019) menciona que la autonomía es la capacidad que muestra el niño y niña al tomar decisiones de actividad libre, como: qué jugar, con qué jugar, como jugar, con quienes jugar, etc., al realizar actividades con iniciativa, independencia y seguridad, según sus posibilidades en su quehacer del día a día, como, por ejemplo: alimentarse, realizar su higiene, vestirse, etc. En cada momento que el niño y niña "intenta" realizar algo nuevo, está revelando confianza, autonomía y seguridad en sus habilidades y capacidades propias e innatas (auto concepto), muestra convicción que cada problema tiene solución y que él está en la posibilidad de lograr con sus propios esfuerzos la tarea iniciada.

El desarrollo de la autonomía es un proceso gradual en el que se adquieren habilidades de comunicación, como el lenguaje oral, corporal y gestual. Además, implica la participación activa, la toma de decisiones y la resolución positiva de

conflictos, considerando las necesidades de los demás. Es esencial que los niños se encuentren en un entorno escolar afectuoso y respetuoso, donde se sientan seguros para expresar sus deseos, opiniones y preferencias sin temor a críticas negativas. Esto les brinda confianza en sí mismos y refuerza su autonomía.

Bases teóricas sobre la autonomía

Existen diferentes teorías de la autonomía como:

Teoría de Piaget

Según Piaget (1968), (2019) y Inhelder & Sinclair-de Zwart (2021) afirma lo siguiente:

“La autonomía es un procedimiento de educación social”, dónde se enseña al niño a liberarse del egocentrismo, en la etapa sensorio motor el niño desarrolla procesos mentales, que fomentan su crecimiento en la capacidad cognitiva, pasan de lo instintivo a la estructura operativa del pensamiento del adulto, el niño va a enfrentarse constantemente a situaciones desconocidas y nuevas para él, las cuales entiende o descifra a partir de ideas que ha formulado en su mente. Es así que va dando solución a problemas que va experimentando. Entonces, podemos decir que el desarrollo de la autonomía del niño, se da de manera gradual o a lo largo de las etapas de crecimiento del niño a medida que establece relaciones y nuevos conocimientos en su interacción con el entorno, promoviendo el bienestar social, mejorando la calidad de las personas.

Teoría Vygotsky

Según Vygotsky (citado en Baquero, 1997), "la autonomía integra de manera dinámica al niño con el entorno social", el cual, según Veresov (2020)

Desempeña un papel crucial en el aprendizaje escolar al asistir al niño en la construcción de conocimientos y en el desarrollo de sus propias estrategias. Dentro del marco de la Zona de Desarrollo Próximo, Vygotsky introduce el concepto de "Zona", el cual se refiere a la brecha entre el Nivel de Desarrollo Real (lo que el niño puede hacer por sí mismo) y el Nivel de Desarrollo Potencial (lo que puede lograr con la ayuda de otros). Esto quiere decir, según Zaretsky (2020), que consiste en plantearle al menor diferentes

problemas o retos fragmentados, que a medida que vaya superando cada problema o reto, pase al siguiente nivel. De igual manera, los docentes irán proporcionándole al alumno situaciones más retadoras y complejas, que le permitirán conllevarlo al pensamiento complejo, que le posibilitarán resolver dichos retos, dándole seguridad y confianza en sí mismo. El docente desempeña un papel fundamental como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La autonomía, por su parte, permite que el niño asuma responsabilidades de manera independiente y desempeñe un papel activo en su propio proceso de aprendizaje. Esto le permite identificarse e interactuar de manera efectiva con la sociedad.

Teoría de Bruner

Bruner (citado por Takaya 2008) concepto de:

Autonomía en los niños favorece el derecho que tienen a elegir, actuando de manera responsable, asumiendo conductas propias que le ayudan a identificarse e interactuar ante la sociedad. Bruner entendía el conocimiento como algo que podía ser constantemente depurado y perfeccionado. Se centró en el trabajo en equipo, potenciar los aprendizajes activos y facilitar el compañerismo. Es el creador de la teoría del andamiaje en 1976, gracias al concepto de zona de desarrollo próximo (ZDP) de Lev Vygotsky.

Para Taggart (2012), el fundamento que realizo:

Para esta teoría es la intervención del adulto en el proceso de aprendizaje del niño, el cual, se convierte en el facilitador y guía que le ofrece al alumno las herramientas necesarias para que él sea capaz de resolver los problemas que se le presente en su quehacer educativo. Para esto, el maestro ha de conocer bien al alumno, en cuanto a sus conocimientos, para saber qué tipo de acompañamiento y ayuda puede ofrecerle, la cuál va adecuar en relación a sus progresos y ritmo de aprendizaje. Por lo tanto, podemos decir, que el estudiante se convierte en el propio protagonista de su aprendizaje, en las interacciones entre maestro y alumno, dónde ambos aprenden uno del otro, a medida que el maestro va aumentando la dificultad de cada reto, va logrando

que los niños desarrollen el máximo potencial de sus capacidades. En consecuencia, la independencia, responsabilidad y autonomía son facilitadas por la autonomía, guiando a los niños hacia la adquisición de las destrezas esenciales para la toma autónoma de decisiones y para desenvolverse de manera autosuficiente.

Tipos que presenta la autonomía.

De acuerdo con Piaget (1981) y McWilliam & Bailey (2019) la adquisición de autonomía en los niños se produce de manera gradual, a medida que desarrollan la capacidad de reflexionar sobre sus acciones, reconocer sus aciertos y errores, y tomar conciencia de sí mismos. A medida que crecen emocionalmente, los niños se vuelven más autónomos e independientes, tanto en el ámbito intelectual como en el moral, tomando decisiones de manera responsable y actuando de acuerdo a sus propias voliciones. Por otro lado, el concepto de dependencia heterónoma se refiere a la adaptación del niño a las normas impuestas por su entorno y sociedad, comportándose según las reglas y leyes establecidas en su comunidad. Según Piaget, la autonomía se puede clasificar en dos tipos:

Autonomía personal

En esta situación, Vygotsky (referenciado en Baquero, 1997) y Dweck (2019) sostienen que la autonomía:

Conecta de manera dinámica al niño con el entorno social que le insta a formar parte de él. Por tanto, el medio dónde se relaciona el niño con sus pares representa un papel importante en el aprendizaje, este sirve de ayuda para la construcción de conocimientos nuevos, desarrollando así sus propias estrategias, habilidades, para relacionarse con demás y a la resolución de problemas. En ese sentido, el autor menciona que la autonomía brinda al niño la capacidad de asumir responsabilidades de forma independiente y desempeñar un papel activo en su proceso de aprendizaje. Esto le permite establecer una identidad propia y participar de manera interactiva en la sociedad.

Autonomía moral.

Con base en Piaget citado por (Agustí & Ximena, 2019) mencionan una idea relevante para este estudio.

Sostienen que la esencia de la autonomía radica en que los niños sean capaces de tomar decisiones por sí mismos. Sin embargo, es importante destacar que la autonomía no implica tener libertad total. En otras palabras, la autonomía implica tener la capacidad de considerar los factores relevantes al momento de tomar decisiones y determinar cuál es la mejor acción a seguir. Dicho en otra manera, la persona autónoma hace uso de su pensamiento crítico y analítico para tomar decisiones propias o frente a problemas, esto lo realiza a medida de sus posibilidades.

A partir de las definiciones anteriores, podemos concluir que la autonomía se refiere a la capacidad de un individuo para llevar a cabo acciones por sí mismo, siendo el único responsable de su propia conducta. Es el autor y el responsable de tomar decisiones y asumir las consecuencias de las mismas. La autonomía le permite expresar su libertad, ya que se siente capaz y seguro de lograr lo que se propone. Se considera que el desarrollo de la autonomía está influenciado por el entorno en el que cada persona crece y se desenvuelve, así como por las experiencias que vive.

Características de la autonomía.

Según Gómez & Martín (2013) y Deci & Ryan (2019) sostienen lo siguiente:

Que la autonomía comienza con la responsabilidad, aspecto de la vida que favorece a la independencia y confianza en todos los aspectos de la vida.

Asimismo, el MINEDU (2016)

Hace referencia en el área de Personal Social, que el desarrollo del niño inicia desde la familia, que sienta las bases de relaciones afectivas significativas, con un buen vínculo de apego seguro, brindándole a los niños contención emocional y afectiva, respetando el proceso madurativo de cada niño, como personas únicas y especiales, las interacciones deben ser de calidad, dando seguridad, confianza y creer en ese adulto que lo guía y acompaña.

Además, promueve el establecimiento de relaciones seguras, integrando en su convivencia los valores, límites y normas, que le permitan convivir en armonía, respetando su diversidad, cultura, creencias y costumbres, ejerciendo sus derechos y deberes con responsabilidad de acuerdo a su desarrollo y madurez.

Las características de un niño autónomo son:

- Posee un buen auto concepto de él.
- Buen juicio para dar soluciones a los problemas, sin rehuirlas.
- Sabe tomar decisiones.
- Muestra iniciativa en las cosas que realiza.
- Es responsable de sus actos.
- Autorregula sus emociones.
- Muestra confianza en sus capacidades, habilidades y aptitudes.
- Se adapta fácilmente en su entorno.
- Muestra confianza, optimismo y entusiasmo.
- Expresa lo que siente.

Pilares de la autonomía

Según, Piaget (1981) citado por Salazar (2014) y Dweck (2019) señala los pilares siguientes:

El vínculo afectivo, es el que determina la confianza básica, este se incrementa y fortifica a través del lenguaje, la maduración neurosensorial y del amor parental, quienes son los encargados de brindar los cuidados pertinentes acordes a sus necesidades, transmitiendo seguridad y confianza en sí mismos, con los demás y el entorno que lo rodea.

La comunicación, entendida como la relación interpersonal del niño, basada principalmente en el respeto, y la identificación de sus habilidades, capacidades, cualidades y de sus potencialidades, que lo hacen ser único, reforzando así la confianza, propiciando así el desarrollo de la autoestima y autoconcepto.

La autoridad, cuando se ejerce sin autoritarismo ni permisividad, y con amor, implica reconocer y valorar las conductas satisfactorias del niño, así como observar y abordar aquellas conductas que no son adecuadas, de

acuerdo con los límites establecidos previamente y conocidos por el niño. En este enfoque, la autoridad se basa en establecer normas y límites claros, pero también en brindar afecto y comprensión al niño, promoviendo su desarrollo de manera equilibrada. Por lo tanto, el autoritarismo y el castigo refuerzan en el niño conductas heterónomas o basadas en el miedo, no favoreciendo en su conducta autónoma o mediadas por las normas integradas y principios que lo hacemos nuestros.

La participación, debe ser vista como un derecho de los niños. Por consiguiente, es necesario fortalecer e involucrar al niño en la toma de decisiones, se debe considerar y escuchar su opinión en las elecciones del hogar, esto no se puede ver cómo pérdida de autoridad frente al niño, sino es incluirlo a la familia como parte del hogar, donde él tiene participación directa del mundo que lo rodea.

Dimensión 02: Autonomía

- ***Indicador 01: En relación consigo mismo.***

Según Piaget (1976) citado por Dweck (2019) una persona autónoma tiene:

El control sobre sus decisiones, impulsos, iniciativas y renunciaciones. Conoce sus deseos y se esfuerza por lograrlos, considerando a los demás, pero sin permitir ser sometido o manipulado. La autonomía le permite desenvolverse de manera independiente en el mundo y ser efectivo y productivo. Además, está relacionada con la capacidad de describirse de manera objetiva y realista en aspectos esenciales de su ser, como gustos, preferencias, habilidades, fortalezas, debilidades, prejuicios y valores.

La autonomía también implica tener conciencia de uno mismo y de cómo reacciona ante diversas situaciones (autoconciencia). Es un sentimiento interno que permite reconocerse, comprender su propia vida y encontrar sentido en ella. La autoestima juega un papel importante en la autonomía, ya que implica aceptarse a uno mismo, quererse y respetarse con todas las cualidades, defectos y limitaciones. También implica tener seguridad y confianza en uno mismo para superar los desafíos y enfrentar los retos que la vida presenta. El autocontrol es otro aspecto clave de la autonomía, ya que implica la capacidad de manejar los propios

sentimientos, mantener la calma y recuperarse rápidamente de las emociones negativas.

- ***Indicador 02: En relación con los demás.***

De acuerdo con las palabras de McWilliam y Bailey (2019), apoyándose de Lev Vygotsky (1976) las relaciones humanas se establecen:

Cuando las personas interactúan en un grupo y están regidas por los principios y normas de la cultura a la que pertenecen. Estas interacciones se ven influenciadas por una serie de elementos como hábitos, valores, tradiciones y creencias. En la sociedad actual, la comunicación se ha vuelto cada vez más compleja y en los entornos laborales, las relaciones suelen ser distantes e impersonales. La personalidad de un individuo es el resultado de la combinación de factores biológicos y ambientales, y se refiere a la organización dinámica de aspectos físicos y psicológicos dentro de cada persona, en relación a su adaptación al entorno. Esta personalidad incluye tanto aspectos heredados, como el temperamento, como características que se desarrollan a lo largo de la vida, como el carácter. Si lográramos conocernos mejor a nosotros mismos, podríamos mejorar nuestras relaciones con los demás.

Un fenómeno importante a considerar es la proyección, que consiste en ver en otras personas aspectos de nosotros mismos que no somos capaces de reconocer, ya sea porque son desagradables, defectos propios o simplemente nos molestan. A menudo, desconocemos que al interactuar con los demás, ellos actúan como espejos que reflejan aspectos de nuestra propia personalidad.

La autoestima es la capacidad que posee cada individuo para elegir su actitud frente a los retos y circunstancias que enfrenta, y así determinar su propio camino en la vida. Se considera como la clave del éxito personal, ya que en ocasiones nuestro verdadero potencial puede estar oculto o desconocido en nuestra mente subconsciente.

Para desarrollar una autoestima sólida, es necesario tener en cuenta varios aspectos fundamentales:

- ❖ **Autoconocimiento:** Implica conocer en profundidad las diferentes facetas que conforman nuestra identidad, comprendiendo nuestras

manifestaciones, necesidades, habilidades y debilidades. Esto implica entender por qué actuamos y sentimos de determinada manera.

- ❖ **Autoconcepto e imagen:** Se refiere a las creencias y valores que tenemos sobre nosotros mismos, y cómo estos se reflejan en nuestra conducta y forma de interactuar con el mundo. Nuestro autoconcepto y nuestra imagen personal tienen un impacto significativo en nuestra autoestima.
- ❖ **Autoevaluación:** Consiste en nuestra capacidad interna para valorar y calificar las situaciones y eventos que experimentamos en la vida. Nos permite discernir si consideramos que una situación es favorable, nos hace sentir bien y nos brinda oportunidades para crecer y aprender. Es crucial manejar adecuadamente nuestra autoestima en el entorno laboral, comprendiendo el rol que desempeñamos en el trabajo. Esto implica reconocer la función que tenemos, ya sea trabajando de manera individual o en equipo, cómo recibimos y respondemos a las instrucciones, y cómo gestionamos el liderazgo y la delegación de responsabilidades.

- ***Indicador 03: Frente a la resolución de los problemas.***

Según Vygotsky (citado por Rivera & Di Angelo 2020) el contexto social de la resolución frente a los problemas todos los niños y niñas tienen la curiosidad por:

Comprender las cosas que le rodean y los niños pequeños tratan de crear su propia resolución de problemas, explorando y descubriendo cosas, pero los recursos que tiene no son suficientes para poder obtener una resolución experta y madura. Además, hay algunas cosas que no pueden aprender los niños solos, (ni, aunque les demos pistas) más bien estos conocimientos deben ser transmitidos por los adultos.

Se puede concluir que la habilidad para resolver problemas es adquirida a través de interacciones sociales en el contexto diario. En resumen, la capacidad de resolver problemas en los niños depende menos de su habilidad en el razonamiento lógico y más del conocimiento factual y pensamiento crítico que van adquiriendo a

medida que aprenden y comprenden el mundo que les rodea. Es importante destacar que la experiencia y el conocimiento se acumulan, por lo que a medida que los niños tienen más experiencias, adquieren una base de conocimientos más sólida para resolver problemas. Además, el aspecto social juega un papel crucial, ya que la interacción entre niños y entre niños y adultos es fundamental para resolver problemas de manera efectiva, convirtiéndolo en un proceso social.

Factores que influye en la autonomía

Según Piaget & Heller (1968) y McWilliam & Bailey (2019) mencionan que:

La autonomía es la capacidad de poder decidir por uno mismo, el actuar libremente, tomando decisiones propias y dando solución a las distintas dificultades de la vida cotidiana. En la proporción en que el niño va adquiriendo esta capacidad humana de independencia, va haber dos factores que influyan grandemente, como son: la familia y la escuela.

La familia

Sanders & Mazzucchelli (2021) afirman que:

La familia desempeña un rol decisivo y socializador, ya que en ella los niños aprenden las primeras normas de convivencia, las maneras y modos de comportamientos, crear consensos, etc. La familia crea vínculos afectivos, sociales que ayudan a los niños a adquirir maduración y pensamiento crítico y analítico para desenvolverse con su entorno, para un trato igualitario.

Asimismo, es importante destacar que la imagen que la familia proyecta hacia los niños, a través de ejemplos, valores y formas de convivir, ejercerá una gran influencia en su desarrollo emocional, afectivo, autónomo, cognitivo y social. Por lo tanto, es fundamental que la familia establezca una relación afectuosa, basada en el amor y el respeto, brindando seguridad sin sobreprotegerlos en exceso. Además, deben estar atentos a los cambios y necesidades de autonomía que los niños experimentan a medida que crecen. Es responsabilidad de los padres y las madres ayudar y acompañar a sus hijos en esta búsqueda de autonomía, lo cual les hará sentirse valorados y respaldados en su proceso de crecimiento.

De igual manera, Minedu (2016) y Russell & Russell (2020) refiere que:

El rol de la familia es de suma importancia en el aprendizaje de los niños y niñas, siendo la primera escuela de la vida, son los encargados de dar el cimiento en valores y normas de convivencia, que reflejaran en las aulas, además fomentan la autonomía que es vital para la sociedad y para el ser humano y, como tal, necesarias para que los niños se inserten en lo social generando más comunicación y empatía entre ellos.

La escuela

Según las ideas de Winnicott (2019), la escuela no reemplaza al hogar, sino que representa una extensión de este. Aunque los padres son fundamentales en la vida de un niño, la escuela brinda oportunidades para establecer relaciones significativas con otras personas, tanto el personal educativo como otros compañeros. Además, proporciona un entorno que es tolerante pero estable, lo que permite a los niños vivir experiencias en profundidad. La escuela se convierte así en un espacio en el que se fomenta el crecimiento y desarrollo integral de los niños, complementando la labor familiar en su proceso de formación.

En este sentido, la escuela es el segundo espacio donde el niño tiene la oportunidad de desarrollar vínculos significativos. Ella ofrece oportunidades de conocimientos, socialización, comunicación, entre otras. También, te permite corregir hábitos inadecuados, desarrollar y fortalecer vínculos inestables. Los niños que han tenido vivencias de relaciones insatisfactorias encuentran en los maestros una oportunidad esencial para experimentar un vínculo de apoyo que les ofrezca estabilidad y confianza. Los docentes se convierten en una figura crucial para estos niños, brindándoles un ambiente seguro y constante donde puedan desarrollar la confianza y establecer conexiones emocionales. A través de esta relación de acogimiento, los profesores desempeñan un papel fundamental en el bienestar emocional de los niños, ayudándoles a superar las dificultades que puedan haber enfrentado en relaciones previas. Así, los maestros les proporcionan un espacio donde se sientan valorados, comprendidos y respaldados.

2.3. Marco Conceptual de las variables y dimensiones

2.3.1. Definición conceptual del juego simbólico.

El juego simbólico, según Piaget (1981), es la forma en que los niños transforman la realidad para satisfacer sus necesidades, deseos e intereses. Permite desarrollar creatividad e imaginación al representar vivencias cotidianas de manera personal, a menudo imitando comportamientos adultos. Smirnova y Filippova (2017) resaltan su utilidad como herramienta pedagógica, promoviendo habilidades sociales y académicas.

2.3.2. Dimensiones del juego simbólico.

Basándose en Piaget (1976), Goicochea y Clemente (1991) identificaron cuatro dimensiones del juego simbólico:

- ***Juego simbólico – Descentración.***

Transición de juegos centrados en el propio cuerpo a acciones simbólicas relacionadas con personas u objetos.

- ***Juego simbólico – Integración***

Ordenación de ideas y acciones, mostrando mayor estructura en el juego.

- ***Juego simbólico – Sustitución***

Evolución de una correspondencia directa entre objetos reales y representaciones a una separación gradual, permitiendo la representación de objetos no relacionados.

- ***Juego simbólico – Planificación***

Anticipación mental del juego, indicando mayor madurez mental en el niño.

2.3.3. Definición conceptual de la autonomía y sus dimensiones

La autonomía, basado en Piaget (1981), Deci y Ryan (2019), es la capacidad de desarrollar de forma independiente la valoración personal, toma de decisiones y responsabilidad. Busca mejorar el bienestar social y la calidad de vida.

2.3.4. Dimensiones de la autonomía

- ***Autonomía en relación consigo mismo.***

Implica el control sobre decisiones, autoconocimiento, autoestima y capacidad de manejar emociones.

- ***Autonomía en relación con los demás.***

Se refiere a las relaciones humanas, la autoconciencia y la proyección en las interacciones sociales.

- ***Autonomía frente a la resolución de los problemas.***

La capacidad de resolver problemas se adquiere a través de interacciones sociales, dependiendo menos del razonamiento lógico y más del conocimiento factual y pensamiento crítico que se acumulan con la experiencia.

CAPÍTULO III: HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Existe relación significativa entre el juego simbólico y autonomía en el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, Lima – 2022.

3.2. Hipótesis Específicas

- Existe una relación significativa entre el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.
- Existe una relación significativa el juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play Huse, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.
- Existe una relación significativa relaciona el juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

3.3. Variables

3.3.1. Variable 1: Juego simbólico

Definición conceptual.

Piaget (1981) el juego simbólico es aquel en el que el niño intenta transformar la realidad satisfacer sus necesidades, deseos e intereses.

Definición operacional.

El juego simbólico le permite a los niños y niñas, inventar, crear, hacer funcionar su imaginación y asimilar su entorno. Con sus vivencias, imitando, repitiendo comportamientos y roles que ve en los adultos, que le sirve de

entrenamiento para su futuro como adulto, este tipo de experiencias nutritivas e intensas harán que el niño y niña desarrolle una gran imaginación.

Dimensiones del juego simbólico:

- Juego integración.
- Juego sustitución.
- Juego de descentración.
- Juego de planificación.

3.3.2. Variable 2: Autonomía

Definición conceptual.

Según Deci y Ryan (2019) la autonomía es la capacidad de desarrollar de manera independiente la valoración por sí mismo, la toma de decisiones, el sentido de responsabilidad, la resolución a los problemas, entre otros.

Definición operacional.

La autonomía le permite a los niños y niñas, tener un buen desenvolvimiento en la sociedad, mostrando confianza y seguridad en su accionar, con libertad de expresar sus gustos, preferencias y desagradados, lo cual favorece a su comunicación y capacidad de pensamiento, creatividad, decisión, y asimilación de su entorno.

Dimensiones de la autonomía:

- **En relación consigo mismo.**

Refiere al control que tiene el niño o niña en relación a la toma de decisiones, desde sus impulsos, iniciativas y renuncias sobre sí mismo, es el desenvolvimiento autónomo que le permite desenvolverse de manera independiente en el mundo efectiva y productivamente.

- **En relación con los demás.**

El niño o niña se relaciona con los demás respetando las normas compartidas en sus hogares y escuela, compartiendo hábitos, valores, tradiciones y creencias.

- **Frente a la resolución de problemas.**

Los niños y niñas resuelven problemas de la vida cotidiana desde la curiosidad por comprender las cosas que le rodean para ello exploran y descubren cosas, esta situación desde el ensayo error.

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1 Método de Investigación

En el desarrollo de este trabajo de investigación se empleó el método científico, el cual se define como un proceso compuesto por una serie de operaciones y reglas establecidas que permiten alcanzar un resultado o un objetivo específico. En términos simples, el método científico se considera como el camino a seguir para lograr una meta determinada (Sánchez & Reyes, 2017, p.29).

A su vez, se basó en el enfoque del método hipotético-deductivo, el cual es ampliamente utilizado por los investigadores para convertir su actividad en una práctica científica. Este método implica la combinación de dos etapas: la reflexión racional y la observación de la realidad. En la etapa racional, se formulan hipótesis y se lleva a cabo la deducción lógica, mientras que en la etapa empírica se realiza la observación y verificación de los datos obtenidos. Posteriormente, se extraen conclusiones y se generan teorías a partir de los resultados obtenidos (Hernández et al., 2014)

Según, Hernández et al. (2014), “El método cuantitativo utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos”. En este estudio, se utilizó la estadística inferencial como método para evaluar y contrastar las hipótesis planteadas. La estadística inferencial se basa en una serie de pasos que incluyen: la observación cuidadosa del fenómeno que se está investigando, la formulación de una hipótesis que pretende explicar dicho fenómeno, la deducción de consecuencias o proposiciones más simples derivadas de la hipótesis planteada, y la verificación o comprobación de la verdad de estas proposiciones a través de la comparación con la experiencia o los datos recopilados.

La presente investigación se adscribe al enfoque cuantitativo, ya que implica la recolección de datos mediante el uso de una lista de cotejo, con el propósito de contrastar las hipótesis planteadas mediante un análisis estadístico. Sin embargo, esto no implica que se descarten las teorías, ya que también se considerarán en el proceso de investigación con el objetivo de establecer pautas de comportamiento y poner a prueba las teorías existentes. El enfoque cuantitativo se caracteriza por su

énfasis en la medición y la recopilación de datos numéricos, lo que permitirá obtener resultados cuantitativos que se someterán a análisis estadístico para obtener conclusiones objetivas y respaldadas por evidencia empírica, según Hernández et al. 2014).

4.2. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es básica o fundamental, porque se busca en la investigación obtener información sobre la relación que existe entre el juego simbólico y autonomía, logrando expandir los conocimientos con respecto a este tema, así como también conocer la verdad de los niños y niñas de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, para contribuir a una sociedad cada vez más avanzada y que responda mejor a los retos de la humanidad, de acuerdo a Sánchez & Reyes (2017)

De acuerdo con Muntanét (2010), la investigación pura o teórica se distingue por basarse en un marco teórico. Su propósito principal radica en ampliar los conocimientos científicos, sin necesariamente buscar contrastarlos con alguna práctica específica. En otras palabras, la investigación pura se centra en la generación de nuevo conocimiento teórico y conceptual, sin tener como objetivo principal su aplicación inmediata en la práctica. Su enfoque se dirige hacia la comprensión y el avance de la teoría y la ciencia, contribuyendo así al desarrollo del conocimiento en un campo determinado (Muntanét, 2010, p.221).

4.3. Nivel de Investigación

Según Hernández et, al (2014) los estudios correlacionales buscan encontrar el grado de relación entre dos o más variables dentro de un contexto en particular.

Para lo cual, se realiza la medición de cada una de estas variables, que luego se deberán cuantificar y analizar para establecer el grado de vinculación. (p.93)

- **Valor:** Es útil para mostrar con precisión los ángulos o dimensiones de los fenómenos, sucesos, comunidad, contexto o situación.
- **Alcances:**

De Tiempo: El estudio se realizó entre los meses de marzo 2022 - diciembre 2022.

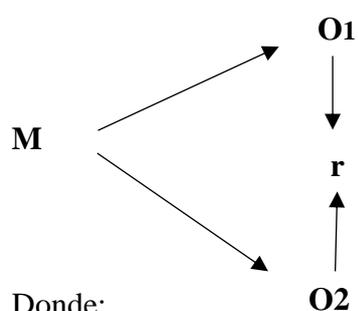
De espacio o territorio: El estudio se realizó en la I.E.P. Play House School, Chorrillos - Lima, 2022.

4.4. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación utilizado fue el No experimental - transversal, y para Liu & Tucker (citado por Hernández et al. (2014) Se basa en recolectar los datos en un solo momento determinado. En otras palabras, se recolectan datos a partir de un instante singular con el propósito de describir las variables existentes y examinar su influencia o contribución en los eventos de la investigación. En este estudio se verán las variables Juego simbólico y Autonomía con la intención de determinar la relación entre ambas.

Tal como se observa en la Figura 3, podemos encontrar el diseño no experimental –transversal de alcance correlacional.

Figura 3. Diagrama del Diseño Experimental – Transversal – Correlacional



Donde:

M= Muestra

O1= Observación de la V. 1. Juego Simbólico

O2= Observación de la V. 2. Autonomía

R = Correlación entre dichas variables

Nota: La correlación entre variables de estudio. Fuente: Hernández et al. (2014)

4.5. Población y muestra.

4.5.1. Población.

Hernández et al. (2014) definen la población o universo como el conjunto total de elementos, ya sean personas o cosas, que presentan características similares y que se pretenden investigar con el propósito de obtener conclusiones generales. En el contexto de esta investigación, la población se refiere a todas las unidades relevantes, como individuos, objetos o eventos, que son de interés social y que se encuentran dentro del alcance del estudio.

En este sentido, la investigación en cuestión se basa en una población compuesta por 25 estudiantes específicos. Estos estudiantes representan el grupo de interés sobre el cual se centrará el estudio y se buscará obtener conclusiones y generalizaciones.

4.5.2. Muestra.

La muestra es un subgrupo de la población o universo, en la investigación se requiere delimitar la población para generalizar resultados y establecer parámetros. Hernández, et al (2014). Por consiguiente, la muestra es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características que llamamos población.

Por ello, la población estuvo conformada por los 25 estudiantes, entre niños y niñas de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos - Lima, 2022

Tal como se observa en el Tabla 1 Cantidad de estudiantes de 5 años.

Tabla 1. Cantidad de estudiantes de 5 años

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD
5 años	Respeto	25 alumnos
TOTAL		25 alumnos

Nota: Población de la investigación.

Muestra censal.

La muestra de estudio fue una muestra censal que consta de 25 estudiantes de 5 años de la I.E.P. Nido Play House School –Chorrillos, Lima 2022.

Cabe destacar que la población es pequeña y por tal motivo se tomó en cuenta el 100% de la población elegida, convirtiéndose en muestra censal. Ramírez (1997) considera que la muestra censal es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra.

Tabla 2. Muestra censal de estudiantes de 5 años.

Estimar una proporción	
Total, de la población	25
(La muestra es por conveniencia)	
Tamaño muestral (n)	25

Nota: Se muestra la muestra escogida por conveniencia

4.6. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.

4.6.1. Técnicas.

Hernández, et, al (2014) mencionan que la técnica de observación consiste en registrar de manera ordenada los comportamientos y situaciones observables de la muestra investigada, proporcionando la validez y confiabilidad que se requiere (pág. 252)

Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación, cuyos instrumentos permitieron relacionar las dos variables y conocer el nivel de autonomía que tienen los niños y niñas hacia el juego simbólico.

4.6.2. Instrumentos.

El instrumento utilizado fue la lista de cotejo que se elaboró de acuerdo con las dimensiones de las variables juego simbólico y autonomía, el cual nos permitirá recoger información y conocer la relación o grado de asociación que existe entre las dos variables.

- **Validez del instrumento.**

Hernández, et, al (2014) menciona que la validez por contenido es el reflejo del dominio del instrumento, basado en la teoría y antecedentes de las variables de estudio (pág. 252)

Tabla 3. Validación de juicio de expertos

Experto	Validador	Nivel de aplicación
Dra. Fada Emma Nehme Mesia de Tolmos	Especialidad en educación inicial	Aplicable
Mg. Lourdes Requena Marquina	Especialidad en educación inicial	Aplicable
Dra. Mirella Roxana Aguilar Valdiviezo	Metodóloga	Aplicable
Mg. Victoria Isabel Bocángel Samatelo	Metodóloga	Aplicable

Fuente: elaboración propia.

- **Confiabilidad del instrumento**

Hernández, et, al (2014) refiere que la confiabilidad de un instrumento de medición se establece mediante diversas técnicas, donde se va interpretar brevemente los resultados, después de una revisión de consensuada de conceptos de validez y objetividad de resultados (pág. 252)

Tabla 4. Grado de Confiabilidad de la variable en estudio Juego Simbólico.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,890	27

Según, los resultados obtenidos en el programa SPSS 25, para la variable 1 – Juego Simbólico tiene un rango de confiabilidad de 0,890, significando que está en el rango de excelente confiabilidad según su escala de Alfa de Cronbach.

Tabla 5. Grado de Confiabilidad de la variable en estudio Autonomía.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elemento
,954	33

Según, los resultados obtenidos en el programa SPSS 25, para la variable 2 – Autonomía tiene un rango de confiabilidad de 0,954, significando que está en el rango de excelente confiabilidad según su escala de Alfa de Cronbach.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento de los datos en este estudio se llevó a cabo utilizando un microprocesador CORE i5. Además, se utilizó el software estadístico SPSS 25 para realizar el análisis estadístico correlacional. Para el análisis de variables cuantitativas, se emplearon tablas de frecuencias y Figuras de sectores y barras. En particular, se utilizó la prueba paramétrica Spearman con un nivel de confianza del 95% para examinar la relación entre las variables. Todo este proceso permitió obtener resultados precisos y confiables que respaldan las conclusiones de la investigación.

El SPSS 25, es el acrónimo de Producto de Estadística y Solución de Servicio un formato que ofrece IBM para un análisis completo. SPSS 25 es un software utilizado para realizar la captura y análisis de datos para crear tablas y gráficas con data compleja

- a. En primer lugar, se procedió a la elaboración de una base de datos que permitiera registrar y organizar las respuestas de los informantes de manera adecuada. Se diseñaron vistas de variables y vistas de datos para facilitar el proceso de agrupamiento y decodificación de la información recopilada.
- b. A continuación, se realizó la tabulación de los datos obtenidos. Se elaboraron tablas simples de distribución de frecuencias que permitieron organizar el número de registros junto con su respectivo porcentaje. Este

paso fue fundamental para analizar los datos de acuerdo con los objetivos establecidos en la investigación.

c. Posteriormente, se llevó a cabo la graficación de los resultados. Se diseñaron Figuras que representaron la distribución de frecuencias relativas obtenidas en las tablas previas. Estas Figuras proporcionaron una visualización clara y concisa de los datos, contribuyendo a la comprensión de los objetivos planteados.

d. Por último, se procedió al análisis estadístico de los datos. Se calcularon las frecuencias y los estadísticos relevantes para cada variable estudiada. Se realizaron interpretaciones y se explicó el significado de los valores más representativos de cada tabla o Figura, relacionándolos con los objetivos planteados en la investigación. Este análisis permitió obtener hallazgos relevantes y orientar las conclusiones correspondientes a cada objetivo establecido.

4.8. Aspectos éticos de la investigación

Según, Barquero (1993), menciona que la ética, es la ciencia de la conducta, que tiene como fin el estudio del problema del bien y del mal y de la felicidad del hombre, como ser racional que actúa en libertad... la concepción de la ética de cada persona definirá el universo moral según el cual actuará. (p. 37) Podemos decir entonces, que la ética es el estudio de la moral y las acciones humanas, con la finalidad de minimizar o eliminar los comportamientos indeseables y promover los comportamientos correctos o adecuados, son reglas morales para tener una convivencia sana.

En consecuencia, este estudio de investigación no se limita únicamente a cumplir con los principios éticos, sino que implica, sobre todo, llevar a cabo un acto responsable. Desde la perspectiva de la ética de la investigación, se debe considerar como parte de un conjunto más amplio de principios morales, ya que se trata de un aspecto específico relacionado con la ética profesional .

En lo relativo a las consideraciones éticas para la estructuración del presente trabajo se hizo un exhaustivo arqueado de información, de forma que el mismo no generó conflicto de intereses con anteriores trabajos publicados. Del mismo modo,

en lo que respecta a las listas de cotejo realizadas, se garantizó la confidencialidad de toda la información de la Institución Educativa Particular Nido Play House School y que la misma es únicamente utilizada para fines académicos.

Además, se respetaron los derechos de autor, así como también se garantizó la integridad y fiabilidad de todos los datos recolectados, que por facilidad se convirtió la calificación de letras a una escala numeral; para poder aplicar el estadístico apropiado para este diseño de investigación.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1. Descripción de resultados

Luego del procesamiento de la información recogida de la variable Juego simbólico se presentan los resultados:

Tabla 6. Distribución de la variable Juego Simbólico en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07.

Juego simbólico		
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	28
Logrado	18	72
Total	25	100

Fuente: Lista de cotejo

Figura 4. Distribución de la variable Juego Simbólico

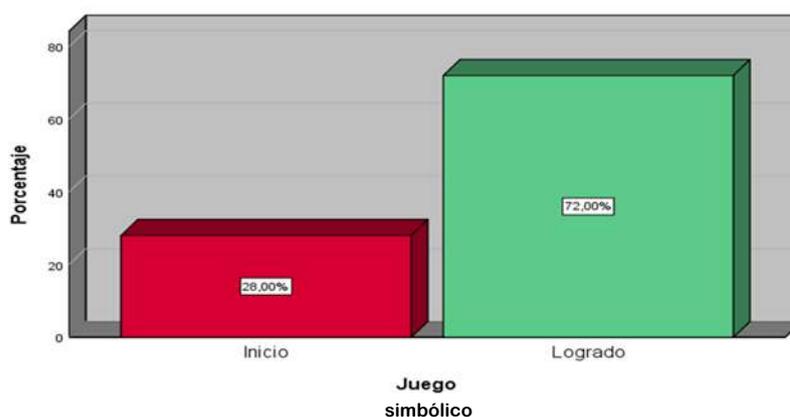


Figura 4: Niveles del Juego simbólico

Interpretación:

En la tabla 6 y Figura 4, se presentan los resultados de la variable Juego Simbólico realizado a 25 niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, donde se

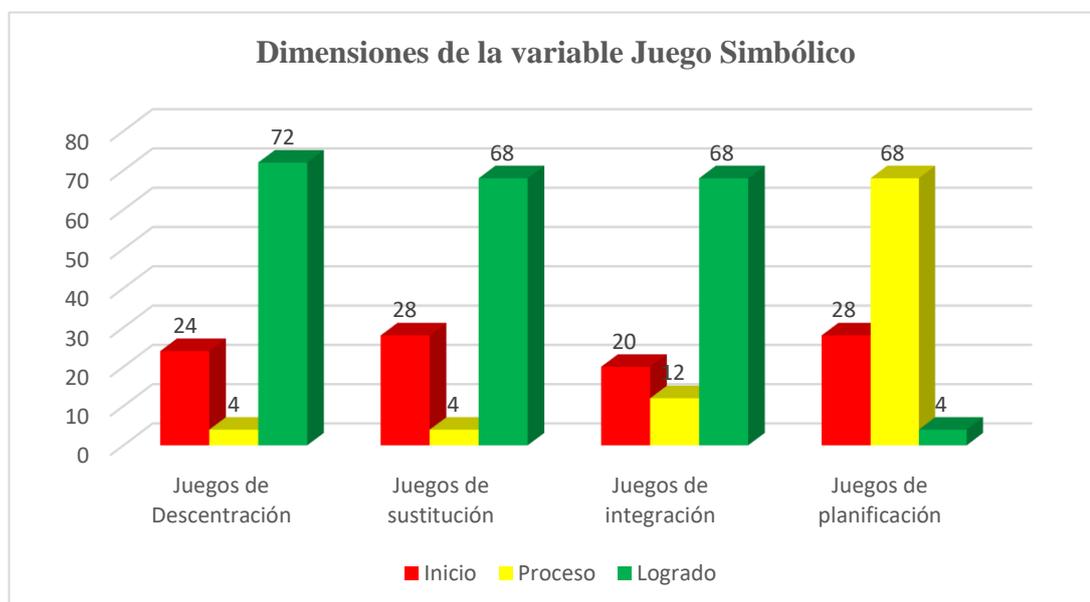
observa que un 72% de ellos se ubican el nivel logrado y un 28%, en el nivel inicio; lo que manifiesta que el Juego Simbólico se halló en su mayoría en nivel sobresaliente de la variable en mención; demostrándose por evidencia numérica la eficiencia de dicha estrategia.

Tabla 7. Distribución de las dimensiones de la variable Juego Simbólico en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07.

Niveles	Juegos de Descentración		Juegos de sustitución		Juegos de integración		Juegos de planificación	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	24	7	28	5	20	7	28
Proceso	1	4	1	4	3	12	17	68
Logrado	18	72	17	68	17	68	1	4
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente SPSS 25

Figura 5. Distribución de las dimensiones de la variable Juego Simbólico.



Interpretación:

En la tabla 7 y Figura 5, se presentan los resultados de las dimensiones de la variable Juego Simbólico realizado a en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de

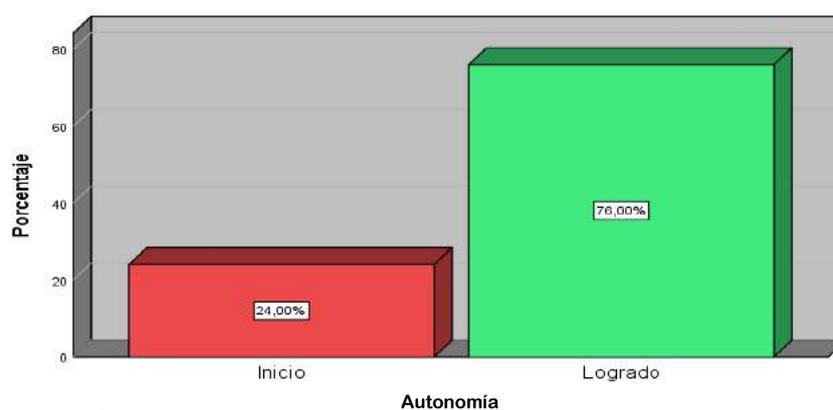
Chorrillos, UGEL 07, donde se evidencia que, en relación a la dimensión Juego de descentración un 72% se ubica en el nivel Logrado, un 24% en el nivel de inicio y un 4% en el nivel Proceso; en relación a la dimensión Juego de sustitución un 68% se ubica en el nivel de Logrado, un 28% en el nivel Inicio y un 4% en el nivel de Proceso; en relación a la dimensión Juegos de Integración un 68% se ubica en el nivel de Logrado, un 20% en el nivel de Inicio y un 12% en el nivel Proceso y sobre la dimensión Juegos de Planificación un 68% se encuentra en un nivel de Proceso, 28% en un nivel de Inicio y un 4% en un nivel de Logrado; evidenciando que los niños y niñas desarrollan en su mayoría los juegos simbólicos exitosamente.

Tabla 8. Distribución de la variable Autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07

Autonomía		
Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	24
Logrado	19	76
Total	25	100

Fuente: Lista de cotejo

Figura 6. Distribución de la variable Autonomía



Interpretación:

En la tabla 8 y Figura 6, se presentan los resultados de la variable Autonomía, realizado a 25 los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos,

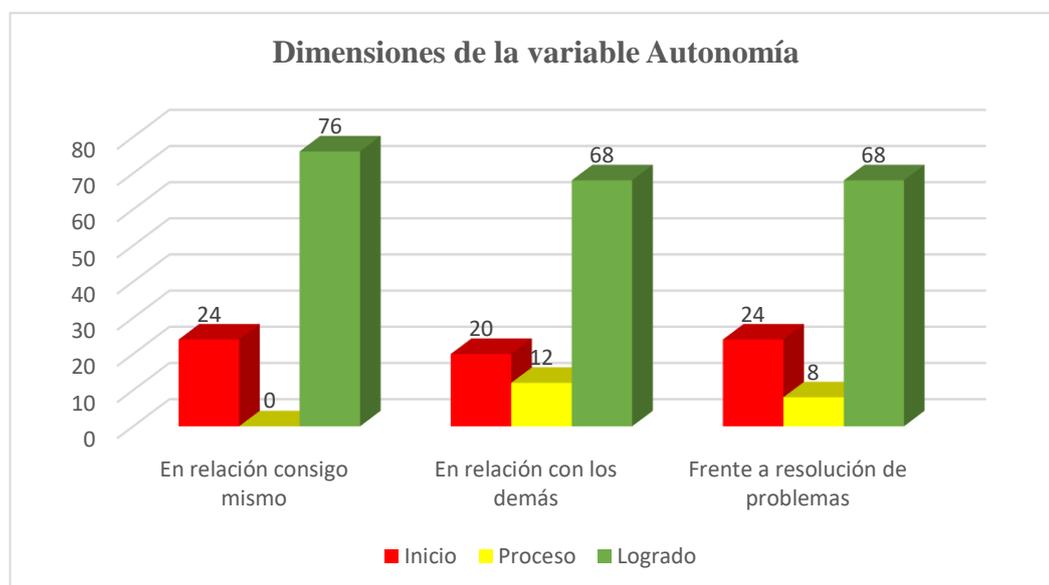
UGEL 07, donde se observa que un 76% de ellos se ubican el nivel Logrado y un 24%, en el nivel Inicio; lo que manifiesta que la Autonomía se halló en su mayoría en nivel sobresaliente de la variable en mención; demostrándose por evidencia numérica la eficiencia de competencia.

Tabla 9. Distribución de las dimensiones de la variable Autonomía en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07.

Niveles	En relación consigo mismo		En relación con los demás		Frente a resolución de problemas	
	f	%	f	%	f	%
Inicio	6	24	5	20	6	24
Proceso			3	12	2	8
Logrado	19	76	17	68	17	68
Total	25	100	25	100	25	100

Fuente SPSS 25

Figura 7. Distribución de las dimensiones de la variable Autonomía



Interpretación:

En la tabla 9 y Figura 7, se presentan los resultados de las dimensiones de la variable Autonomía realizado a en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de

Chorrillos, UGEL 07, donde se evidencia que, en relación a la dimensión Autonomía en relación consigo mismo un 76% se ubica en el nivel Logrado y un 24% en el nivel Inicio; en relación a la dimensión Autonomía en relación con los demás un 68% se ubica en el nivel de Logrado, un 20% en el nivel Inicio y un 12% en el nivel de Proceso y sobre la dimensión Autonomía frente a resolución de problemas un 68% se encuentra en un nivel de Logrado, 24% en un nivel de Inicio y un 8% en un nivel de Proceso; evidenciando que los niños y niñas son autónomos en su mayoría.

5.2 Contrastación de hipótesis

Prueba de Normalidad

Ha La distribución de los datos difieren de la distribución normal

Ho La distribución de los datos no difieren de la distribución normal

Prueba de Normalidad

Tabla 10. Prueba de normalidad de las variables y dimensiones en estudio

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Juego Simbólico	,565	25	,000
Autonomía	,533	25	,000
Juego descentración	,578	25	,000
Juego sustitución	,618	25	,000
Juego integración	,629	25	,000
Juego planificación	,665	25	,000

De acuerdo con la tabla 10, se evidencia que la prueba de distribución de los datos de ambas variables no sigue una distribución normal, esto según la prueba de Shapiro-Wilk, cuyo valor de $p = ,000$ para todos los casos, menor que el valor de $\alpha = ,05$ en consecuencia se acepta la hipótesis alterna, concluyendo que se trata de una variable no paramétrica, por lo que supone utilizar para el análisis de los datos un estadístico no paramétrico como el Rho de Spearman.

5.2.1. Hipótesis general.

Planteamiento de la hipótesis.

Ha:

Existe relación significativa entre el juego simbólico y autonomía en el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, Lima – 2022.

Ho:

No existe una relación significativa entre el juego simbólico y autonomía en el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, Lima – 2022.

▪ Niveles de significación.

Sobre el nivel de significación teórica, se determina $\alpha = 0.05$, el cual se ajusta al 95% del nivel de Confiabilidad.

Estadístico de prueba

R de Rho – Spearman

Lectura del P. valor

Rechazar H0 si la significación evidenciada “p”, es menor que α .

No rechazar H0 si la significación evidenciada “p”, es mayor que α .

Tabla 11. Correlación entre las variables Juego Simbólico y Autonomía

		Correlaciones	
	Autonomía		Juego Simbólico
Rho Spearman		Coficiente de correlación	de ,901**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	25

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

- ***Decisión y conclusión estadística.***

En la tabla 11 se muestra que la variable Juego Simbólico está relacionada directamente con la variable.

La autonomía, evaluada mediante la correlación de Spearman con un valor de 0.901, exhibe un resultado positivo y robusto, con una significancia estadística de $p=0.000$, inferior al 0.05. Por consiguiente, se respalda la hipótesis alterna y se descarta la hipótesis nula. Esta correlación sólida y estrecha indica que la utilización del Juego Simbólico influye en la autonomía de los niños y niñas de 5 años que asisten al nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, Lima – 2022; por lo que, una mayor significancia y regularidad de la misma permite un mejor desarrollo de la Autonomía en forma general.

5.2.2. Hipótesis específicas.

Ha: Existe una relación significativa entre el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

Ho: No existe una relación significativa entre el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

Ha: Existe una relación significativa el juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

Ho: No existe una relación significativa el juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

Ha: Existe una relación significativa relaciona el juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

Ho: No existe una relación significativa relaciona el juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.

▪ **Niveles de significación.**

Respecto al nivel de significación teórica, se determina $\alpha = 0.05$, el cual se ajusta al 95% del nivel de Confiabilidad.

▪ **Estadístico de prueba.**

R de Rho – Spearman

Lectura del P. valor

Rechazar H0 si la significación evidenciada “p”, es menor que α .

No rechazar H0 si la significación evidenciada “p”, es mayor que α .

Tabla 12. Correlación entre las variables Juego Simbólico y dimensiones de la Autonomía

		Correlación	
		Juego Simbólico	
Rho Spearman	En relación Consigo mismo	Coefficiente de correlación	,901**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	25
	En relación con los demás	Coefficiente de correlación	,781**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	25
	Frente a resolución de problemas	Coefficiente de correlación	,799**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	25

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

▪ ***Decisión y conclusión estadística.***

En relación con la hipótesis específica 1, se evidencia en la tabla 12 que la variable "Juego Simbólico" guarda una relación directa con la dimensión "Autonomía en relación consigo mismo" de los niños y niñas de 5 años que cursan el nivel inicial en la Institución Educativa Particular Play House, ubicada en el distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022. Esto se sustenta en la correlación de Spearman, cuyo valor es de 0.901, indicando una relación positiva y fuerte, con una significancia estadística de $p=0.000$, que es inferior al 0.05. En consecuencia, se valida la hipótesis alterna y se descarta la hipótesis nula.

Con respecto a la hipótesis específica 2, se muestra en la tabla 12 que la variable "Juego Simbólico" está directamente vinculada con la dimensión "Autonomía en relación con los demás" de los niños y niñas de 5 años que asisten al nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, en el distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022. La correlación de Spearman, con un valor de 0.781, señala una relación positiva y fuerte, con una significancia estadística de $p=0.000$, menor que el 0.05. En consecuencia, se confirma la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Finalmente, respecto a la hipótesis específica 3, se constata en la tabla 12 que la variable "Juego Simbólico" está directamente relacionada con la dimensión "Autonomía frente a resolución de problemas" de los niños y niñas de 5 años en el nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, en el distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022. La correlación de Spearman, con un valor de 0.799, evidencia una relación positiva y fuerte, con una significancia estadística de $p=0.000$, inferior al 0.05. En consecuencia, se valida la hipótesis alterna y se descarta la hipótesis nula.

5.3 Discusión de resultados.

Se discuten los resultados hallados:

5.3.1. Hipótesis principal.

Como se muestra en la tabla 9, la variable Juego Simbólico está relacionada directamente con la variable Autonomía de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos,

UGEL 07 – 2022, con una correlación de Spearman de 0.901 con una significancia positiva y fuerte con un $p=0.000$ siendo menor que el 0.05. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, dentro de los alcances del objetivo general.

La correlación positiva fuerte hallada entre el juego simbólico y la autonomía, según se debe a que el primero permite el desarrollo del lenguaje, creatividad y resolver problemas con ayuda de representaciones mentales como la imaginación simbólica de forma autónoma ya que el niño elige su juego y los materiales con los que desea jugar, desde la toma de decisiones de forma autónoma; en la medida que los adultos que acompañan a los niños en el hogar y la escuela, les permitan jugar en un ambiente libre y seguro entre sus pares, permite a los niños exteriorizar como perciben su entorno familiar y educativo; así como, los asuntos que le son significativos; expresar sus conflictos y buscar solucionarlos, aprender a resolver problemas y desarrollar la autonomía, según MINEDU (2019).

Además, dichos resultados hallados en la presente investigación coinciden con lo hallado por Castillo (2020) y Valle (2019) quienes demostraron que el juego simbólico es una estrategia significativa en el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas. Así también coincide con lo hallado por Cuenta (2022) quien halló una relación entre el juego simbólico y las habilidades sociales halló una correlación de Rho Spearman de 0,63751, indicando una fuerte correlación positiva entre ambas variables. Del mismo modo Ocupa (2021) halló una relación directa entre los juegos en los sectores y el desarrollo de la autonomía en los niños, con una correlación de $r=0,885$ con un valor de significancia $< 0,05$.

5.3.2. Hipótesis específicas

- ***Hipótesis N° 1.***

Como se muestra en la tabla 9 se halló que el Juego Simbólico se relaciona significativamente con la dimensión Autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022, con una correlación de Spearman de 0.901 representado este resultado como positiva y fuerte con una significancia estadística de $p=0.000$ siendo menor que el 0.05.

Dichos resultados coinciden con MINEDU (2016), cuando hace referencia al área de Personal Social, que el desarrollo del niño inicia desde la familia, que sienta las bases de relaciones afectivas significativas, con un buen vínculo de apego seguro, brindándole a los niños contención emocional y afectiva, respetando el proceso madurativo de cada niño, como personas únicas y especiales, las interacciones deben ser de calidad, dando seguridad, confianza y creer en ese adulto que lo guía y acompaña. El vínculo afectivo, es el que determina la confianza básica que el niño y niña pueda construir de sí mismo, este se incrementa y fortifica a través del lenguaje, la maduración neurosensorial y del amor parental, quienes son los encargados de brindar los cuidados pertinentes acordes a sus necesidades, transmitiendo seguridad y confianza en sí mismos, con los demás y el entorno que lo rodea según para actuar autónomamente en relación consigo mismo, según Piaget (1981) citado por Salazar (2014) y Dweck (2019)

- ***Hipótesis N° 2.***

Como se muestra en la tabla 9, se halló que el Juego Simbólico se relaciona directamente con la dimensión Autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022, con una correlación de Spearman de 0.781 representado este resultado como positiva y fuerte con una significancia estadística de $p=0.000$ siendo menor que el 0.05.

Los resultados hallados coinciden con lo dicho por Vygotsky (citado por Baquero (1997); Veresov (2020) al señalar que la autonomía integra dinámicamente al niño con el entorno social, el cual, repercutiendo positivamente en el aprendizaje en la escuela, ya que le permite construir conocimientos, desarrollando así sus propias estrategias. En la Zona de Desarrollo Próximo Vygotsky plantea el concepto de “Zona” que hace referencia a la distancia entre el nivel de Desarrollo Real lo que el niño es capaz de realizar por sí solo y el nivel de Desarrollo Potencial lo que puede llegar a hacer con ayuda de los demás, haciendo referencia a las acciones con sus pares en la autonomía en relación con los demás a partir del autoconocimiento, autoconcepto y autoevaluación que el niño realiza de sí mismo.

- ***Hipótesis N° 3.***

Finalmente, como se muestra en la tabla 9, se halló que el Juego Simbólico se relaciona directamente con la dimensión Autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022, con una correlación de Spearman de 0.799 representado este resultado como positiva y fuerte con una significancia estadística de $p=0.000$ siendo menor que el 0.05.

Los resultados hallados coinciden con Rivera & Di Angelo (2020) ya que el contexto social de la resolución frente a los problemas todos los niños y niñas tienen la curiosidad por comprender las cosas que le rodean y los niños pequeños tratan de crear su propia resolución de problemas, explorando y descubriendo cosas. El rol de la familia es de suma importancia en el aprendizaje de los niños y niñas, siendo la primera escuela de la vida, son los encargados de dar el cimiento en valores y normas de convivencia, que reflejarán en las aulas, además fomentan la autonomía que es vital para la sociedad y para el ser humano y, como tal, necesarias para que los niños se inserten en lo social generando más comunicación y empatía entre ellos, según MINEDU (2016) y Russell & Russell (2020).

Es así que, al haber hallado la relación del Juego Simbólico con la Autonomía en los niños de 5 años, surge la necesidad de realizar investigaciones cuasi experimentales que atiendan la problemática relacionada al desarrollo de la autonomía de los niños del nivel inicial, ya que a través de situaciones lúdicas ellos tendrán la posibilidad de desarrollar la autonomía consigo mismo, con los demás y frente a resolución de problemas; de este modo los niños puedan desarrollar las competencias consideradas en el Programa Curricular de Educación Inicial con la confianza en sí mismos y en sus posibilidades de interactuar con sus pares y con el medio ambiente.

CONCLUSIONES

Primera.

Se verificó la correlación positiva y fuerte del juego simbólico y la autonomía de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022, mediante la correlación de Spearman de 0.901, con un $p=0.000$ siendo menor que el 0.05; por lo que, un regular uso del juego simbólico en las actividades de aprendizajes en las escuelas posibilita una mejor autonomía en forma general, aceptándose de este modo la hipótesis general del presente estudio; esta correspondencia, revela una relación directamente proporcional entre el juego simbólico y la autonomía, desde el sustento teórico, práctico y estadístico, evidenciando también la validez de la lista de cotejo como instrumento, que puede ser utilizado y adecuado en otras investigaciones considerando el contexto donde se realiza la misma.

Segunda.

Se verificó la correlación positiva y fuerte del juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022, mediante la correlación de Spearman de 0.901, con un $p=0.000$ siendo menor que el 0.05; por lo que, un regular uso del juego simbólico en las actividades de aprendizajes en las escuelas posibilita una mejor autonomía en relación consigo mismo, aceptándose de este modo la hipótesis específica 1 del presente estudio; esta correspondencia, revela una relación directamente proporcional entre el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo, desde el sustento teórico, práctico y estadístico, evidenciando también la validez de la lista de cotejo como instrumento, que puede ser utilizado y adecuado en otras investigaciones considerando el contexto donde se realiza la misma.

Tercera.

Se verificó la correlación positiva y fuerte del juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la

Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022, mediante la correlación de Spearman de 0.781, con un $p=0.000$ siendo menor que el 0.05; por lo que, un regular uso del juego simbólico en las actividades de aprendizajes en las escuelas posibilita una mejor autonomía en relación con los demás en forma general, aceptándose de este modo la hipótesis específica 2 del presente estudio; esta correspondencia, revela una relación directamente proporcional entre el juego simbólico y la autonomía, desde el sustento teórico, práctico y estadístico, evidenciando también la validez de la lista de cotejo como instrumento, que puede ser utilizado y adecuado en otras investigaciones considerando el contexto donde se realiza la misma.

Cuarta.

se verificó la correlación positiva y fuerte del juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022, mediante la correlación de Spearman de 0.799, con un $p=0.000$ siendo menor que el 0.05; por lo que, un regular uso del juego simbólico en las actividades de aprendizajes en las escuelas posibilita una mejor autonomía frente la resolución de problemas en forma general, aceptándose de este modo la hipótesis específica 3 del presente estudio; esta correspondencia, revela una relación directamente proporcional entre el juego simbólico y la autonomía frente la resolución de problemas, desde el sustento teórico, práctico y estadístico, evidenciando también la validez de la lista de cotejo como instrumento, que puede ser utilizado y adecuado en otras investigaciones considerando el contexto donde se realiza la misma.

RECOMENDACIONES

Primera.

A la directora habiéndose determinado que existe una fuerte relación entre el juego simbólico y la autonomía en los niños de 5 años, se recomienda implementar en el Plan Anual de Trabajo actividades dirigidas a las familias para fortalecer su rol de primeros educadores en el acompañamiento de los juegos simbólicos en el hogar desde la gestión de su autonomía de los niños y niñas; así también acciones formativas dirigidas a las docentes para identificar e implementar habilidades cognitivas, motoras y emocionales en los niños a través del Juego Simbólico y la Autonomía, desde las acciones de planificación y evaluación curricular.

Segunda.

A las maestras, planificar y evaluar sesiones de aprendizajes donde se considere el uso de la estrategia del Juego simbólico en sus diferentes tipos como: Juego de descentración, Juego de sustitución, Juego de integración y Juego de planificación, para desarrollar la autonomía de los niños en relación a sí mismo, con los demás y la resolución de problemas.

Tercera.

A las maestras, utilizar las listas de cotejos propuesta en la presente investigación para diagnosticar el nivel de logro en que se encuentran los niños y niñas de 5 años, respecto al Juego Simbólico y Autonomía, a partir de ello plantear Unidades Didácticas como; Proyectos, Unidades de Aprendizajes y/o Talleres de intervención a partir de lo encontrado y alcanzar logros de aprendizajes en las áreas de Comunicación, Personal Social, Matemática y Ciencia y Tecnología.

Cuarta.

A las maestras, en atención a las necesidades de aprendizajes de los estudiantes respecto a la autonomía de sí mismo, en relación con los demás y la resolución de problemas proponer Planes de Mejoras o Proyectos de Innovación con el uso del Juego Simbólico como estrategia que mejora la problemática hallada; así también involucrar a las familias en dichas acciones, así como la colaboración de psicólogos para darle a dichas propuestas de mejora un enfoque multidisciplinario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andagoya, M. E. (2022). La sobreprotección en el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 3 a 4 años de la institución educativa fiscal “Roberto Cruz”. [Tesis de Maestría, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/29031/1/UCE-FIL-CPO-MALLIQUINGA%20MARIA.pdf>
- Agustí, P. L., & Ximena, M. B. (2019). "La autonomía como Finalidad de la Educación" "Implicaciones de la teoría de Jean Piaget". Universidad de Illinois, Círculo de Chicago, 11.
- Barquero, C. (1993), *Ética Profesional*, Editorial Universal Estatal a Distancia.
- Baquero, S. et al. (2019). *El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad*. [Título de Especialista en Docencia Universitaria, Universidad Cooperativa de Colombia]. <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/9be32882-1e1d-433a-b1e2-3e898d4b01f6/content>
- Baquero, R. (1997). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Argentina: Aique Grupo Editor S.A.
- Bruner, J. S., Jolly, A., & Sylva, K. (Eds.). (1976). *Play: Its role in development and evolution*. Ciudad de publicación: Editorial. https://www.researchgate.net/profile/Kathy-Sylva-2/publication/328486788_Play_its_role_in_development_and_evolution/links/5bd0755592851cabf26467aa/Play-its-role-in-development-and-evolution.pdf
- Bruner, J. S. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Inglaterra: Harvard University Press. <http://library.lol/main/60B298F517B9B7DC637AAB0A742AA268>
- Bruner, J. S. (1990). *Acts of meaning*. Inglaterra: Harvard University Press. <https://libgen.is/book/index.php?md5=799EFA90531C1F8DD99B30826B577252>
- Bruner, J. S. (1991). *Culture in mind: Cognition, culture, and the problem of meaning*. Ciudad de publicación: Harvard University Press.

[https://www.academia.edu/53986775/Culture in mind Cognition culture and the problem of meaning](https://www.academia.edu/53986775/Culture_in_mind_Cognition_culture_and_the_problem_of_meaning)

- Bruner, J. S. (1996). *The culture of education*. Ciudad de publicación: Harvard University Press.
<https://libgen.is/book/index.php?md5=6B64ECCC3758152B72E27501EA3F8C93>
- Bustamante, N. & Mosquera, J. (2021). *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento creativo de niños/as de nivel preparatoria*. [Tesis Licenciatura, Universidad Técnica de Machalá].
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/17106/1/EL%20JUEGO%20SIMBOLICO%20Y%20EL%20DESARROLLO%20DEL%20PENSAMIENTO%20CREATIVO%20EN%20NI%C3%91OS%20DE%20NIVEL%20PREPARATORIA%20-%20Josselyn%20Ariana%20Mosquera%20Ramos.pdf>
- Cain, K., & Oakhill, J. (2019). *Reading Comprehension Difficulties: Processes, Assessments, and Intervention*. Routledge.
- Castillo, K. (2020). “*Juego simbólico para estimular el desarrollo de la autonomía en niños de tres años de la Institución Educativa Inicial Particular Villa Catarina-Pimentel*”. [Tesis Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46676/Castillo_CKG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuenta, D. (2022). *El juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Educativa Inicial Miguel Grau, DISTRITO de Juliaca 2022*. [Tesis Licenciatura, Universidad Católica Los Andes Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27598/CREATIVIDAD_HABILIDADES_SOCIALES_CUENTA_CHAVEZ_DORIS_PILAR.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2019). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. The Guilford Press.
- Dweck, C. (2019). *Mindset: La actitud del éxito*. Ediciones Urano.
- Gómez, O. G., & Martín Nieto, J. (2013). *Cómo fomentar la autonomía y responsabilidad en nuestros hijos e hijas*. Madrid: CEAPA.

- Ghonsooly, B. et al. (2020). The Effect of Symbolic Play Therapy on Social Skills of Children with Autism Spectrum Disorder. *International Journal of Pediatrics*, 8(12), 12879-12886.
- Hernández, R. et al. (2014). *Metodología de la investigación 6ta Edición*. México: Interamericana.
- Hoff, E. (2019). *Language Development (5th ed.)*. Cengage Learning.
- Inhelder, B., & Sinclair-de Zwart, H. (2021). *The Early Growth of Logic in the Child: Piaget's Vision of Semiotics*. Springer
- Lachimba N. M. y Quilumba C. E. (2022). La importancia del juego para el desarrollo de la autonomía de los niños y niñas de 4 y 5 años de edad, durante el año 2021. [Tesis de licenciatura Universidad Central de Ecuador] . <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28101/1/FIL-CEI-LACHIMBA%20NANCY-QUILUMBA%20CARMEN.pdf>
- Lillard, A. S. (2020). *Montessori: The Science Behind the Genius*. Oxford University Press.
- Maynard, S. (2020). *The Development of Play*. Routledge.
- McWilliam, R. A., & Bailey, D. B. (2019). *Self-Determination for Students with Disabilities: Views of Parents and Teachers*. Brookes Publishing.
- Mena, I. (2018). El desarrollo de la autonomía en la infancia. programa de aplicación en el aula. [Tesis Doctoral, Universidad del País Vasco]. https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/36145/TESIS_MENA_LUCIA_I NES.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Minedu. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica Regular*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Minedu. (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en sectores. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6519>
- Moreno, P. (2018). Cómo aprenden los estudiantes en Finlandia. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15211/MorenoArgosPaula.pdf>
- Muntané, J. (2010). Intriducción a la investigación básica. *RAPD ONLIN*, 33 (3), 221-227.

https://www.researchgate.net/publication/341343398_Introduccion_a_la_Investigacion_basica/citation/download

- Ocupa, M. (2021). “La técnica juego – trabajo como base para desarrollar la autonomía en los Niños del Jardín N° 321 Toma y Calla en Santa María”. [Tesis Licenciatura, Universidad Nacional JOSé Faustino Sánchez Carrión]. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5708>
- Piaget, J. (1976). *La construcción de lo real en el niño*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Piaget, J. & Heller, J. (1968). *La autonomía en la escuela*. Barcelona: Paidós.
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget. "Infancia y Aprendizaje (2ª ed.)"*. New York. *Clark University Press.*, 13-54.
- Piaget, J. (1992). *Seis estudios de psicología*. Lima: Blacavo.
- Rivera, R., & Di Angelo, R. (2020). *Teacher Agency for Equity: A Framework for Conscientious Engagement*. Harvard Education Press.
- Rivera, J. & Sisalima, K. (2020). *Juego en rincones para el desarrollo de la autonomía de niños y niñas de 3 a 4 años del CEI “República de Guatemala” durante el periodo lectivo 2019-2020*. [Título de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/21606/1/T-UCE-0010-FIL-904.pdf>
- Rowe, M. L., & Goldin-Meadow, S. (2019). *Learning through gesture: How hands shape thought*. Harvard University Press.
- Russell, A., & Russell, G. (2020). *Family Support: Prevention, Early Intervention and Early Help*. Routledge.
- Sánchez, H. & Reyes, C. (2017). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Editorial Bussines Suport
- Sanders, M. R., & Mazzucchelli, T. G. (2021). *The Power of Positive Parenting: Transforming the Lives of Children, Parents, and Communities Using the Triple P System*. Oxford University Press.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (Eds.). (2019). *Handbook of Research on the Education of Young Children (3rd ed.)*. Routledge.

- Smirnova, E. O., & Filippova, E. V. (Eds.). (2017). Vygotsky's theory of play and modern education. Ciudad de publicación: Editorial. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1070266.pdf>
- Taggart, M. (2012). Interpreting the Nahuatl Dialogue on the Envious Dead with Jerome Bruner's Theory of Narrative. *Ethos; Berkeley* 40, (4) 411. DOI:10.1111/j.1548-1352.2012.01268.x
- Takaya, K. (2008). Jerome Bruner's Theory of Education: From Early Bruner to Later Bruner, 39 (1), 1-19. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/jerome-bruner-s-theory-education-early-later/docview/274706442/se-2?accountid=37408>
- Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Valdez, C. & Galoc, J. (2022). *Desarrollo del juego simbólico en preescolares de la Institución Educativa 114 “San Miguel de Chosgón”, Bongará, Amazonas*. [Tesis Segunda Especialidad, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza]. <https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/3109/Valdez%20Golac%20Corry%20y%20Galoc%20L%c3%a1piz%20Jhordany.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Valle, B. (2019). Taller de juegos simbólicos para desarrollar la autonomía en los niños de 5 años de la I.E. 10153 - Virgen de la Medalla Milagrosa de Motupe – Región Lambayeque, 2018. [Tesis Maestría, Universidad Nacional "Pedro Ruíz Gallo"]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8086/BC-4476%20VALLE%20RONDOY.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Veresov, N. (2020). Vygotsky's Theory of Creativity: A Sociocultural Perspective. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1934). Pensamiento y lenguaje. Ciudad de publicación: Editorial. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>

Vygotsky, L. S. (1935). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
Ciudad de publicación: Editorial.
<https://libgen.is/book/index.php?md5=19B279FAFBF8341B7B609742E0049870>

Winnicott, D. W. (2019). *Playing and Reality*. Routledge.

Zaretsky, V. K. (2020). *Vygotsky's Sociohistorical Psychology and its Contemporary Applications*. Routledge

ANEXOS

- Anexo 1: Matriz de consistencia
- Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables
- Anexo 3: Matriz de operacionalización del instrumento
- Anexo 4: Instrumento(s) de recolección de datos
- Anexo 5: Validación de Expertos respecto al instrumento
- Anexo 6: Solicitud dirigida a la entidad donde recolectó los datos.
- Anexo 7: Documento de aceptación por parte de la entidad donde recolectará los datos (Se puede prescindir si lo justifica fehacientemente)
- Anexo 8: Consentimiento o asentimiento informado de las personas encuestadas o entrevistadas
- Anexo 9: Constancia de que se aplicó el instrumento de recolección de datos por parte de la entidad donde se debía recolectar los datos (Se puede prescindir si lo justifica fehacientemente)
- Anexo 10: Declaración de autoría



Anexo N° 1: Matriz de consistencia

	Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Metodología					
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">“ Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022”</p>	<p>¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía en el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022?</p>	<p>Determinar la relación entre el juego simbólico y autonomía en el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, Lima – 2022.</p>	<p>Existe una relación significativa entre el juego simbólico y autonomía en el desarrollo integral de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Nido Play House School, del distrito de Chorrillos, UGEL 07, Lima – 2022.</p>	<p style="text-align: center;">Juego simbólico</p>	<p>Juego de descentración</p>	<p>Juega libremente según sus deseos e intereses.</p>	1,2,3,4,5	<p>Investigación Básica, descriptiva, cuantitativa y correlacional.</p> <p>Diseño No experimental de corte transversal.</p> <p>Población Muestra censal 25 estudiantes.</p> <p>Técnica Observación.</p> <p>Instrumento Lista de cotejo validado por juicio de expertos.</p> <p>Análisis de datos Programa SPSS v.25</p>					
						<p>Representa acciones utilizando diferentes recursos.</p>	6,7,8						
					<p>Juego de sustitución</p>	<p>Sustituye algunos objetos por otros al momento del juego.</p>	9,10						
						<p>Reemplaza una actividad por otra de acuerdo a su interés.</p>	11,12,13						
					<p>Juego de integración</p>	<p>Sigue un orden en el momento de juego.</p>	14,15,16,17,18						
						<p>Utiliza diferentes objetos al momento de jugar.</p>	19,20,21						
					<p>Juego de planificación</p>	<p>Busca y condiciona el lugar donde va a jugar.</p>	22,23,24,25						
						<p>Planifica que juego realizará con los objetos escogidos.</p>	26, 27						
					<p style="text-align: center;">Autonomía</p>	<p>¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022?</p>	<p>Determinar la relación entre el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.</p>		<p>Existe una relación significativa entre el juego simbólico y la autonomía en relación consigo mismo de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.</p>	<p style="text-align: center;">Autonomía</p>	<p>En relación consigo mismo.</p>	<p>Demuestra capacidad de controlar sus impulsos durante el juego.</p>	1,2,3,4,5,6,7
												<p>Demuestra capacidad de elección de actividades</p>	8,9,10,11,12
<p>En relación con los demás</p>	<p>Realiza interacción social con sus pares e integra grupos de juegos.</p>	13,14,15,16,17,18											

	¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022?	Determinar la relación el juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.	Existe una relación significativa el juego simbólico y la autonomía en relación con los demás de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.			Demuestra su seguridad en la realización de sus experiencias de juego.	19,20,21,22,23,24,25	
		¿Cómo se relaciona el juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 - 2022?	Determinar la relación entre relaciona el juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.		Existe una relación significativa relaciona el juego simbólico y la autonomía frente a resolución de problemas de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular Play House, del distrito de Chorrillos, UGEL 07 – 2022.	Frente a resolución deproblemas	Demuestra capacidad de trabajar en grupo.	
						Establece relaciones de diálogo con el grupo de trabajo.	30,31,32,33	



Anexo N° 2: Matriz de operacionalización de variables

Operacionalización de variable Juego simbólico

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala nominal
Juego simbólico	El juego simbólico, según Piaget (1981), es la forma en que los niños transforman la realidad para satisfacer sus necesidades, deseos e intereses. Permite desarrollar creatividad e imaginación al representar vivencias cotidianas de manera personal, a menudo imitando comportamientos adultos. Smirnova y Filippova (2017) resaltan su utilidad como herramienta pedagógica, promoviendo habilidades sociales y académicas.	El juego simbólico es de naturaleza cuantitativa y se evalúa tomando en cuenta los niveles de las dimensiones, analizando su "función simbólica", que permite a los seres humanos utilizar el lenguaje, la creatividad y la resolución de problemas a través de representaciones mentales, como la imaginación. mediante una lista de cotejo.	<p>Juego de Descentración</p> <p>Juego de sustitución</p> <p>Juego de integración</p> <p>Juego de planificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juega libremente según sus deseos e intereses • Representa acciones utilizando diferentes recursos. • Sustituye algunos objetos por otros al momento del juego. • Reemplaza una actividad por otra de acuerdo a su interés. • Sigue un orden en el momento de juego. • Utiliza diferentes objetos al momento de jugar. • Busca y condiciona el lugar donde va a jugar. • Planifica que juego realizará con los objetos escogidos. 	<p>SI = 1</p> <p>NO = 0</p>

Operacionalización de variable Autonomía

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala nominal
Autonomía	La autonomía, basado en Piaget (1981), Deci y Ryan (2019), es la capacidad de desarrollar de forma independiente la valoración personal, toma de decisiones y responsabilidad. Busca mejorar el bienestar social y la calidad de vida.	La autonomía es de naturaleza cuantitativa y se evalúa tomando en cuenta los niveles de las dimensiones, analizando sus factores mediante una lista de cotejo.	En relación consigo mismo	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra capacidad de controlar sus impulsos durante el juego. • Demuestra capacidad de elección de actividades. 	SI = 1 NO = 0
			En relación con los demás	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza interacción social con sus pares e integra grupos de juegos. • Demuestra su seguridad en la realización de sus experiencias de juego. 	
			Frente a la resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra capacidad de trabajar en grupo. • Establece relaciones de diálogo con el grupo de trabajo. 	



Anexo N° 3: Matriz de operacionalización del instrumento de investigación

Variable	Dimensiones	Ítems	Naturaleza del instrumento	Escala de medición
Juego simbólico	1. Juego de descentración	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7,	Cuantitativo	Nominal
	2. Juego de sustitución	P8, P9, P10, P11, P12, P13,		
	3. Juego de integración	P14, P15, P16, P17, P18,		
	4. Juego de planificación	P19, P20, P21		
Autonomía	1. En relación consigo mismo	P22, P23, P24, P25, P26,	Cuantitativo	Nominal
	2. En relación con los demás	P27, P1, P2, P3, P4, P5, P6,		
	3. Frente a la resolución de problemas	P7, P8, P9, P10, P11, P12		



Anexo N° 4: Instrumentos de recolección de datos
MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DEL INSTRUMENTO

Ficha Técnica: Juego Simbólico

Nombre original: Lista de cotejo del Juego Simbólico

Autoras:

- Ayala Kong, Katherine
- Hospina Calderon, Carolee Grace

Procedencia: Lima (Universidad Peruana Los Andes)

Objetivo: Describir la variable Juego Simbólico y sus Dimensiones

Administración: Individual y Colectiva

Duración: Sin límite de tiempo.

Ficha Técnica: Autonomía

Nombre original: Lista de cotejo de la Autonomía

Autoras:

- Ayala Kong, Katherine
- Hospina Calderon, Carolee Grace

Procedencia: Lima (Universidad Peruana Los Andes)

Objetivo: Describir la variable Autonomía y sus Dimensiones

Administración: Individual y Colectiva

Duración: Sin límite de tiempo.

Instrumento de Investigación 1



I.E.P. NIDO PLAY HOUSE SCHOOL, CHORRILLOS – LIMA
LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD
“JUEGO SIMBÓLICO”

Nombre del niño o niña:

Estimado Docente:

El presente documento lleva nombre y apellido y su aplicación será de utilidad para determinar la relación entre el juego simbólico y autonomía como aporte a primera infancia, por ello pido su colaboración:

En este instrumento encontrarás 27 criterios sobre el Juego simbólico de los estudiantes. Para responderlas necesitará un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: SI () NO () la respuesta que considere acertada con su punto de vista, según las siguientes alternativas:

SI= Cumple con el criterio.

NO= No cumple con el criterio.

Asimismo, es importante que lea con mucha atención cada criterio y que observe detenidamente a su menor hijo (a) antes de contestar.

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS CRITERIOS.

N°	CRITERIOS	SI	NO
Juego de descentración			
1	Realiza juegos de manera autónoma		
2	Disfruta el momento del juego solo o en compañía		
3	Escoge libremente que desea jugar y con quién.		
4	Manipula objetos libremente de acuerdo al juego que ha creado.		
5	Demuestra sentir placer por el juego que realiza.		
6	Utiliza su cuerpo para representar acciones o situaciones cotidianas.		
7	Asume el rol de un personaje, utilizando objetos que lo identifica.		
8	Imita gestos o movimientos de personajes, animales, objetos, etc.		
Juego de sustitución			
9	Se traslada al espacio de juego de su preferencia y continúa su juego con autonomía.		
10	Invita a otros compañeros a sus juegos.		
11	Decide crear nuevos juegos de su agrado, descartando su juego		

	anterior.		
12	Muestra desagrado en la actividad inicial cuando ya no es de su agrado y planifica un nuevo juego.		
13	Busca en su contexto algún material o espacio que satisfaga alguna necesidad para su juego.		
Juego de integración			
14	Realiza acciones siguiendo secuencias (por ejemplo: bañar al muñeco, colocarle el pañal, la ropa, los zapatos, según sus experiencias.		
15	Menciona a sus compañeros que secuencia deben seguir en el juego.		
16	Realiza juegos siguiendo una secuencia de acciones de movimiento (por ejemplo: la mamá va al mercado, el médico al hospital, etc.) y lo menciona.		
17	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.		
18	Respeto los turnos asignados en el juego.		
19	Utiliza distintos objetos para realizar una secuencia de juego (por ejemplo: coger un muñeco para darle de comer con una cuchara y luego limpiarlo con un trapo)		
20	Incluye objetos (disfraces, utensilios, pelucas, etc.) durante el juego de roles con sus compañeros.		
21	Construye torres (cajas, latas, cubos, etc.) y utiliza una pelota para derrumbarlas.		
Juego de planificación			
22	Ubica los objetos o juguetes en su lugar.		
23	Inicia un juego y lo termina.		
24	Ambienta su espacio de juego de acuerdo a lo que va a realizar.		
25	Limpia su espacio de juego para desplazarse libremente.		
26	Comparte y valora de forma oral como ha planificado su juego y que materiales a escogido para jugar.		
27	Realiza dibujos de los objetos que va utilizar, mostrando las secuencias de su juego.		

Muchas gracias por su colaboración



Instrumento de Investigación 2

I.E.P. NIDO PLAY HOUSE SCHOOL, CHORRILLOS – LIMA

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD

“AUTONOMÍA”

Nombre del niño o niña:

Estimada docente:

El presente documento lleva nombre y apellido y su aplicación será de utilidad para determinar la relación entre el juego simbólico y autonomía como aporte a primera infancia, por ello pido su colaboración:

En este instrumento encontrarás 33 criterios sobre la Autonomía de los estudiantes. Para responderlas necesitará un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: SI () NO () la respuesta que considere acertada con su punto de vista, según las siguientes alternativas:

SI= Cumple con el criterio.

NO= No cumple con el criterio.

Asimismo, es importante que lea con mucha atención cada criterio y que observe detenidamente a su menor hijo (a) antes de contestar.

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS CRITERIOS.

N°	CRITERIOS	SI	NO
En relación consigo mismo			
1	Muestra autocontrol en situaciones de desagrado durante el juego.		
2	Muestra tolerancia a la frustración cuando su juego no se realiza tal cual él o ella lo desea.		
3	Es tolerante al respetar los turnos de juego de sus compañeros.		
4	Comparte con sus compañeros los materiales, objetos o espacios de juego.		
5	Demuestra confianza durante el juego y lo verbaliza a su adulto cuidador.		
6	Aprende del error (permite equivocarse) y lo experimenta en su juego.		
7	Expresa las sensaciones que está experimentando antes, durante y después del juego.		
8	Elige los materiales u objetos que va a utilizar en su juego de acuerdo a su preferencia o interés.		

9	Expresa a su adulto cuidador o pares (niños/as) cómo va a realizar su juego		
10	Es capaz de crear e innovar juegos de su agrado.		
11	Si algún juego, material u objeto no le agrada lo sustituye por otro.		
12	Escoge que actividades de juego quiere realizar de acuerdo a sus gustos.		
En relación con los demás			
13	Interactúa feliz con sus compañeros y docente.		
14	Comparte sus ideas de juego con sus compañeros.		
15	Expresa sus gustos o preferencias al grupo de juego.		
16	Integra a sus compañeros a su juego.		
17	Es respetuoso con las opiniones o gustos de sus compañeros.		
18	Reconoce su error y lo corrige, evitando conflictos grupales.		
19	Expresa sus logros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos. (Aplausos, sonrisas, saltos, etc.)		
20	Reconoce sus necesidades, sensaciones e intereses y las diferencia.		
21	Escoge de manera libre los objetos, materiales y espacios de juego que desea explorar.		
22	Distingue que material u objetos va a usar en su juego		
23	Juega con diferentes tipos de materiales u objetos.		
24	Muestra seguridad en sus creaciones de juego		
25	Crea nuevos juegos de acuerdo a sus gustos e intereses.		
Frente a la resolución de problemas			
26	Propone alternativas de solución, ante una dificultad presentada en el desarrollo de la actividad.		
27	Se integra al grupo dando nuevos aportes para la experiencia de aprendizaje.		
28	Promueve la participación de todos los integrantes del grupo.		
29	Crea estrategias de solución involucrando a los demás integrantes.		
30	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución a la actividad presentada.		
31	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros.		
32	Es tolerante ante las opiniones de solución que brindan sus compañeros de grupo.		
33	Se comunica de manera asertiva ante el grupo.		

Muchas gracias por su colaboración

Anexo N° 5: Validación del Instrumento

Lima, 01 de octubre de 2022

Señora:**Dra. Fada Emma Nehme Mesia de Tolmos****Presente. -****ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO.**

Por la presente reciba Ud., nuestro saludo cordial y fraterno como estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes -Facultad de Derecho y Ciencias Políticas – Escuela Profesional de Educación Inicial.

Asimismo, he de manifestarle que estamos, desarrollando el proyecto de investigación denominado “Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022”, que siendo, conocedoras de su trayectoria académica, profesional y vinculación en el campo de la investigación, solicito su colaboración en emitir su juicio de experto para la validación del instrumento de recolección de datos, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos.

Para lo cual acompaño:

1. Matriz de consistencia.
2. Operacionalización de las variables.
3. Matriz de operacionalización del instrumento de investigación.
4. Instrumentos de investigación.
5. Ficha de opinión de expertos

Agradeciendo por anticipado su colaboración y estando seguras que su opinión y criterio de experto en la materia servirán para los fines propuestos, quedando de usted muy reconocida.

Atentamente.

Katherine Ayala Kong
Código K03229C



Carolee Grace Hospina Calderon
Código K03560E

Lima, 01 de octubre de 2022

Señora:

Mg. Lourdes Requena Marquina

Presente. -

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO.

Por la presente reciba Ud., nuestro saludo cordial y fraterno como estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes -Facultad de Derecho y Ciencias Políticas – Escuela Profesional de Educación Inicial.

Asimismo, he de manifestarle que estamos, desarrollando el proyecto de investigación denominado “Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022”, que siendo, conocedoras de su trayectoria académica, profesional y vinculación en el campo de la investigación, solicito su colaboración en emitir su juicio de experto para la validación del instrumento de recolección de datos, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos.

Para lo cual acompaño:

1. Matriz de consistencia.
2. Operacionalización de las variables.
3. Matriz de operacionalización del instrumento de investigación.
4. Instrumentos de investigación.
5. Ficha de opinión de expertos

Agradeciendo por anticipado su colaboración y estando seguras que su opinión y criterio de experto en la materia servirán para los fines propuestos, quedando de usted muy reconocida.

Atentamente.



Katherine Ayala Kong
Código K03229C



Carolee Grace Hospina Calderon
Código K03560E

Lima, 01 de octubre de 2022

Señor(a):

Dra. Mirella Roxana Aguilar Valdiviezo

Presente. -

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO

Por la presente reciba Ud., nuestro saludo cordial y fraterno como estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes -Facultad de Derecho y Ciencias Políticas – Escuela Profesional de Educación Inicial.

Asimismo, he de manifestarle que estamos, desarrollando el proyecto de investigación denominado “Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022”, que siendo, conocedoras de su trayectoria académica, profesional y vinculación en el campo de la investigación, solicito su colaboración en emitir su juicio de experto para la validación del instrumento de recolección de datos, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una X el grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos.

Para lo cual acompañamos:

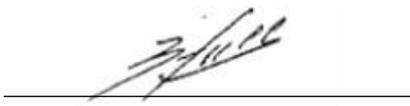
1. Matriz de consistencia.
2. Operacionalización de las variables.
3. Matriz de operacionalización del instrumento de investigación.
4. Instrumentos de investigación.
5. Ficha de opinión de expertos

Agradeciendo por anticipado su colaboración y estando seguras que su opinión y criterio de experto en la materia servirán para los fines propuestos, quedando de usted muy reconocida.

Atentamente.



Katherine Ayala Kong
Código K03229C



Carolee Grace Hospina Calderon
Código K03560E

Lima, 01 de octubre de 2022

Señora:

Mg. Victoria Isabel Bocángel Samatelo

Presente. -

ASUNTO: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTO.

Por la presente reciba Ud., nuestro saludo cordial y fraterno como estudiantes de la Universidad Peruana Los Andes -Facultad de Derecho y Ciencias Políticas – Escuela Profesional de Educación Inicial.

Asimismo, he de manifestarle que estamos, desarrollando el proyecto de investigación denominado “Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022”, que siendo, conocedoras de su trayectoria académica, profesional y vinculación en el campo de la investigación, solicito su colaboración en emitir su juicio de experto para la validación del instrumento de recolección de datos, con la finalidad de determinar la validez de su contenido, solicitamos marcar con una Xel grado de evaluación a los indicadores para los ítems del instrumento, de acuerdo a su amplia experiencia y conocimientos.

Para lo cual acompaño:

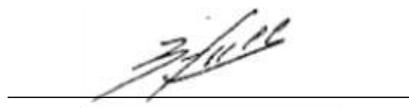
1. Matriz de consistencia.
2. Operacionalización de las variables.
3. Matriz de operacionalización del instrumento de investigación.
4. Instrumentos de investigación.
5. Ficha de opinión de expertos

Agradeciendo por anticipado su colaboración y estando seguras que su opinión y criterio de experto en la materia servirán para los fines propuestos, quedando de usted muy reconocida.

Atentamente.



Katherine Ayala Kong
Código K03229C



Carolee Grace Hospina Calderon
Código K03560E

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO SIMBÓLICO

N°	CRITERIOS/ITEMS	1 Pertinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego de descentración								
1	Realiza juegos de manera autónoma	✓		✓		✓		
2	Disfruta el momento del juego solo o en compañía	✓		✓		✓		
3	Escoge libremente que desea jugar y con quién.	✓		✓		✓		
4	Manipula objetos libremente de acuerdo al juego que ha creado.	✓		✓		✓		
5	Demuestra sentir placer por el juego que realiza.	✓		✓		✓		
6	Utiliza su cuerpo para representar acciones o situaciones cotidianas.	✓		✓		✓		
7	Asume el rol de un personaje, utilizando objetos que lo identifica.	✓		✓		✓		
8	Imita gestos o movimientos de personajes, animales, objetos, etc.	✓		✓		✓		
Juego de sustitución		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
9	Se traslada al espacio de juego de su preferencia y continúa su juego con autonomía.	✓		✓		✓		
10	Invita a otros compañeros a sus juegos.	✓		✓		✓		
11	Decide crear nuevos juegos de su agrado, descartando su juego anterior.	✓		✓		✓		
12	Muestra desagrado en la actividad inicial cuando ya no es de su agrado y planifica un nuevo juego.	✓		✓		✓		
13	Busca en su contexto algún material o espacio que satisfaga alguna necesidad para su juego.	✓		✓		✓		
Juego de integración		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
14	Realiza acciones siguiendo secuencias (por ejemplo: bañar al muñeco, colocarle el pañal, la ropa, los zapatos) según sus experiencias.	✓		✓		✓		
15	Menciona a sus compañeros que secuencia deben seguir en el juego.	✓		✓		✓		
16	Realiza juegos siguiendo una secuencia de acciones de movimiento (por ejemplo: la mamá va al mercado, el médico al hospital, etc.) y lo menciona.	✓		✓		✓		
17	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.	✓		✓		✓		

18	Respetar los turnos asignados en el juego.	✓		✓		✓		
19	Utiliza distintos objetos para realizar una secuencia de juego (por ejemplo: coger un muñeco para darle de comer con una cuchara y luego limpiarlo con un trapo)	✓		✓		✓		
20	Incluye objetos (disfraces, utensilios, pelucas, etc.) durante el juego de roles con sus compañeros.	✓		✓		✓		
21	Construye torres (cajas, latas, cubos, etc.) y utiliza una pelota para derrumbarlas.	✓		✓		✓		
Juego de planificación		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
22	Ubica los objetos o juguetes en su lugar.	✓		✓		✓		
23	Inicia un juego y lo termina.	✓		✓		✓		
24	Ambienta su espacio de juego de acuerdo a lo que va a realizar.	✓		✓		✓		
25	Limpia su espacio de juego para desplazarse libremente.	✓		✓		✓		
26	Comparte y valora de forma oral como ha planificado su juego y que materiales ha escogido para jugar.	✓		✓		✓		
27	Realiza dibujos de los objetos que va utilizar, mostrando las secuencias de su juego.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

01 de octubre de 2022.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** **No aplicable**

Apellidos y nombres del juez evaluador: FADA EMMA NEHME MESIA DE TORRES

DNI: 07249548

Especialidad del evaluador: Lic. EDUCACIÓN INICIAL y Dra. GESTIÓN PÚBLICA Y GOBERNABILIDAD

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3 Claridad: Se extiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Firma del Experto Informante

Dra. Gestión Pública y Gobernabilidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA AUTONOMÍA

N°	CRITERIOS/ITEMS	1 Pertinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
En relación consigo mismo								
1	Muestra autocontrol en situaciones de desagrado durante el juego.	✓		✓		✓		
2	Muestra tolerancia a la frustración cuando su juego no se realiza tal cual él o ella lo desea.	✓		✓		✓		
3	Es tolerante al respetar los turnos de juego de sus compañeros.	✓		✓		✓		
4	Comparte con sus compañeros los materiales, objetos o espacios de juego.	✓		✓		✓		
5	Demuestra confianza durante el juego y lo verbaliza a su adulto cuidador.	✓		✓		✓		
6	Aprende del error (permite equivocarse) y lo experimenta en su juego.	✓		✓		✓		
7	Expresa las sensaciones que está experimentando antes, durante y después del juego.	✓		✓		✓		
8	Elige los materiales u objetos que va a utilizar en su juego de acuerdo a supreferencia o interés.	✓		✓		✓		
9	Expresa a su adulto cuidador o pares (niños/as) cómo va a realizar su juego	✓		✓		✓		
10	Es capaz de crear e innovar juegos de su agrado.	✓		✓		✓		
11	Si algún juego, material u objeto no le agrada lo sustituye por otro.	✓		✓		✓		
12	Escoge que actividades de juego quiere realizar de acuerdo a sus gustos.	✓		✓		✓		
En relación con los demás								
13	Interactúa feliz con sus compañeros y docente.	✓		✓		✓		
14	Comparte sus ideas de juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	Expresa sus gustos o preferencias al grupo de juego.	✓		✓		✓		
16	Integra a sus compañeros a su juego.	✓		✓		✓		
17	Es respetuoso con las opiniones o gustos de sus compañeros.	✓		✓		✓		
18	Reconoce su error y lo corrige, evitando conflictos grupales.	✓		✓		✓		
19	Expresa sus logros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.(Aplausos, sonrisas, saltos, etc.)	✓		✓		✓		
20	Reconoce sus necesidades, sensaciones e intereses y las diferencia.	✓		✓		✓		

21	Escoge de manera libre los objetos, materiales y espacios de juego que desea explorar.	✓		✓		✓		
22	Distingue que material u objetos va a usar en su juego	✓		✓		✓		
23	Juega con diferentes tipos de materiales u objetos.	✓		✓		✓		
24	Muestra seguridad en sus creaciones de juego	✓		✓		✓		
25	Crea nuevos juegos de acuerdo a sus gustos e intereses.	✓		✓		✓		
Frente a la resolución de problemas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
26	Propone alternativas de solución, ante una dificultad presentada en el desarrollo de la actividad.	✓		✓		✓		
27	Se integra al grupo dando nuevos aportes para la experiencia de aprendizaje.	✓		✓		✓		
28	Promueve la participación de todos los integrantes del grupo.	✓		✓		✓		
29	Crea estrategias de solución involucrando a los demás integrantes.	✓		✓		✓		
30	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución a la actividad presentada.	✓		✓		✓		
31	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros.	✓		✓		✓		
32	Es tolerante ante las opiniones de solución que brindan sus compañeros de grupo.	✓		✓		✓		
33	Se comunica de manera asertiva ante el grupo.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** **Aplicable después de corregir** **No aplicable**

01 de octubre de 2022.

Apellidos y nombres del juez evaluador: FADA EMMA NEHME MESIA DE TORRES

DNI: 07249548

Especialidad del evaluador: Lic. EDUCACIÓN INICIAL y Dra. GESTIÓN PÚBLICA Y GOBERNABILIDAD

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3 Claridad: Se extiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Firma del Experto Informante

Dra. Gestión Pública y Gobernabilidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO SIMBÓLICO

N°	CRITERIOS/ITEMS	1 Pertinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego de descentración								
1	Realiza juegos de manera autónoma	✓		✓		✓		
2	Disfruta el momento del juego solo o en compañía	✓		✓		✓		
3	Escoge libremente que desea jugar y con quién.	✓		✓		✓		
4	Manipula objetos libremente de acuerdo al juego que ha creado.	✓		✓		✓		
5	Demuestra sentir placer por el juego que realiza.	✓		✓		✓		
6	Utiliza su cuerpo para representar acciones o situaciones cotidianas.	✓		✓		✓		
7	Asume el rol de un personaje, utilizando objetos que lo identifica.	✓		✓		✓		
8	Imita gestos o movimientos de personajes, animales, objetos, etc.	✓		✓		✓		
Juego de sustitución								
9	Se traslada al espacio de juego de su preferencia y continúa su juego con autonomía.	✓		✓		✓		
10	Invita a otros compañeros a sus juegos.	✓		✓		✓		
11	Decide crear nuevos juegos de su agrado, descartando su juego anterior.	✓		✓		✓		
12	Muestra desagrado en la actividad inicial cuando ya no es de su agrado y planifica un nuevo juego.	✓		✓		✓		
13	Busca en su contexto algún material o espacio que satisfaga alguna necesidad para su juego.	✓		✓		✓		
Juego de integración								
14	Realiza acciones siguiendo secuencias (por ejemplo: bañar al muñeco, colocarle el pañal, la ropa, los zapatos) según sus experiencias.	✓		✓		✓		
15	Menciona a sus compañeros que secuencia deben seguir en el juego.	✓		✓		✓		
16	Realiza juegos siguiendo una secuencia de acciones de movimiento (por ejemplo: la mamá va al mercado, el médico al hospital, etc.) y lo menciona.	✓		✓		✓		
17	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.	✓		✓		✓		

18	Respeto los turnos asignados en el juego.	✓		✓		✓		
19	Utiliza distintos objetos para realizar una secuencia de juego (por ejemplo:coger un muñeco para darle de comer con una cuchara y luego limpiarlo con un trapo)	✓		✓		✓		
20	Incluye objetos (disfraces, utensilios, pelucas, etc.) durante el juego de roles con sus compañeros.	✓		✓		✓		
21	Construye torres (cajas, latas, cubos, etc.) y utiliza una pelota para derrumbarlas.	✓		✓		✓		
Juego de planificación		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
22	Ubica los objetos o juguetes en su lugar.	✓		✓		✓		
23	Inicia un juego y lo termina.	✓		✓		✓		
24	Ambienta su espacio de juego de acuerdo a lo que va a realizar.	✓		✓		✓		
25	Limpia su espacio de juego para desplazarse libremente.	✓		✓		✓		
26	Comparte y valora de forma oral como ha planificado su juego y que materiales ha escogido para jugar.	✓		✓		✓		
27	Realiza dibujos de los objetos que va utilizar, mostrando las secuencias de su juego.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

01 de octubre de 2022.

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

Apellidos y nombres del juez evaluador: REQUENA MARQUINA LOURDES.

DNI: 06186367

Especialidad del evaluador: Lic. EDUCACIÓN INICIAL Y Mg. ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

- 1 **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- 2 **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- 3 **Claridad:** Se extiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del Experto Informante

Mg. Administración Educativa

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA AUTONOMÍA

N°	CRITERIOS/ITEMS	1 Pertinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
En relación consigo mismo								
1	Muestra autocontrol en situaciones de desagrado durante el juego.	✓		✓		✓		
2	Muestra tolerancia a la frustración cuando su juego no se realiza tal cual él o ella lo desea.	✓		✓		✓		
3	Es tolerante al respetar los turnos de juego de sus compañeros.	✓		✓		✓		
4	Comparte con sus compañeros los materiales, objetos o espacios de juego.	✓		✓		✓		
5	Demuestra confianza durante el juego y lo verbaliza a su adulto cuidador.	✓		✓		✓		
6	Aprende del error (permite equivocarse) y lo experimenta en su juego.	✓		✓		✓		
7	Expresa las sensaciones que está experimentando antes, durante y después del juego.	✓		✓		✓		
8	Elige los materiales u objetos que va a utilizar en su juego de acuerdo a supreferencia o interés.	✓		✓		✓		
9	Expresa a su adulto cuidador o pares (niños/as) cómo va a realizar su juego	✓		✓		✓		
10	Es capaz de crear e innovar juegos de su agrado.	✓		✓		✓		
11	Si algún juego, material u objeto no le agrada lo sustituye por otro.	✓		✓		✓		
12	Escoge que actividades de juego quiere realizar de acuerdo a sus gustos.	✓		✓		✓		
En relación con los demás								
13	Interactúa feliz con sus compañeros y docente.	✓		✓		✓		
14	Comparte sus ideas de juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	Expresa sus gustos o preferencias al grupo de juego.	✓		✓		✓		
16	Integra a sus compañeros a su juego.	✓		✓		✓		
17	Es respetuoso con las opiniones o gustos de sus compañeros.	✓		✓		✓		
18	Reconoce su error y lo corrige, evitando conflictos grupales.	✓		✓		✓		
19	Expresa sus logros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.(Aplausos, sonrisas, saltos, etc.)	✓		✓		✓		
20	Reconoce sus necesidades, sensaciones e intereses y las diferencia.	✓		✓		✓		

21	Escoge de manera libre los objetos, materiales y espacios de juego que desea explorar.	✓		✓		✓		
22	Distingue que material u objetos va a usar en su juego	✓		✓		✓		
23	Juega con diferentes tipos de materiales u objetos.	✓		✓		✓		
24	Muestra seguridad en sus creaciones de juego	✓		✓		✓		
25	Crea nuevos juegos de acuerdo a sus gustos e intereses.	✓		✓		✓		
Frente a la resolución de problemas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
26	Propone alternativas de solución, ante una dificultad presentada en el desarrollo de la actividad.	✓		✓		✓		
27	Se integra al grupo dando nuevos aportes para la experiencia de aprendizaje.	✓		✓		✓		
28	Promueve la participación de todos los integrantes del grupo.	✓		✓		✓		
29	Crea estrategias de solución involucrando a los demás integrantes.	✓		✓		✓		
30	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución a la actividad presentada.	✓		✓		✓		
31	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros.	✓		✓		✓		
32	Es tolerante ante las opiniones de solución que brindan sus compañeros de grupo.	✓		✓		✓		
33	Se comunica de manera asertiva ante el grupo.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

01 de octubre de 2022.

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

Apellidos y nombres del juez evaluador: REQUENA MARQUINA LOURDES.

DNI: 06186367

Especialidad del evaluador: Lic. EDUCACIÓN INICIAL Y Mg. ADMINISTRACIÓN EDUCATIVA

- 1 **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- 2 **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- 3 **Claridad:** Se extiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del Experto Informante

Mg. Administración Educativa

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO SIMBÓLICO

N°	CRITERIOS/ITEMS	1 Pertinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego de descentración								
1	Realiza juegos de manera autónoma	✓		✓		✓		
2	Disfruta el momento del juego solo o en compañía	✓		✓		✓		
3	Escoge libremente que desea jugar y con quién.	✓		✓		✓		
4	Manipula objetos libremente de acuerdo al juego que ha creado.	✓		✓		✓		
5	Demuestra sentir placer por el juego que realiza.	✓		✓		✓		
6	Utiliza su cuerpo para representar acciones o situaciones cotidianas.	✓		✓		✓		
7	Asume el rol de un personaje, utilizando objetos que lo identifica.	✓		✓		✓		
8	Imita gestos o movimientos de personajes, animales, objetos, etc.	✓		✓		✓		
Juego de sustitución								
9	Se traslada al espacio de juego de su preferencia y continúa su juego con autonomía.	✓		✓		✓		
10	Invita a otros compañeros a sus juegos.	✓		✓		✓		
11	Decide crear nuevos juegos de su agrado, descartando su juego anterior.	✓		✓		✓		
12	Muestra desagrado en la actividad inicial cuando ya no es de su agrado y planifica un nuevo juego.	✓		✓		✓		
13	Busca en su contexto algún material o espacio que satisfaga alguna necesidad para su juego.	✓		✓		✓		
Juego de integración								
14	Realiza acciones siguiendo secuencias (por ejemplo: bañar al muñeco, colocarle el pañal, la ropa, los zapatos) según sus experiencias.	✓		✓		✓		
15	Menciona a sus compañeros que secuencia deben seguir en el juego.	✓		✓		✓		
16	Realiza juegos siguiendo una secuencia de acciones de movimiento (por ejemplo: la mamá va al mercado, el médico al hospital, etc.) y lo menciona.	✓		✓		✓		
17	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.	✓		✓		✓		

18	Respetar los turnos asignados en el juego.	✓		✓		✓		
19	Utiliza distintos objetos para realizar una secuencia de juego (por ejemplo: coger un muñeco para darle de comer con una cuchara y luego limpiarlo con un trapo)	✓		✓		✓		
20	Incluye objetos (disfraces, utensilios, pelucas, etc.) durante el juego de roles con sus compañeros.	✓		✓		✓		
21	Construye torres (cajas, latas, cubos, etc.) y utiliza una pelota para derrumbarlas.	✓		✓		✓		
Juego de planificación		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
22	Ubica los objetos o juguetes en su lugar.	✓		✓		✓		
23	Inicia un juego y lo termina.	✓		✓		✓		
24	Ambienta su espacio de juego de acuerdo a lo que va a realizar.	✓		✓		✓		
25	Limpia su espacio de juego para desplazarse libremente.	✓		✓		✓		
26	Comparte y valora de forma oral como ha planificado su juego y que materiales ha escogido para jugar.	✓		✓		✓		
27	Realiza dibujos de los objetos que va utilizar, mostrando las secuencias de su juego.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

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

Apellidos y nombres del juez evaluador: AGUILAR VALDIVIEZO, MIRELLA ROXANA

01 de octubre de 2022.

DNI: 09665934

Especialidad del evaluador: DOCTORA EN EDUCACIÓN

1 Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

2 Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

3 Claridad: Se extiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Firma del Experto Informante

Dr. En Educación

Resolución/Acta 0378-2020-UCV 052-096720

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA AUTONOMÍA

N°	CRITERIOS/ITEMS	1 Pertinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
En relación consigo mismo								
1	Muestra autocontrol en situaciones de desagrado durante el juego.	✓		✓		✓		
2	Muestra tolerancia a la frustración cuando su juego no se realiza tal cual él o ella lo desea.	✓		✓		✓		
3	Es tolerante al respetar los turnos de juego de sus compañeros.	✓		✓		✓		
4	Comparte con sus compañeros los materiales, objetos o espacios de juego.	✓		✓		✓		
5	Demuestra confianza durante el juego y lo verbaliza a su adulto cuidador.	✓		✓		✓		
6	Aprende del error (permite equivocarse) y lo experimenta en su juego.	✓		✓		✓		
7	Expresa las sensaciones que está experimentando antes, durante y después del juego.	✓		✓		✓		
8	Elige los materiales u objetos que va a utilizar en su juego de acuerdo a supreferencia o interés.	✓		✓		✓		
9	Expresa a su adulto cuidador o pares (niños/as) cómo va a realizar su juego	✓		✓		✓		
10	Es capaz de crear e innovar juegos de su agrado.	✓		✓		✓		
11	Si algún juego, material u objeto no le agrada lo sustituye por otro.	✓		✓		✓		
12	Escoge que actividades de juego quiere realizar de acuerdo a sus gustos.	✓		✓		✓		
En relación con los demás								
13	Interactúa feliz con sus compañeros y docente.	✓		✓		✓		
14	Comparte sus ideas de juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	Expresa sus gustos o preferencias al grupo de juego.	✓		✓		✓		
16	Integra a sus compañeros a su juego.	✓		✓		✓		
17	Es respetuoso con las opiniones o gustos de sus compañeros.	✓		✓		✓		
18	Reconoce su error y lo corrige, evitando conflictos grupales.	✓		✓		✓		
19	Expresa sus logros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.(Aplausos, sonrisas, saltos, etc.)	✓		✓		✓		
20	Reconoce sus necesidades, sensaciones e intereses y las diferencia.	✓		✓		✓		

21	Escoge de manera libre los objetos, materiales y espacios de juego que desea explorar.	✓		✓		✓		
22	Distingue que material u objetos va a usar en su juego	✓		✓		✓		
23	Juega con diferentes tipos de materiales u objetos.	✓		✓		✓		
24	Muestra seguridad en sus creaciones de juego	✓		✓		✓		
25	Crea nuevos juegos de acuerdo a sus gustos e intereses.	✓		✓		✓		
Frente a la resolución de problemas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
26	Propone alternativas de solución, ante una dificultad presentada en el desarrollo de la actividad.	✓		✓		✓		
27	Se integra al grupo dando nuevos aportes para la experiencia de aprendizaje.	✓		✓		✓		
28	Promueve la participación de todos los integrantes del grupo.	✓		✓		✓		
29	Crea estrategias de solución involucrando a los demás integrantes.	✓		✓		✓		
30	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución a la actividad presentada.	✓		✓		✓		
31	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros.	✓		✓		✓		
32	Es tolerante ante las opiniones de solución que brindan sus compañeros de grupo.	✓		✓		✓		
33	Se comunica de manera asertiva ante el grupo.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

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

01 de octubre de 2022.

Apellidos y nombres del juez evaluador: AGUILAR VALDIVIEZO, MIRELLA ROXANA

DNI: 09665934

Especialidad del evaluador: DOCTORA EN EDUCACIÓN

- 1 **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- 2 **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- 3 **Claridad:** Se extiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.



Firma del Experto Informante

Dr. En Educación

Nota: Suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Resolución/Acta 0378-2020-UCV 052-096720

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL JUEGO SIMBÓLICO

N°	CRITERIOS/ITEMS	1 Pertinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego de descentración								
1	Realiza juegos de manera autónoma	✓		✓		✓		
2	Disfruta el momento del juego solo o en compañía	✓		✓		✓		
3	Escoge libremente que desea jugar y con quién.	✓		✓		✓		
4	Manipula objetos libremente de acuerdo al juego que ha creado.	✓		✓		✓		
5	Demuestra sentir placer por el juego que realiza.	✓		✓		✓		
6	Utiliza su cuerpo para representar acciones o situaciones cotidianas.	✓		✓		✓		
7	Asume el rol de un personaje, utilizando objetos que lo identifica.	✓		✓		✓		
8	Imita gestos o movimientos de personajes, animales, objetos, etc.	✓		✓		✓		
Juego de sustitución								
9	Se traslada al espacio de juego de su preferencia y continúa su juego con autonomía.	✓		✓		✓		
10	Invita a otros compañeros a sus juegos.	✓		✓		✓		
11	Decide crear nuevos juegos de su agrado, descartando su juego anterior.	✓		✓		✓		
12	Muestra desagrado en la actividad inicial cuando ya no es de su agrado y planifica un nuevo juego.	✓		✓		✓		
13	Busca en su contexto algún material o espacio que satisfaga alguna necesidad para su juego.	✓		✓		✓		
Juego de integración								
14	Realiza acciones siguiendo secuencias (por ejemplo: bañar al muñeco, colocarle el pañal, la ropa, los zapatos) según sus experiencias.	✓		✓		✓		
15	Menciona a sus compañeros que secuencia deben seguir en el juego.	✓		✓		✓		
16	Realiza juegos siguiendo una secuencia de acciones de movimiento (por ejemplo: la mamá va al mercado, el médico al hospital, etc.) y lo menciona.	✓		✓		✓		
17	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.	✓		✓		✓		

18	Respetar los turnos asignados en el juego.	✓		✓		✓		
19	Utiliza distintos objetos para realizar una secuencia de juego (por ejemplo: coger un muñeco para darle de comer con una cuchara y luego limpiarlo con un trapo)	✓		✓		✓		
20	Incluye objetos (disfraces, utensilios, pelucas, etc.) durante el juego de roles con sus compañeros.	✓		✓		✓		
21	Construye torres (cajas, latas, cubos, etc.) y utiliza una pelota para derrumbarlas.	✓		✓		✓		
Juego de planificación		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
22	Ubica los objetos o juguetes en su lugar.	✓		✓		✓		
23	Inicia un juego y lo termina.	✓		✓		✓		
24	Ambienta su espacio de juego de acuerdo a lo que va a realizar.	✓		✓		✓		
25	Limpia su espacio de juego para desplazarse libremente.	✓		✓		✓		
26	Comparte y valora de forma oral como ha planificado su juego y que materiales ha escogido para jugar.	✓		✓		✓		
27	Realiza dibujos de los objetos que va utilizar, mostrando las secuencias de su juego.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

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

01 de octubre de 2022.

Apellidos y nombres del juez evaluador: VICTORIA ISABEL BOCÁNGEL SAMATELO

DNI: 07941354

Especialidad del evaluador: Lic. EDUCACIÓN INICIAL Y Mg. EN PROBLEMAS DE AUDICIÓN Y LENGUAJE.

- 1 **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- 2 **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- 3 **Claridad:** Se extiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Mg. Victoria Bocángel Samatelo
Coordinadora de PRONOEI
Módulo N° 19
Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA AUTONOMÍA

N°	CRITERIOS/ITEMS	1 Pertinencia		2 Relevancia		3 Claridad		Sugerencias
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
En relación consigo mismo								
1	Muestra autocontrol en situaciones de desagrado durante el juego.	✓		✓		✓		
2	Muestra tolerancia a la frustración cuando su juego no se realiza tal cual él o ella lo desea.	✓		✓		✓		
3	Es tolerante al respetar los turnos de juego de sus compañeros.	✓		✓		✓		
4	Comparte con sus compañeros los materiales, objetos o espacios de juego.	✓		✓		✓		
5	Demuestra confianza durante el juego y lo verbaliza a su adulto cuidador.	✓		✓		✓		
6	Aprende del error (permite equivocarse) y lo experimenta en su juego.	✓		✓		✓		
7	Expresa las sensaciones que está experimentando antes, durante y después del juego.	✓		✓		✓		
8	Elige los materiales u objetos que va a utilizar en su juego de acuerdo a supreferencia o interés.	✓		✓		✓		
9	Expresa a su adulto cuidador o pares (niños/as) cómo va a realizar su juego	✓		✓		✓		
10	Es capaz de crear e innovar juegos de su agrado.	✓		✓		✓		
11	Si algún juego, material u objeto no le agrada lo sustituye por otro.	✓		✓		✓		
12	Escoge que actividades de juego quiere realizar de acuerdo a sus gustos.	✓		✓		✓		
En relación con los demás								
13	Interactúa feliz con sus compañeros y docente.	✓		✓		✓		
14	Comparte sus ideas de juego con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	Expresa sus gustos o preferencias al grupo de juego.	✓		✓		✓		
16	Integra a sus compañeros a su juego.	✓		✓		✓		
17	Es respetuoso con las opiniones o gustos de sus compañeros.	✓		✓		✓		
18	Reconoce su error y lo corrige, evitando conflictos grupales.	✓		✓		✓		
19	Expresa sus logros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos.(Aplausos, sonrisas, saltos, etc.)	✓		✓		✓		
20	Reconoce sus necesidades, sensaciones e intereses y las diferencia.	✓		✓		✓		

21	Escoge de manera libre los objetos, materiales y espacios de juego que desea explorar.	✓		✓		✓		
22	Distingue que material u objetos va a usar en su juego	✓		✓		✓		
23	Juega con diferentes tipos de materiales u objetos.	✓		✓		✓		
24	Muestra seguridad en sus creaciones de juego	✓		✓		✓		
25	Crea nuevos juegos de acuerdo a sus gustos e intereses.	✓		✓		✓		
Frente a la resolución de problemas		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
26	Propone alternativas de solución, ante una dificultad presentada en el desarrollo de la actividad.	✓		✓		✓		
27	Se integra al grupo dando nuevos aportes para la experiencia de aprendizaje.	✓		✓		✓		
28	Promueve la participación de todos los integrantes del grupo.	✓		✓		✓		
29	Crea estrategias de solución involucrando a los demás integrantes.	✓		✓		✓		
30	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución a la actividad presentada.	✓		✓		✓		
31	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros.	✓		✓		✓		
32	Es tolerante ante las opiniones de solución que brindan sus compañeros de grupo.	✓		✓		✓		
33	Se comunica de manera asertiva ante el grupo.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia.

01 de octubre de 2022.

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

Apellidos y nombres del juez evaluador: VICTORIA ISABEL BOCÁNGEL SAMATELO

DNI: 07941354

Especialidad del evaluador: Lic. EDUCACIÓN INICIAL Y Mg. EN PROBLEMAS DE LENGUAJE Y AUDICIÓN

- 1 **Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
- 2 **Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
- 3 **Claridad:** Se extiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



Victoria Bocángel Samatelo

Mg. Victoria Bocángel Samatelo

Coordinadora de PRONOEI

Módulo N° 19

Firma del Experto Informante

Anexo N° 6: Solicitud dirigida a la IEP



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS
Escuela Profesional de Educación Inicial
 Modalidad Semipresencial

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

SOLICITUD N° 001-2022-II/TESIS-INICIAL-UPLA-LIMA

SOLICITUD DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO EN LA I.E.P PLAY HOUSE SCHOOL

A : **Lic. Miluscka Ybazeta Aguilar**
 Directora de la I.E.P. Play House School

DE : **Katherine Ayala Kong**
 Carolee Grace Hospina Calderon
 Bachilleres de Educación Inicial

ASUNTO : Solicito la Aplicación del Instrumento del Proyecto de Investigación

FECHA : Lima, 03 de octubre de 2022

Tenemos el agrado de dirigirnos a usted, con el fin de solicitar la autorización de la aplicación de nuestro instrumento de investigación, titulado “Lista de cotejo para niños y niñas de 5 años del Juego simbólico y la Autonomía”, en su prestigiosa Institución Educativa, en su aula de 5 años.

Este será llenado por la docente que está a cargo del aula, la cual observa los comportamientos, aptitudes y juegos de sus estudiantes en las horas de clases sincrónicas, cada lista de cotejo de Juego simbólico y la Autonomía, nos permitirá hallar la relación que existe entre ambas variables.

Su apoyo nos será de gran ayuda, para nuestra formación profesional. Asimismo, se amplía el banco de conocimiento científico relacionado a las variables de estudio (juego simbólico y autonomía) en el campo del sector educativo.

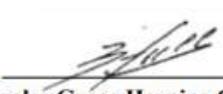
Para la aplicación de este instrumento, la docente contará con todo nuestro apoyo en el llenado de cada lista de cotejo que será por alumno, agradeciendo por anticipado su gentil apoyo. Para ello, les dejamos nuestros números de celulares para cualquier consulta.

Katherine Ayala Kong – 930454869
 Carolee Grace Hospina Calderon – 989177013

Sin más por el momento, quedamos de usted para cualquier duda o aclaración.

Atentamente.


Katherine Ayala Kong
 Código K03229C


Carolee Grace Hospina Calderon
 Código K03560E

Anexo N° 7: Documento de aceptación de la IEP.

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

**AUTORIZACIÓN PARA LA APLICACIÓN DEL
INSTRUMENTO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN**

Bachilleres en Educación Inicial:

KATHERINE AYALA KONG

CAROLEE GRACE HOSPINA CALDERON

Universidad Peruana Los Andes

Me es grato saludarlas cordialmente y aprovecho la oportunidad para expresarles los sentimientos de nuestra especial consideración.

Les comunico que de acuerdo con lo previamente conversado la Institución Educativa Privada Play House School, está a vuestra disposición y presta a colaborar con nuestros estudiantes de 5 años de inicial, para la aplicación del instrumento de investigación titulado: “Lista de cotejo del Juego simbólico y Autonomía”.

Sin más por el momento, quedo de usted para cualquier duda o aclaración.

Atentamente.



Miluseka Ybazeta Aguilar

DNI 07753846

Anexo N° 8: Consentimiento informado de la IEP



UNIVERSIDAD PERUANA LOS ANDES
 FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS POLÍTICAS
 Escuela Profesional de Educación Inicial
 Modalidad Semipresencial

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo Martha Elizabeth La Rosa Euribe declaro que he sido informada e invitada a participar en una investigación denominada “Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022”, este es un proyecto de investigación por parte de las bachilleras Katherine Ayala Kong y Carolee Grace Hospina Calderon, de la Universidad Peruana Los Andes.

Entiendo que este estudio busca conocer la relación del juego simbólico y la autonomía, sé que mi participación se llevará a cabo en el Nido Play House School – Chorrillos. En el horario de 8:00 am hasta la 1:00 pm y consistirá en permitir a las bachilleras realizar su lista de cotejo que demorará alrededor de 300 minutos.

Me han explicado que la información registrada será confidencial y que los nombres de los participantes serán asociados a un número de serie, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados.

Estoy en conocimiento que los datos no se me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sé que esta información podrá beneficiar de manera indirecta, por lo tanto, tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo.

Asimismo, sé que puedo negar la participación o retirarme en cualquier etapa de la investigación, sin expresión de causa ni consecuencias negativas para mí.

Sí, acepto voluntariamente participar en este estudio y he recibido una copia del presente documento.

Firma del participante:

Martha La Rosa

Martha Elizabeth La Rosa Euribe

DNI: 10549427

Lima.06 de octubre del 2022

Anexo N° 9: Constancia de Aplicación

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

CONSTANCIA DE APLICACIÓN

La Directora de la Institución Educativa Particular Play House School, quien suscribe:

HACE CONSTAR:

Que las Bachilleres en Educación Inicial **KATHERINE AYALA KONG** y **CAROLEE GRACE HOSPINA CALDERON**, han aplicado a los estudiantes de 5 años de inicial, el instrumento de investigación titulado “Lista de cotejo del Juego simbólico y Autonomía”, para poder realizar la investigación titulada: “Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima 2022”, realizando dicha actividad de manera satisfactoria y responsable.

Se expide la presente a solicitud de las interesadas para los fines que se estime conveniente.

Atentamente.



Miluscka Ybazeta Aguilar
DNI 07753846

Anexo N° 10: Declaración De Autoría**Declaración de Autoría**

Quién suscribe Katherine Ayala Kong, identificada con DNI N° 44515953, domiciliada en Jirón Amazonas 685 interior 11, bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Peruana Los Andes.

Hace constar que es la autora en la elaboración del trabajo de investigación de grado titulado **“Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022”**, el cual constituye una elaboración dual realizada únicamente con la dirección del asesor de investigación.

En tal sentido manifiesto la originalidad de la conceptualización del trabajo, interpretación de datos, elaboración de conclusiones y elaboración de los instrumentos de investigación, dejando establecido que aquellos aportes intelectuales de otros autores se han referido debidamente en el texto respetando las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.

Por tanto, me **COMPROMETO** en asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio, etc. y declaro bajo juramento que el trabajo de investigación es de mi coautoría y los datos presentados son reales.

Lima, 01 de octubre de 2022



Katherine Ayala Kong
Código K03229C

Declaración de Autoría

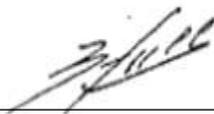
Quién suscribe Carolee Grace Hospina Calderon, identificada con DNI N° 44026418. Domiciliada en Jirón Perseo Mz. J Lote 22 La Campiña - Chorrillos, bachiller de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Peruana Los Andes.

Hace constar que es la autora en la elaboración del trabajo de investigación de grado titulado **“Juego simbólico y la Autonomía de los niños de 5 años de la I.E.P. Play House School, Chorrillos, Lima, 2022”**, el cual constituye una elaboración dual realizada únicamente con la dirección del asesor de investigación.

En tal sentido manifiesto la originalidad de la conceptualización del trabajo, interpretación de datos, elaboración de conclusiones y elaboración de los instrumentos de investigación, dejando establecido que aquellos aportes intelectuales de otros autores se han referido debidamente en el texto respetando las normas internacionales de citas y referencias de las fuentes consultadas.

Por tanto, me **COMPROMETO** en asumir las consecuencias administrativas y/o penales que hubiera lugar si se haya considerado datos falsos, falsificación, plagio, auto plagio, etc. y declaro bajo juramento que el trabajo de investigación es de mi coautoría y los datos presentados son reales.

Lima, 01 de octubre de 2022



Carolee Grace Hospina Calderon
Código K03560E

Evidencias fotográficas
Aplicando el instrumento en el aula





Aplicando el instrumento en el patio de juego





Instrumento aplicado

Instrumento N° 1



Instrumento de Investigación 1

I.E.P. NIDO PLAY HOUSE SCHOOL, CHORRILLOS –
LIMA LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5
AÑOS DE EDAD

“JUEGO SIMBÓLICO”

Nombre del niño o niña: *Valentina Peralta Morales*

Estimado Docente:

El presente documento lleva nombre y apellido y su aplicación será de utilidad para determinar la relación entre el juego simbólico y autonomía como aporte a primera infancia, por ello pido su colaboración:

En este instrumento encontrarás 27 criterios sobre el Juego simbólico de los estudiantes. Para responderlas necesitará un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: SI () NO () la respuesta que considere acertada con su punto de vista, según las siguientes alternativas:

SI= Cumple con el criterio.
NO= No cumple con el criterio.

Asimismo, es importante que lea con mucha atención cada criterio y que observe detenidamente a su menor hijo (a) antes de contestar.

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS CRITERIOS.

N°	CRITERIOS	SI	NO
Juego de descentración			
1	Realiza juegos de manera autónoma	X	
2	Disfruta el momento del juego solo o en compañía	X	
3	Escoge libremente que desea jugar y con quién.	X	
4	Manipula objetos libremente de acuerdo al juego que ha creado.	X	
5	Demuestra sentir placer por el juego que realiza.	X	
6	Utiliza su cuerpo para representar acciones o situaciones cotidianas.	X	
7	Asume el rol de un personaje, utilizando objetos que lo identifica.	X	
8	Imita gestos o movimientos de personajes, animales, objetos, etc.	X	
Juego de sustitución			
9	Se traslada al espacio de juego de su preferencia y continúa su juego con autonomía.	X	
10	Invita a otros compañeros a sus juegos.	X	

11	Decide crear nuevos juegos de su agrado, descartando su juego anterior.	X	
12	Muestra desagrado en la actividad inicial cuando ya no es de su agrado y planifica un nuevo juego.	X	
13	Busca en su contexto algún material o espacio que satisfaga alguna necesidad para su juego.	X	
Juego de integración			
14	Realiza acciones siguiendo secuencias (por ejemplo: bañar al muñeco, colocarle el pañal, la ropa, los zapatos, según sus experiencias).		X
15	Menciona a sus compañeros que secuencia deben seguir en el juego.		X
16	Realiza juegos siguiendo una secuencia de acciones de movimiento (por ejemplo: la mamá va al mercado, el médico al hospital, etc.) y lo menciona.		X
17	Reconoce las acciones que sus compañeros interpretan, dándole un significado y secuencia.	X	
18	Respeto los turnos asignados en el juego.	X	
19	Utiliza distintos objetos para realizar una secuencia de juego (por ejemplo: coger un muñeco para darle de comer con una cuchara y luego limpiarlo con un trapo)	X	
20	Incluye objetos (disfraces, utensilios, pelucas, etc.) durante el juego de roles con sus compañeros.	X	
21	Construye torres (cajas, latas, cubos, etc.) y utiliza una pelota para derrumbarlas.		X
Juego de planificación			
22	Ubica los objetos o juguetes en su lugar.	X	
23	Inicia un juego y lo termina.	X	
24	Ambienta su espacio de juego de acuerdo a lo que va a realizar.	X	
25	Limpia su espacio de juego para desplazarse libremente.		X
26	Comparte y valora de forma oral como ha planificado su juego y que materiales a escogido para jugar.	X	
27	Realiza dibujos de los objetos que va utilizar, mostrando las secuencias de su juego.	X	

Muchas gracias por su colaboración

Instrumento N° 2



UPLA I.E.P. NIDO PLAY HOUSE SCHOOL, CHORRILLOS - LIMA

LISTA DE COTEJO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD

"AUTONOMÍA"

Nombre del niño o niña: *Valentina Peralta Morales*

Estimada docente:

El presente documento lleva nombre y apellido y su aplicación será de utilidad para determinar la relación entre el juego simbólico y autonomía como aporte a primera infancia, por ello pido su colaboración:

En este instrumento encontrarás 33 criterios sobre la Autonomía de los estudiantes. Para responderlas necesitará un bolígrafo, marcando con una X en el espacio correspondiente: SI () NO () la respuesta que considere acertada con su punto de vista, según las siguientes alternativas:

SI= Cumple con el criterio.

NO= No cumple con el criterio.

Asimismo, es importante que lea con mucha atención cada criterio y que observe detenidamente a su menor hijo (a) antes de contestar.

MUY IMPORTANTE DEBES EVALUAR TODOS LOS CRITERIOS.

N°	CRITERIOS	SI	NO
En relación consigo mismo			
1	Muestra autocontrol en situaciones de desagrado durante el juego.	X	
2	Muestra tolerancia a la frustración cuando su juego no se realiza tal cual él o ella lo desea.	X	
3	Es tolerante al respetar los turnos de juego de sus compañeros.	X	
4	Comparte con sus compañeros los materiales, objetos o espacios de juego.	X	
5	Demuestra confianza durante el juego y lo verbaliza a su adulto cuidador.	X	
6	Aprende del error (permite equivocarse) y lo experimenta en su juego.		X
7	Expresa las sensaciones que está experimentando antes, durante y después del juego.		X
8	Elige los materiales u objetos que va a utilizar en su juego de acuerdo a su preferencia o interés.	X	
9	Expresa a su adulto cuidador o pares (niños/as) cómo va a realizar su juego		
10	Es capaz de crear e innovar juegos de su agrado.	X	
11	Si algún juego, material u objeto no le agrada lo sustituye por otro.	X	
12	Escoge que actividades de juego quiere realizar de acuerdo a sus gustos.		

En relación con los demás			
13	Interactúa feliz con sus compañeros y docente.	X	
14	Comparte sus ideas de juego con sus compañeros.		Y
15	Expresa sus gustos o preferencias al grupo de juego.		Y
16	Integra a sus compañeros a su juego.		Y
17	Es respetuoso con las opiniones o gustos de sus compañeros.	X	
18	Reconoce su error y lo corrige, evitando conflictos grupales.	Y	
19	Expresa sus logros a través de palabras, acciones, gestos o movimientos. (Aplausos, sonrisas, saltos, etc.)	X	
20	Reconoce sus necesidades, sensaciones e intereses y las diferencia.	X	
21	Escoge de manera libre los objetos, materiales y espacios de juego que desea explorar.	X	
22	Distingue que material u objetos va a usar en su juego	X	
23	Juega con diferentes tipos de materiales u objetos.	X	
24	Muestra seguridad en sus creaciones de juego		X
25	Crea nuevos juegos de acuerdo a sus gustos e intereses.	X	
Frente a la resolución de problemas			
26	Propone alternativas de solución, ante una dificultad presentada en el desarrollo de la actividad.		Y
27	Se integra al grupo dando nuevos aportes para la experiencia de aprendizaje.		Y
28	Promueve la participación de todos los integrantes del grupo.		X
29	Crea estrategias de solución involucrando a los demás integrantes.	X	
30	Escucha las opiniones de sus compañeros para dar solución a la actividad presentada.	X	
31	Trabaja en equipo respetando la opinión del resto de sus compañeros.	X	
32	Es tolerante ante las opiniones de solución que brindan sus compañeros de grupo.	X	
33	Se comunica de manera asertiva ante el grupo.	X	

Muchas gracias por su colaboración