

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS  
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTORA**

BERMUDO QUISPE, Elsa

**ASESOR**

Mg. MAYHUA QUISPE, Frida

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovación Pedagógica

**HUANTA -AYACUCHO-PERÚ**

**2025**



*"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"*

## ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

### CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0074-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

El trabajo de investigación titulado/La tesis titulada **"EL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA 2024"**, presentado por el egresado/la egresada **Bermudo Quispe, Elsa**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe del Programa de Profesionalización Docente, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un **13%** de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:

[https://drive.google.com/drive/folders/1Q1LumiGjwA3wyrkmhsuJvmzT5OtEyAwV?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1Q1LumiGjwA3wyrkmhsuJvmzT5OtEyAwV?usp=drive_link)

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 19 de marzo de 2026



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Téc. Prof. José Luis Becerra Pimco  
Área de Verificación de Originalidad

Archivo  
JLPP/AVO  
jvm/Sec. Acad.

## Validaciones JSCO

### BERMUDO QUISPE, Elsa B re

066 BERMUDO QUISPE, Elsa B

Validaciones JOSACO 2026

Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Cavero Ovalle

#### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3505353431

Fecha de entrega

12 mar 2026, 4:22 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

12 mar 2026, 4:34 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

BERMUDO\_QUISPE\_Elsa\_B\_rev.docx

Tamaño del archivo

93.0 KB

31 páginas

9792 palabras

52.678 caracteres

## 13% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

### Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 11%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

#### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

### Fuentes principales

- 13% Fuentes de Internet
- 0% Publicaciones
- 11% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.unsch.edu.pe	7%
2	Internet	repositorio.eesppjsco.edu.pe	2%
3	Internet	repositorio.upla.edu.pe	1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de Trujillo	1%
5	Internet	docplayer.es	<1%
6	Internet	alicia.concytec.gob.pe	<1%

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE  
PROGRAMA DE ESTUDIOS  
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**



**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024

**PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN  
EDUCACIÓN**

**AUTORA**

BERMUDO QUISPE, Elsa

**ASESOR**

Mg. MAYHUA QUISPE, Frida

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovación Pedagógica

**HUANTA -AYACUCHO-PERÚ**

**2025**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	7
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	10
GENERALIDADES.....	10
I.      PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.1. Descripción del Problema .....	11
1.2. Formulación del Problema .....	13
1.2.1. Problema General .....	13
1.2.2. Problemas Específicos.....	13
1.3. Justificación.....	14
1.3.1. Justificación Teórica.....	14
1.3.2. Justificación Práctica .....	14
1.3.3. Justificación Metodológica.....	14
1.4. Objetivos .....	15
1.4.1. Objetivo General .....	15
1.4.2. Objetivos Específicos .....	15
II.     MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
2.1. Antecedentes del Problema .....	16
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	16
2.1.2. Antecedente Nacional.....	17
2.1.3. Antecedentes Regionales.....	20
2.1.4. Antecedentes Locales .....	21
2.2. Bases Teóricas.....	21
2.2.1. El Juego Libre.....	21
2.2.2. Relación entre Juego, Aprendizaje y Desarrollo Infantil .....	22
2.2.3. Características del Juego Libre.....	23
2.2.4. Dimensiones del Juego Libre .....	23
2.2.5. Aportes de Modelos Pedagógicos sobre el Juego.....	25
2.2.6. Pensamiento Simbólico .....	27
2.2.7. Características del Pensamiento Simbólico.....	28
2.2.8. Dimensiones del Pensamiento Simbólico .....	29
2.3. Definición de Términos Básicos .....	31

2.4.	Hipótesis de la Investigación.....	32
2.4.1.	Hipótesis General .....	32
2.4.2.	Hipótesis Específicas.....	32
2.5.	Variables, Dimensiones e Indicadores .....	32
2.5.1.	Variable Independiente: Juego Libre.....	32
2.5.2.	Variable Dependiente: Pensamiento Simbólico .....	33
2.6.	Matriz de Operacionalización de Variables .....	45
III.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.1.	Tipo y Nivel de Investigación .....	45
3.1.1.	Tipo de Investigación .....	45
3.1.2.	Nivel de Investigación.....	45
3.2.	Método de estudio .....	45
3.3.	Diseño de Investigación .....	46
3.4.	Población y Muestra.....	46
3.4.1.	Población.....	46
3.4.2.	Muestra.....	47
3.5.	Técnicas de Muestreo.....	47
3.6.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	48
4.6.1.	Técnicas.....	48
4.6.2.	Instrumentos .....	48
3.7.	Validez y Confiabilidad .....	49
3.7.1.	Validez.....	49
3.7.2.	Confiabilidad .....	49
3.8.	Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos .....	49
IV.	ASPECTO ADMINISTRATIVO .....	51
4.1.	Recursos .....	51
4.1.1.	Recurso Humano .....	51
4.1.2.	Recursos Materiales.....	51
4.2.	Presupuesto.....	52
4.3.	Financiamiento .....	52
4.4.	Cronograma de Ejecución .....	45
	REFERENCIAS .....	47
	ANEXOS.....	53

Anexo 1. Resolución de aprobación de proyecto de investigación. ....	54
Anexo 2. Resolución de expedito.....	58
Anexo 3. Resolución de fecha de sustentación. ....	61
Anexo 4. Resolución de designación de jurados. ....	63
Anexo 5. Matriz de consistencia .....	45
Anexo 6. Matriz de Operacionalización de Variables.....	47
Anexo 8. Instrumentos de recolección de datos .....	51
Anexo 9. Juicio de Expertos.....	52
Anexo 10. Prueba de confiabilidad .....	55

## TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

### GENERALIDADES

#### **Título**

El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

#### **Autora**

Bermudo Quispe, Elsa

#### **Tipo de Investigación**

Aplicada.

#### **Línea de investigación**

Innovación pedagógica.

#### **Localidad**

La presente investigación se llevará a cabo en el distrito de Río Tambo de la provincia de Satipo, departamento Junín.

#### **Duración de la Investigación**

**Inicio** : mayo de 2024.

**Término** : febrero de 2025.

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción del Problema**

La hora del juego libre en los sectores es una actividad importante, vital y espontánea para todo niño o niña; le permite conexiones neuronales, facilitando representar la realidad, aprender, expresarse y afirmar su identidad, entre otros beneficios como desarrollar habilidades sociales y la autonomía, desarrollar las capacidades y competencias en los niños de preescolar. Existen estudios e investigaciones tanto a nivel mundial como nacional que han demostrado que los niños en la etapa preescolar aprenden jugando, experimentando y relacionando sus saberes previos con los saberes nuevos así logrando un aprendizaje significativo.

En el ámbito internacional, se reconoce al juego como un derecho de los niños y las niñas ya que para ellos el juego es una actividad espontánea y placentera. Y con la cual ellos pueden desarrollar habilidades como la creatividad, la socialización, pensamiento simbólico, crítico mediante el juego. Algunos pedagogos determinan el juego como una actividad importante en los niños y que desde ahí se puede partir las enseñanzas ya que en la etapa preescolar los niños y las niñas aprenden jugando.

El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las actividades en los rincones de juego o las actividades de juego en el centro, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2018)

El desarrollo del pensamiento simbólico en los países en vías de desarrollo es inadecuado en comparación con los países del primer mundo por la sencilla razón de que los profesores no utilizan estrategias precisas para aumentar el grado de desarrollo del pensamiento simbólico mediante habilidades que impliquen la creatividad y la imaginación de los niños. El proceso de enseñanza a los 4 o 5 años ya no debe limitarse

a los contenidos de carácter formal, sino que debe estimular la capacidad de pensamiento de los niños para resolver los problemas que se plantearán en las futuras escuelas (González, et al., 2022).

A nivel nacional, para el Ministerio de Educación (2019), la educación inicial debería desarrollarse en un entorno que le permita aprender jugando; dado que el juego es una característica interna del ser humano, que integra y promueve el desarrollo. Desde las diferentes normas que regulan la propuesta pedagógica en nuestro país, el juego libre es una actividad central y transversal en la acción educativa y requiere que niños y niñas sean sujetos de esta experiencia.

En el Perú, el pensamiento simbólico se considera un aspecto fundamental en el desarrollo infantil, ya que implica algo más allá del simple uso de signos, conlleva la capacidad de algo más que el mero uso de signos, conlleva la representación mental de objetos, situaciones y relaciones que no se encuentran físicamente. Lo cual es indispensable para comprender el lenguaje, resolver problemas y estructurar el conocimiento desde muy pequeñas edades. De acuerdo Choque, et al. (2024) sobre el juego simbólico y el juego como proceso cognitivo de los niños en edad escolar, considerando la descripción de habilidades simbólicas y creativas en niños /as en edad preescolar se puede constatar que esta particular forma de pensamiento está asociada a cómo construyen significados y estructuras lógicas. El juego y la interacción social también podrían incentivar el pensamiento simbólico. En este contexto, se asocia la interacción con el entorno sociocultural, las experiencias de aprendizaje y la potenciación de la capacidad simbólica y cognitiva de los niños como una manera de complementar la comprensión del desarrollo infantil. Así, en el ámbito educativo peruano actual, potenciar el pensamiento simbólico de los/as niños/as a través de estrategias lúdicas y significativas se justifica no solamente porque tal proposición es favorable al desarrollo cognitivo, sino que también opera como determinante y favorece la adquisición de habilidades comunicativas, creativas y sociales.

Como vemos, el juego es el principio del desarrollo de los hombres; así, las sociedades más desarrolladas son las que dedicaron mayor exigencia e inversión en la educación de los niños; asimismo, brindaron mayor libertad y tiempo para el juego a los niños y que ha dado mayores lauros al desarrollo y contribución de la sociedad a la pertenecen. Según la conclusión hecha por Morales (2018), confirman que si “existe relación entre la hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en

los niños de 4 años” (p. 4). Esto demuestra lo dicho anteriormente, que el juego tiene el rol creador del futuro hombre con las competencias desarrolladas.

En la Institución Educativa Inicial Fe y Alegría 2024, se ha podido identificar una situación preocupante en torno a las variables juego libre y desarrollo del pensamiento simbólico en los niños/as de 4 años. A pesar de que se argumenta la importancia que tiene el juego libre como una estrategia para el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la construcción de la representación simbólica, muchos/as niños/as presentan limitaciones para la expresión autónoma y creativa, denotando dificultades para abstraer, simbolizar y vincular la experiencia con objetos o situaciones de su entorno. Esta situación se ve favorecida por la escasa implementación de espacios lúdicos estructurados y de recursos pedagógicos para el desarrollo del pensamiento simbólico, lo que disminuye las oportunidades de interacción significativa y exploración libre en el aula; cabe recordar que el desarrollo del pensamiento simbólico genera oportunidades de interacción y exploración libre. Como resultado, el desarrollo cognitivo, el desarrollo de la resolución y la expresión simbólica de los niños/as se encuentran en un nivel inferior al que corresponde para su edad, por lo que se ve la necesidad de desarrollar estrategias de juego libre en el aula y en la educación inicial, así como la necesidad de generar experiencias que fomenten el desarrollo de aprendizajes integrales.

En conclusión, se desarrollará la investigación titulada: El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de 4 años del distrito de Rio Tambo con el tipo de investigación aplicada, con la finalidad de formar el pensamiento simbólico en los niños, aplicando como estrategia al juego libre.

## **1.2. Formulación del Problema**

### ***1.2.1. Problema General***

¿En qué medida el juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024?

### ***1.2.2. Problemas Específicos***

¿En qué medida el juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024?

¿En qué medida el juego libre influye en la cultura en niños y de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024?

¿Cómo influye el juego libre en el dibujo y pintura en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024?

¿Cómo influye el juego libre en la matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024?

### **1.3. Justificación**

#### ***1.3.1. Justificación Teórica***

El presente trabajo de investigación es importante porque pretendemos dar a conocer las experiencias de las profesoras del distrito de Rio Tambo respecto a la utilización del contexto natural como un recurso pedagógico en el proceso de enseñanza de la matemática de manera natural y dinámica.

Ministerio de Educación (2019) menciona que:

Es indispensable que los niños experimenten situaciones en contextos lúdicos y en interacción con la naturaleza que le permita conocer y aplicar conocimientos básicos de la matemática que favorecerán su desenvolvimiento en las actividades cotidianas de su comunidad y así fortalecer aspecto de contenidos del currículo nacional de educación inicial (p. 29).

También se le considera importante porque da a conocer la significancia del uso de los recursos de la naturaleza de su contexto en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas a nivel cognitivo de los niños y niñas de educación inicial.

#### ***1.3.2. Justificación Práctica***

El desarrollo de la investigación favorecerá a definir el valor del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje; la estrategia empleada en esta investigación, que es el juego libre, tiene la finalidad de lograr el mejor desarrollo del pensamiento simbólico en niños; esto implica que el juego, como estrategia, hace que el niño desarrolle de forma desenvuelta sus costumbres, saberes, actitudes, comportamientos, valores, expresión cultural y todo lo que tiene que ver con la vida y su futuro.

#### ***1.3.3. Justificación Metodológica***

El presente estudio, a nivel explicativo, presenta las siguientes razones en la justificación: Primero, la técnica aplicada para la obtención de la información servirá para las posteriores investigaciones, como medio útil, que los estudiosos puedan

asumirlos para la realización de sus investigaciones. Segundo, los procedimientos técnicos y algoritmos aplicados en el presente trabajo de investigación servirán para estudios posteriores. Tercero, los instrumentos empleados en el presente estudio podrán servir de base para el acopio de la información en trabajos de investigación futuro

#### **1.4. Objetivos**

##### ***1.4.1. Objetivo General***

Demostrar la influencia significativa del juego en sectores en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

##### ***1.4.2. Objetivos Específicos***

Evidenciar la influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

Evidenciar la influencia del juego libre en el desarrollo de la cultura en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

Comprobar la influencia del juego libre en el dibujo y pintura en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe Y Alegría 2024.

Evaluar la influencia significativa del juego libre en la matemática en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

## II. MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1. Antecedentes del Problema

#### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

En Ecuador, los investigadores Moreno y Saltos (2015) en su estudio denominado: *Caracterización del pensamiento simbólico y representativo de los niños del “Centro de Educación Inicial N° 1 del Distrito Metropolitano de Quito*, propuesta alternativa, tesis para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Infantil, en la Universidad de las Fuerzas Armadas. El estudio fue de nivel descriptivo, contó con una población de 34 niños, empleó la ficha de observación. Llegó a la conclusión que: el nivel de desarrollo, del pensamiento simbólico representativo, del modo como los niños se interrelacionan en un contexto; por tal razón, se demostró que hay individuos que evidencian un nivel alto y la otra parte bajo de desarrollo. La investigación tiene relación con el estudio en curso puesto que trata del pensamiento simbólico; al respecto, manifiestan que el pensamiento simbólico depende de las interacciones y el tipo de personas y su interacción con el ambiente que lo rodea.

Del mismo modo, Carrasco (2017), en la investigación denominada: *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años*, tesis para obtener el Título de Licenciada en Estimulación Temprana de la Universidad de Ambato, Ecuador. El tipo de investigación fue descriptivo-experimental. Tomó como muestra a 30 niños; los instrumentos de recojo de la información fueron los siguientes: la ficha de evaluación y el material experimental. Los resultados muestran que el 40 % ofrece juegos con diferentes jóvenes, y el 60 % no lo hace (pretest); mientras que el 87 % ofrece juegos con diferentes niños, y el 13 % no lo hace después de la aplicación (pos test). Se llegó al final acompañante: al valorar el grado de progreso social en los niños a través de la escala de Nelson Ortiz, se puede percibir que hubo una gran mejoría, debido a que se pudieron comprobar cambios significativos en el avance amistoso, tenemos el material importante para tener la opción de dirigir a los infantes; además, permitió visualizar inequívocamente la diferencia en el niño en la forma de actuar e incorporarse más con sus compañeros y con los individuos. También, al exponer una guía de juego, incorporaron juegos representativos con los distintos niños, lo que accedió a que los niños se ajustaran y adaptaran los distintos modelos deportivos para fomentar sus habilidades, cualidades y destrezas, así como para encontrar el clima en el que se crean. Este trabajo

es pertinente con el estudio desarrollado ya que aborda la variable juego; como síntesis, podemos manifestar que, según la investigación anotada, el juego contribuye a que el niño mejore sus habilidades de socialización y sus actitudes sean mejores; así como sus valores, destrezas y sus potencialidades.

En Ecuador, Ortiz y Quingaluisa (2016) presentaron la tesis denominada: *La imitación diferida en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa 19 de septiembre del cantón Salcedo provincia Cotopaxi*. Esta propuesta es una postulación a la certificación de pre cuatro años en Ciencias de la Educación, con especialización en Educación Parvularia. El tipo de investigación fue exploratorio, con una población ejemplo de 41 niños y 2 instructores. Los instrumentos de recolección de información fueron la estructura de percepción y la guía de encuentro. Los resultados muestran que el 90 % de los jóvenes aprende investigando su entorno general a través de sus facultades; mientras que el 4 %, que aborda el 10 %, no lo hace. El 61 % de los niños puede exponerse a través del dibujo, y el 16 %, que se dirige al 39 %, no lo hace. El 41 % de los niños muestra la capacidad de retener información obtenida, y el 24 % (59 %) no lo hace. Los resultados obtenidos muestran la deficiente utilización de procedimientos explícitos por parte del instructor para elevar el grado de mejora de las habilidades emblemáticas de consideración profunda, que incluyen la inventiva y la mente creativa en los niños. Asimismo, la educación de los niños de 4 a 5 años no debería estar orientada exclusivamente a la información formal, sino a fortalecer el pensamiento de los niños en las habilidades mentales, con el fin de resolver las dificultades que puedan surgir en la futura escuela. El estudio tiene relación con la investigación desarrollada puesto que trabaja el desarrollo del pensamiento simbólico; al respecto, hace notar que la insuficiente aplicación de estrategias y materiales didácticos contribuye al menor desarrollo del pensamiento simbólico. Además, los docentes solo procuran desarrollar el conocimiento.

### **2.1.2. Antecedente Nacional**

En Ancash, los investigadores Asencios y Malvas (2019), en la investigación denominada: *Efecto del programa Juego libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 - Huari, 2017*. Trabajo académico para obtener la licenciatura en la Universidad Católica Sedes Sapientiae, tuvo como objetivo amplio decidir los impactos del programa de Juego Libre en la mejora de las habilidades sociales en los hijos de la Educación Inicial de la

Institución Educativa Inicial N.º 258 de Huari. La revisión fue de metodología cuantitativa, con plan semi exploratorio; el trabajo estuvo conformado por 20 estudiantes, el instrumento de surtido de información fue la encuesta, con tamaño de apreciación sobre habilidades amistosas de los pequeños de 5 años. Los resultados son los siguientes: El 24 % desarrolla el juego motor, el juego social lo practican un 32%, el juego intelectual fue practicado por un 23% y el juego emblemático un 21%. Se alcanzaron los siguientes fines: El juego libre debe ser considerado como un segundo paso académico significativo y clave en el aula, ya que se apoya en el avance fundamental de los niños en la escolarización temprana. Asimismo, es un área adecuada, encantadora y fundamental en la escuela: accede a que los alumnos encuentren certidumbre y seguridad para el progreso de sus competencias. Asimismo, la implementación del programa del juego libre es fundamental que debe llevarse a cabo en la sala de estudio. De igual manera, el programa puede aplicarse a los jóvenes de educación infantil para fomentar habilidades sociales identificadas como confianza, correspondencia, seguridad en sí mismo, dirección y otras en las que los alumnos muestran dificultades que influyen en su necesaria evolución. Esta investigación es pertinente con el estudio desarrollado, puesto que trata la variable juego libre, sobre el cual afirman que fomenta el libre perfeccionamiento de las capacidades y destrezas de los estudiantes; además, contribuye al desarrollo de la comunicación, autoestima, asertividad, toma de decisiones y otras facultades humanas.

Por su parte, Guevara (2019), en la investigación denominada: *El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao*, El tipo de estudio es correlacional, no experimental. La muestra estuvo conformada por 60 niños de 5 años. Se aplicaron dos instrumentos: la agenda de juego libre en las áreas y el instrumento de Evaluación de Lenguaje Oral. Llegó a concluir que existe relación entre el juego libre con el lenguaje oral, ya que a través de su desarrollo en las áreas el niño se asocia con otros, efectuando cambios informativos y trabajando la articulación y el desarrollo de implicaciones. El estudio cuadra relación con este trabajo de investigación puesto que la variable juego libre, según el estudio, muestra que contribuye al desarrollo integral de los niños; esto es el lenguaje oral, pronunciamiento, crear oraciones, capacidad de reconocer objetos con su significado y su manejo, la comprensión oral de textos.

Por otro lado, Cañari (2018), en la investigación denominada: *El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años – Nuevo Chimbote*, estudio de

investigación para obtener el Título de Licenciada en la Universidad de San Pedro-Perú, tuvo como objetivo decidir la conexión entre el juego libre en las áreas y la inventiva en los jóvenes. La revisión fue de metodología cuantitativa, con un plan correlacional atractivo, con una prueba de revisión de 30 jóvenes y señoritas. Utilizó la encuesta como instrumento y llegó a los resultados adjuntos: El 66,67 % de los chicos fomenta el juego libre en áreas de forma carente; el 20 % lo hace de forma rutinaria y el 13,33 % lo hace de forma productiva. Además, mostró que, en el pretest, el 60 % (18) tiene mejora de su capacidad de innovación en el inicio, el 33,34 % (10) tiene el avance de la inventiva en el proceso, y el 6,66 % (2) tiene la mejora de su imaginación en la realización anticipada. Se presume que la mayoría de los jóvenes efectúa el juego libre en áreas de la sala de estudio de manera inadecuada; además, la colectividad de niños realiza el juego libre en el área del hogar de forma rutinaria; se presume que la mayoría de los jóvenes realiza el juego libre en el área de desarrollo de manera insuficiente; asimismo, la mayoría de los jóvenes realiza juegos libres en el área de sensación de manera insuficiente; la mayoría de los niños juegan libremente en el área de la biblioteca de forma ineficaz; la mayoría de los niños juegan libremente en la zona de juegos tranquilos de forma productiva. La investigación antes descrita presenta estrecha relación con el presente estudio puesto que los datos arrojados por el estudio muestran que el juego de sectores como estrategia de aprendizaje no viene cumpliendo los fines para los cuales se aplica; además, la creatividad sin el involucramiento del niño en el juego no se desarrolla en forma pertinente.

Asimismo, Comun y Reátegui (2020), en Pucallpa, presentaron la investigación titulada: *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años en la IEI. N°423 Virgen María, Pucallpa 2019*” la metodología aplicada fue el tipo descriptivo correlacional porque describe el juego libre en los sectores y su relación con la creatividad y la muestra fue 30 niños de 5 años, la técnica aplicada fue la observación y los instrumentos de recolección de datos fueron, ficha de observación cuaderno de campo. En cuanto a la investigación se concluye que el valor de  $Rho=0.470$  el  $p\text{-valor}=0.009$ , lo cual establece que hay una correlación positiva moderada, por lo tanto, existe relación significativa entre el juego libre en los sectores y la flexibilidad en los niños de 5 años de la IEI N° 423 Virgen María, Pucallpa – 2019

Por último, Saldarriaga (2019), en Lima, en su investigación titulada: *El juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en niños de la I.E.I. 367 Virgen*

de la *Medallita Milagrosa de S.M.P.*, como tesis para presentar la opción a una segunda especialidad. Para la recolección de datos utilizó la lista de cotejo, y la ficha de la observación, respectivamente. Los resultados de la investigación demostraron que el 50 % de los docentes trabaja estrategias para el desarrollo de la expresión oral en el aula. Con base en tales resultados, Saldarriaga concluyó que el juego es un elemento clave para que los niños desarrollen habilidades orales, dirigiendo la investigación hacia el planteamiento del juego libre como una estrategia clave para favorecer la expresión oral de los estudiantes. La investigación señalada está directamente vinculada con la investigación que se plantea, ya que ambos estudios toman al juego como la estrategia principal con la que se espera fortalecer la comunicación. Por tal motivo, subraya la importancia de implementar el juego a diario en la práctica pedagógica, intercalándolo con una herramienta fundamental para la enseñanza.

### **2.1.3. Antecedentes Regionales**

Seperiano (2022), en su investigación titulada: *Juegos simbólicos para mejorar la motricidad final en niños de 4 años de la Institución Educativa N° 2132 del distrito de Perene – Junín, 21*, tuvo como objetivo principal determinar en qué medida el juego simbólico influye en la motricidad fina de los niños y las niñas de 4 años de la Institución Educativa N.º 2132 del distrito de Perené, Junín en el 2021. En cuanto a lo metodológico, la investigación se realizó bajo un enfoque cuantitativo, seguido de un nivel explicativo y un diseño preexperimental que consideró la aplicación de un pretest y un postest a un solo grupo. La población estuvo conformada por 34 niños del nivel inicial, mientras que la muestra estuvo conformada por 16 niños y niñas de 4 años a quienes se les aplicó una guía de observación a través de la técnica de la observación directa. En el desarrollo de la investigación se aplicaron 12 sesiones de aprendizajes en las cuales se usó como estrategia didáctica el juego simbólico. Para el procesamiento y análisis de datos se usaron los programas Microsoft Excel 2019 y SPSS versión 23. Los resultados del pretest nos indican que el 68,75 % de los estudiantes se ubicaban en el nivel de proceso en el desarrollo de la motricidad fina y el postest nos señala que el 62,50 % de la muestra alcanzó el nivel de logro. Por otro lado, la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon reveló un valor de significación bilateral de 0,000, lo que significa que  $p < 0,05$  y, por ende, se decidió rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. En conclusión, se determinó que el juego simbólico ejerció una influencia significativa en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años.

#### **2.1.4. Antecedentes Locales**

Aliaga (2023), en su estudio denominado: Juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junín – 2021. La investigación trabajo fue elaborada con el objetivo de contribuir a la mejora del pensamiento creativo mediante el uso del juego simbólico. En este marco, la investigación tuvo como objetivo general determinar la influencia que tienen los juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños de la Institución Educativa Parroquial San Francisco de Asís, en Satipo, Junín, en el año 2021. Metodológicamente, el presente estudio se realizó con un enfoque cuantitativo, un nivel explicativo y un diseño preexperimental. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento utilizado fue la guía de observación. La validación de los resultados se hizo mediante la prueba T de Student en un nivel de significancia establecido. La información recogida evidencia que en el pretest el 85 % de los alumnos presenta un nivel de inicio y un 15 % un nivel de proceso; tras la aplicación del posttest, el 100 % de los alumnos alcanzó el nivel de logro. En función de los resultados, se determina que los juegos simbólicos desempeñan un papel importante para la adaptación y socialización del niño, convirtiéndose en un importante recurso para la estimulación y desarrollo de una diversidad de pensamientos creativos.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. El Juego Libre**

Según Bruner (1979), citado por Asencios y Malvas (2019), afirman que, “el juego provoca placer en los niños. Además, el juego es uno de los de mayor libertad y alegría para el niño, es el momento de goce y plenitud en el que expresa sus necesidades, emociones, intenciones y deseos” (p. 31).

Por su parte, el Ministerio de Educación (2009) enuncia que, “jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño es necesario y placentero el poder jugar, sintiendo, percibiendo y manipulando objetos con su cuerpo” (p. 14).

Asimismo, Pavía (2011), manifestó que:

El juego libre, como una actividad articulada por los mismos niños sin tener un fin o propósito de direccionalidad externa más que el juego mismo, se da de manera espontánea cuando el niño tiene la necesidad de jugar el juego mismo.

Señala que es un distractor en el campo educativo, ya que hay derroche de tiempo y materiales educativos, tomando la idea equivocada como una actividad improductiva, ya que según él se trata de dejar a los niños libres para que hagan lo que quieran de manera espontánea (p. 10).

Entonces, “el juego libre hace que el niño desarrolle y exprese todas sus facultades humanas o sus capacidades como ser humano, esto es el desarrollo de la: “creatividad, capacidad de comunicación y de establecer vínculos afectivos” (Asencios y Malvas, 2019, p. 32).

### ***2.2.2. Relación entre Juego, Aprendizaje y Desarrollo Infantil***

Según el documento del Ministerio de Educación (2009), se establece una relación entre juego y aprendizaje que se manifiesta en cinco aspectos fundamentales, que serían los siguientes:

**El Juego, el Aprendizaje y el Desarrollo Infantil se Manifiestan en el Cerebro del Niño como Algo Estrechamente Relacionado.** El juego se manifiesta como una de las actividades fundamentales en las vidas de los niños. Durante los primeros seis años de vida, el cerebro desarrolla una gran cantidad de conexiones neuronales que pueden facilitar el aprendizaje y la creatividad. El juego es una de las vías fundamentales a través de las cuales los niños establecen ese tipo de conexiones; cuantas más veces juegan, más desarrollan conexiones neuronales que favorecen el desarrollo de su capacidad para generar información y para hacer descubrimientos. El hecho de que los niños no jueguen puede limitar esas capacidades y limitar el desarrollo del carácter. Por ello, jugar aparece como una necesidad para el desarrollo integral y para la salud mental de los niños.

**El Juego como Motor de Desarrollo y de Aprendizaje.** El juego permite activar los ciclos de aprendizaje, los procesos de cambio en el niño/a. Así aparece en edades muy tempranas como una conducta natural que no requiere enseñanza directa, aunque sí es fundamental ofrecer un contexto favorable para permitir su desarrollo. Por lo tanto, el niño/a a través del juego encuentra motivos para transformarse, para aprender.

**El Juego como un Espejo del Desarrollo y el Aprendizaje.** La actividad lúdica es, asimismo, reflejo del niño y de su proceso de aprendizajes, ya que a través del juego

podemos ver el nivel hasta donde ha llegado el niño y los aprendizajes que podrá llegar a tener.

**El Juego en un Clima Humano y Afectivo.** El juego tiene lugar en situaciones en las que el entorno familiar y comunitario proporciona sentido y humanidad a la vivencia del infante. Un clima seguro, afectuoso y comunicativo resulta fundamental para que los niños puedan crecer, aprender y desarrollarse mediante la actividad del juego. El juego no es solo algo que ocurre dentro de los niños, sino que además se ve favorecido por la calidad de las relaciones y la atmósfera en la que se haya insertado, favoreciendo el perfeccionamiento y el aprendizaje.

**El Desarrollo del Juego en el Interior del Niño.** El comportamiento de jugar de los niños va cambiando y complejizándose a medida que van creciendo y conforme se va prolongando el periodo de la infancia. Desde los 0 a los 5 años este desarrollo se exterioriza de forma muy intensa y organizada. Al principio, los niños juegan con objetos simples; después los afianzan y finalmente los emplean con el entorno de forma más relevante. Para la gente adulta que trabaja con los niños es importante entender esta progresión, puesto que además facilita información exacta sobre cómo se organiza y cómo va evolucionando el juego a medida que avanza el desarrollo de los niños.

### ***2.2.3. Características del Juego Libre***

Según el Ministerio de Educación (2009), las características del juego son las siguientes:

**Actividad Abierta y Personal.** El juego surge de la forma imaginativa y del mundo interior del niño, quien libremente se expresa de una forma personal y creativa.

**No Literal.** El niño juega “como si”, atribuye a seres, cosas o situaciones cualidades que no son; se generan universos propios imaginarios.

**Vinculada a un Efecto Positivo.** El juego se siente bien, es plenamente positivo, divertido (lo divertido es una parte de lo que es, o es nocivo - deja de ser juego cuando no es más divertido).

**Adaptable y Variable.** El juego tiene una naturaleza flexible, a menudo impredecible, ya que no se puede anticipar cómo va a continuar una situación o cómo va a terminarla en cada ocasión.

### ***2.2.4. Dimensiones del Juego Libre***

Las dimensiones del juego libre, según Asencios y Malvas (2019) son las siguientes:

**Experimentación Corporal y Espacial.** Al realizar movimientos con su cuerpo, el niño desarrolla diversas habilidades, como la coordinación motora. Asimismo, fortalece su sensibilidad para establecer relaciones, potencia la curiosidad, perfecciona la creatividad y activa la imaginación. A través de estos movimientos, el niño también encuentra formas de expresión y relajación, integrando de manera lúdica su aprendizaje corporal y espacial. Según Ramírez, et al. (2021), esta dimensión consiste en propiciar en el niño un encuentro constante “consigo mismo a través del movimiento, con el fin reactivar el potencial corporal y expresivo, el reconocimiento del movimiento como reflejo de la vida y la liberación consciente de bloqueos que obstruyen el flujo natural de la energía” (p. 45). En este sentido, la expresión corporal contribuye a la construcción de conceptos a partir de los movimientos del cuerpo. Por ello, el juego ocupa un papel fundamental en la vida del niño, ya que a través de él puede desarrollar habilidades y desempeñar funciones que, en otros contextos, se consideran propias de los adultos y de la interacción social.

**Búsqueda de la Integración al Grupo.** A partir de los cuatro años, los niños en el nivel Inicial, al participar en juegos grupales, fomentan la participación activa, lo que les permite desarrollar conductas y actitudes que reflejan comportamientos sociales. Estos aprendizajes se evidencian principalmente en las interacciones y relaciones que establecen con sus pares. Así, de acuerdo a Asencios y Malvas (2019), “esta integración supone desarrollar sus actitudes: espera, tolerancia, escucha, cooperación, que posibilitan su integración al grupo. El infante es consciente de su entorno cultural y de un ambiente que había sido durante sus primeros años ajeno a él” (p. 39). De esta manera, el niño, a través del juego, llega a reconocer su realidad y a interiorizar valores y habilidades como la solidaridad, la empatía, la responsabilidad y la higiene. Además, aprende importantes lecciones sociales, como aceptar tanto la victoria como la derrota.

**Juego de Iniciación con Pares.** Al interactuar con otros niños, los pequeños realizan actividades que imitan a los adultos, reproduciendo roles como policía, médico, profesor, ingeniero, carpintero, conductor u otros oficios. También simulan tareas del hogar, como cocinar, limpiar, lavar o cuidar a los hijos. De esta manera, el

juego con sus pares favorece la práctica de valores, fortaleciendo la lealtad, la solidaridad y otras normas morales importantes para su desarrollo social.

**Juego Social.** Según Asencios y Malvas (2019), “en este espacio, los niños aprecian la dimensión emotiva de la cultura; la diversión, a través del vértigo, la alegría, la ira, el dolor” (p. 41). Como se ha dicho en líneas anteriores, los niños, mediante el juego, desarrollan todas las actividades que se desarrollan en la sociedad; por ello, el juego es vital para el desarrollo del futuro ciudadano, útil para la sociedad.

Sánchez (2000) nos da conocer el aporte del juego en varios aspectos:

**A Nivel Cognitivo.** El juego facilita el desarrollo de la capacidad de observación, así como de habilidades relacionadas con el análisis, la interpretación, la resolución de problemas, etc., siendo un motor motivador para el aprendizaje.

**A Nivel Motriz.** Ayuda al desarrollo de las nociones espaciales y también mejorará la percepción, contribuyendo al crecimiento total del niño

**A Nivel Afectivo.** Ayuda a fomentar la autoestima del niño, promueve una comunicación asertiva con los demás y permite expresar sus emociones de manera adecuada ante las situaciones de conflicto.

**A Nivel Social.** Promueve el desarrollo social, enseñando al niño a relacionarse con uno mismo y con los demás. A través del juego, el niño va a experimentar situaciones naturales de trabajo en equipo o de cooperación, favoreciendo de este modo la espontaneidad de habilidades sociales.

### ***2.2.5. Aportes de Modelos Pedagógicos sobre el Juego***

**Johann Heinrich Pestalozzi.** Nacido en Suiza, este pedagogo centró su propuesta en la educación infantil, promoviendo actividades que fomenten el cuidado de la naturaleza y permitan a los niños aprender de los ejemplos que esta les ofrece. Además, planteó que los niños deben tener la libertad de interactuar con su entorno, en contraste con los métodos tradicionales de enseñanza, memorísticos y repetitivos, que resultan agotadores y poco motivadores para ellos. Pestalozzi (1889), creía que, “no se podía soñar en obtener el progreso en la instrucción del pueblo mientras no se hayan encontrado formas de enseñanza que hablan del maestro al menos, hasta el fin de los estudios elementales.” (p. 56).

**Federico Froebel.** Nacido en Alemania, fue el creador de la educación en el jardín de infancia y entendía que el juego era el eje de la educación infantil. Le daba una gran importancia al juguete, ya que suponía que, a partir del juguete, del juego con él, los niños podían poner en funcionamiento sus capacidades y competencias, de tal manera que los juguetes se convertían en uno de los elementos fundamentales en el aprendizaje. Su propuesta se funda sobre los siguientes principios:

- Dejar que los niños desarrollen sus actividades de forma natural.
- Respetar el proceso de maduración de cada niño.
- Usar los juguetes en la educación infantil como soporte de su desarrollo.
- Planificar actividades de acuerdo con los intereses de cada una de las etapas del niño.
- Fomentar la formación integral que es el objetivo central de la educación infantil.

**Lev Vygotsky.** Este psicólogo y epistemólogo, nacido en Rusia, afirmaba que el juego en el niño tiene verdadero sentido solo cuando no es forzado, es decir, cuando puede seleccionar libremente los objetos con los cuales desea jugar; es decir, el niño juega cuando se permite durante el juego el desarrollo de la fantasía, el placer, el disfrute, las emociones en función de su situación en su contexto social y cultural. También, este psicólogo fue el que formuló dos niveles de desarrollo y aprendizaje del individuo: el nivel actual y el nivel potencial del individuo, niveles que solo pueden ser alcanzados si al niño se le deja la libertad de vivenciar y aprovecha las experiencias y posibilidades eficaces.

**María Montessori.** Originaria de Italia, esta profesional especialista en biología y medicina dedicó su trabajo a la atención de niños con graves especial, evidenciando que el uso de diferentes materiales elaborados para la estimulación de los sentidos favorece la atención por la exploración activa del niño. Pero también hizo hincapié en la importancia de introducir objetos de la vida cotidiana, así como actividades como narrar, cantar y pintar, ya que éstas son una fuente de creatividad y también favorecen la facultad del niño para expresarse. De acuerdo con Ramírez, et al. (2021) señala que, el niño “con su enorme potencial físico e intelectual, es un milagro frente a nosotros. Este hecho debe ser transmitido a todos los padres, educadores y personas interesadas en niños, porque la educación” (p. 36) puede lograr transformar la sociedad.

Los aportes de diversas personalidades sobre el juego nos permiten comprender su relevancia en la vida de los niños, ya que contribuye a fortalecer su personalidad, estimular la creatividad y la imaginación, y favorecer el desarrollo social a través de la interacción con otros.

#### **2.2.6. *Pensamiento Simbólico***

El pensamiento simbólico, según Romero, Forero y Cedano (2012), es “la expresión que mediatiza la realidad mediante signos, símbolos, significados, significantes, imágenes acústicas, fonemas o cualquier otro término” (p. 116).

Además, Romero, Forero y Cedano (2012), aseveran que, “el pensamiento simbólico reside en establecer uniones y mediaciones de comprensión del contexto; ello que, de cierta manera, figura como objeto en sí mismo de aprehensión, conocimiento y la conciencia, vinculación que se encuadra en las sistematizaciones de pensamiento” (p. 116).

De lo que se infiere que el pensamiento simbólico es aquella representación que se efectúa acerca de la realidad en el cerebro humano y que va ser transmitido en la sociedad o reproducido en ella.

Por otra parte, Valdivia (2014) afirma que:

El pensamiento simbólico radica en haber hecho posible la comunicación entre los seres humanos. La transmisión de información entre los congéneres y entre unas y otras generaciones conlleva la emergencia de la cultura, si entendemos como tal la información socialmente compartida, ya se refiera ésta a procedimientos técnicos, comportamientos sociales o creencias. La capacidad de pensar y de transmitir nuestros pensamientos a los demás es lo que ha asegurado nuestro éxito como especie, y la expresión más evidente de que los antiguos sapiens ya dispusieron de esa capacidad específicamente humana es el arte de época magdalenense, ya que el habla no deja huellas. (p. 2)

Por su parte, Mateu (2019), al teorizar el pensamiento simbólico, presenta una exposición amplia basándose en la teoría de Jean Piaget; quién, en su momento, clasificó el desarrollo del pensamiento en cuatro estadios.

Para este trabajo se trabaja el momento sensorio-motor y la capacidad del individuo para reflexionar sobre la realidad que lo rodea y elaborando contenidos

psíquicos de carácter abstracto para el ejercicio de su facultad de interpretación en condiciones normales durante los primeros 18 meses de vida. Según Piaget, el periodo de los dos a los siete años es el momento en el que el infante se familiariza con la acción que juegan los otros y la también la suya, así como con el establecimiento de símbolos para objetos y con el conocimiento de los vínculos que existen entre ellos. Sin embargo, la base lógica para generar modelos causales en un plano no directo aún no está presente y por eso será necesario que el cerebro del niño adquiriera más madurez en el siguiente paso (operaciones formales) para llegar a ello. El pensamiento simbólico facilita hablar de acontecimientos pasados o hipotetizar en relación a acontecimientos futuros, permitiéndole llegar a más allá de lo que ofrecen los sentidos y posibilitando una inmersión en un mundo habitado por estructuras invisibles. En fin, se puede hablar de pensamiento simbólico si se entiende esta habilidad como capacidad de abstraer la realidad objetiva y de representarla mentalmente para poder interpretarla y poderla enlazar con experiencias pasadas o futuras.

Sustentado en las definiciones expuestas previamente en líneas precedentes, se concluye en que el pensamiento simbólico es la capacidad de abstraer la realidad objetiva. Esta aptitud concede transferir información de un individuo a otro, desarrollar una cultura y aprender sin necesidad de la práctica directa de la situación (Díaz, 2014).

Además, Richmond (1984), citado por Noblecilla (2015), acogiendo la teoría de Piaget, afirma que:

El pensamiento simbólico se origina a partir del pensamiento sensorio-motriz o la utilización de representaciones mentales para llevar a cabo acciones internas simples puede ser considerada como un conjunto interrelacionado de símbolos que el niño puede manejar en conjunción con sus actos en el medio. Los objetos que el niño utiliza requieren representaciones sensorio-motrices obtenidas con la práctica, educando y desarrollando así las fases de actividad mental simbólica. (p. 9)

### **2.2.7. Características del Pensamiento Simbólico**

Según Sites (2020), citado por Prado (2022) presenta como características del pensamiento simbólico a los siguientes presupuestos:

- Es una capacidad humana de creación, que permite generar ideas, símbolos y conceptos nuevos.

- Posibilita manejar una amplia variedad de representaciones simbólicas, adaptándose a distintos contextos y necesidades.
- Facilita la transmisión de información entre individuos y grupos sociales, promoviendo la comunicación y el intercambio de conocimientos.
- Permite conocer y aprender sobre la realidad incluso sin una interacción directa con ella.
- Contribuye al progreso cultural, al servir como medio para preservar, transmitir y enriquecer saberes y tradiciones a lo largo del tiempo.

Por tal motivo, el autor citado presta mayor importancia al pensamiento simbólico, ya que esta capacidad difiere al ser humano de los animales. En síntesis, el pensamiento simbólico puede definirse como la capacidad de crear y manejar una amplia variedad de símbolos o representaciones, los cuales surgen del consenso social entre los miembros de una comunidad y se relacionan directamente con realidades concretas del entorno.

#### ***2.2.8. Dimensiones del Pensamiento Simbólico***

Las dimensiones del pensamiento simbólico para el adecuado desarrollo y comprensión del tema de estudio. Se han tomado de Mateu (2019) y estos son: lenguaje, cultura, dibujo y pintura, y matemática.

**Lenguaje.** El lenguaje es empleado por el hombre, solo él tiene la capacidad de comunicarse haciendo uso del lenguaje; es decir, emplea los signos en el proceso de codificación y decodificación. Por tanto, se entiende que el lenguaje es la capacidad propia del ser humano para expresar pensamientos y sentimientos por medio de la palabra. Por ello, Lecours y Cols (1979) citado por NeuronUp (2020), afirman que, “la producción del lenguaje consiste en la materialización de signos (sonoros o escritos) que simbolizan objetos, ideas, etc., de acuerdo con una convención propia de una comunidad lingüística” (párr. 1). Además, manifiesta que, dentro del lenguaje, existen los siguientes procesos:

**Expresión.** Capacidad de detallar pensamientos con significado y de forma lingüísticamente correcta.

**Comprensión.** Capacidad de comprender la importancia de las palabras o pensamientos.

**Vocabulario.** Información sobre el diccionario.

**Denominación.** Capacidad de nombrar artículos, personas o realidades.

**Fluidez.** Capacidad de emitir sustancia semántica con rapidez y eficacia.

**Discriminación.** Capacidad de percibir, separar y descifrar la sustancia lingüística.

**Repetición.** Capacidad de emitir sonidos similares escuchados.

**Escritura.** Capacidad de transformar los pensamientos en imágenes, caracteres y dibujos.

**Lectura.** Capacidad de descifrar imágenes, caracteres y dibujos, y convertirlos en discurso.

Por lo tanto, según Mateu (2019) “el uso de palabras es un ejemplo básico de simbolización, puesto que las claves verbales con las que describimos la realidad no son en absoluto aquello que señalan, sino más bien su traducción a unos términos abstractos y consensuados” (párr. 1).

**Cultura.** Es otra dimensión que nos permite comprender el pensamiento simbólico; puesto que, para Ralph Linton, que citó en Bericat (2016), afirma que:

La cultura es el conjunto de ideas, respuestas emocionales condicionadas y pautas de conducta que los miembros de una sociedad adquieren mediante educación o imitación, y que comparten en cierto grado. La cultura se transmite y se comparte, es la herencia social que reciben los individuos. Desde esta perspectiva, la cultura incluye: el conjunto de ideas, creencias, valores y actitudes; los objetos e instrumentos materiales; las normas, leyes y hábitos; y las pautas de comportamiento de los miembros e instituciones de una comunidad. En suma, comprende la cultura inmaterial, la cultura material y la conducta de individuos y organizaciones. Así definida, la cultura se identifica con el modo de vida de un grupo humano (p. 125).

Como vemos, la cultura son los modos y formas de concebir, sentir y vivir en una determinada sociedad con la presencia de los bienes materiales e inmateriales; este hecho, hace que el niño reproduzca la realidad mediante símbolos, para luego conservarlos.

**Dibujo y Pintura.** El dibujo y la pintura también contribuyen al desarrollo del pensamiento simbólico como tal; así, el dibujo es un canal o medio de transmisión de los bienes culturales y también de su preservación; por lo que, según Chanca (2019), el

dibujo y la pintura: “es un lenguaje gráfico que permite identificar un objeto o una imagen mental y transmitir intenciones, sentimientos y estados de ánimo” (p. 34).

Además, según el Chanca (2019),

El dibujo en las primeras etapas (infantil y primaria) tiene un gran valor como instrumento didáctico en la enseñanza. En la propia dinámica educativa, el dibujo es utilizado por el docente como una herramienta eficaz de comunicación; haciendo uso de dibujos o de imágenes, los conceptos se explican mejor que con palabras. Además, es una forma muy eficaz de captar la atención y de fomentar la memoria visual de los estudiantes (p. 36).

**Matemática.** La matemática es un aspecto fundamental para la evolución del pensamiento simbólico, ya que permite representar la realidad de forma abstracta en la mente y almacenar esas representaciones. En este sentido, es una dimensión del aprendizaje que debe ser considerada por padres y educadores, ya que su funcionalidad es eminentemente lógica, relativa a interpretar lo que se está viviendo y entender un determinado lenguaje. La adquisición de los conceptos matemáticos es un proceso que requiere largo tiempo de modo que, bien sea en la etapa preescolar tras la construcción de las nociones, se priorizan las primeras estructuras conceptuales ya que son la clasificación o la seriación para que, al unirse entre ellas, den lugar al concepto de número. Por ello, el niño debe construir él mismo los conceptos matemáticos, utilizando y asociando los conocimientos construidos durante el desarrollo.

Por ello, tomado el planteamiento de Maya (2017), se entiende que la matemática: “está relacionada con la habilidad de trabajar y pensar en términos de números y la capacidad de emplear el razonamiento lógico” (párr. 1).

Por ello, el desarrollo de esta inteligencia contribuye, siguiendo a Maya (2017) a “la capacidad de entender conceptos y establecer relaciones basadas en la lógica de forma esquemática y técnica. Implica la capacidad de utilizar de manera casi natural el cálculo, las cuantificaciones, proposiciones o hipótesis” (párr. 1).

### **2.3. Definición de Términos Básicos**

**Juego.** “El juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).

**Libre.** Que tiene libre decisión para hacer algo o no.

**Pensamiento.** Es la capacidad de armar y construir ideas y conocimientos y establecer relaciones entre ellas para darle sentido.

**Simbólico.** “Representa algo más que su significado evidente e inmediato: “cuando la mente explora el símbolo se ve llevada a ideas que yacen más allá del alcance de la razón” (Jung, 1995, 20)

## **2.4. Hipótesis de la Investigación**

Según Méndez (2020), permite encaminar la indagación, siendo el elemento que se acogerá o negará después del resultado también permite ceñir la investigación hacia los aspectos concretos.

### **2.4.1. Hipótesis General**

La aplicación del juego libre influye significativamente en el pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

### **2.4.2. Hipótesis Específicas**

La aplicación del juego libre influye significativamente en el lenguaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

La aplicación del juego libre influye significativamente en el juego simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

La aplicación del juego libre influye significativamente en el dibujo y pintura en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría.

La aplicación del juego libre influye significativamente en la matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.

## **2.5. Variables, Dimensiones e Indicadores**

### **2.5.1. Variable Independiente: Juego Libre**

#### **Definición Conceptual**

Ministerio de Educación (2009) enuncia que, “jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño, es necesario y placentero el poder jugar, sintiendo, percibiendo y manipulando objetos con su cuerpo” (p. 14).

### **Definición Operacional**

Se abordarán sesiones dirigidas a la variable el juego libre tomando como principales dimensiones experimentación corporal y espacial, búsqueda de la integración al grupo, juego de iniciación con pares y juego social.

#### **Dimensiones**

- Experimentación corporal y espacial
- Búsqueda de integración al grupo
- Juegos de iniciación con pares
- Juego social

#### **2.5.2. Variable Dependiente: Pensamiento Simbólico**

##### **Definición Conceptual**

Según Romero, Forero y Cedano (2012), es, “la expresión que mediatiza la realidad mediante signos, símbolos, significados, significantes, imágenes acústicas, fonemas o cualquier otro término” (p. 116).

##### **Definición Operacional**

Se tomará como técnica, la observación tomando como instrumento, la ficha de observación para el pensamiento simbólico

#### **Dimensiones**

- Lenguaje
- Dibujo y pintura
- Cultura
- Matemáticas

## 2.6. Matriz de Operacionalización de Variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Juego Libre	Ministerio de Educación (2009) enuncia que “jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño, es necesario y placentero el poder jugar, sintiendo, percibiendo y manipulando objetos con su cuerpo” (p. 14).	Se abordarán sesiones dirigidas a la variable el juego libre tomando como principales dimensiones experimentación corporal y espacial, búsqueda de la integración al grupo, juego de iniciación con pares y juego social.	Experimentación corporal y espacial	Sensibilidad Y Creatividad.	<b>Nominal:</b> <b>si/no</b>
				Imaginación	
			Búsqueda de la integración al grupo	Expectativa Y Paciencia	
				Audición Y Colaboración	
			Juego de iniciación con pares	Juego De Roles	
				Representación De Oficios	
	Diversión				
		Juego social	Alegría, ira, dolor		
Pensamiento Simbólico	Según Romero, Forero y Cedano (2012), es: “la expresión que	Se tomará como técnica, la observación tomando como	Lenguaje	Expresión y comprensión	<b>Ordinal:</b> Inicio 1 Proceso 2
				Denominación, fluidez	
				Discriminación repetición	
				Escritura y lectura	

	mediatiza la realidad mediante signos, símbolos, significados, significantes, imágenes acústicas, fonemas o cualquier otro término” (p. 116).	instrumento, la ficha de observación para el pensamiento simbólico	Dibujo y Pintura	Lenguaje gráfico	Logro esperado 3 Logro destacado 4
				Representación: sentimientos, emociones estados de ánimo	
			Cultura	Ideas, creencias y valores	
				Actitudes, normas, leyes y hábitos.	
				Entender conceptos matemáticos	
			Matemática	Relaciones lógicas, cálculo, cuantificación proposición	

### **III. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. Tipo y Nivel de Investigación**

##### ***3.1.1. Tipo de Investigación***

El tipo de investigación que se asumirá en la presente investigación será de tipo experimental, al respecto Supo y Zacarías (2020), señala que las investigaciones de tipo experimental, se enmarcan dentro del enfoque cuantitativo y se caracterizan por ser estudios con intervención, orientadas a la manipulación de variables (párr. 1).

De acuerdo a Hernández y Mendoza (2018), podemos decir que el estudio es de tipo aplicada, por lo que está orientada a experimentar, mejorar o solucionar un problema encontrado en el fenómeno social.

Teniendo en cuenta a los autores antes señalados, nuestra investigación será de tipo experimental o aplicada, porque básicamente nuestra intención es reforzar y mejorar el desarrollo del pensamiento simbólico mediante el juego libre de los niños y niñas

##### ***3.1.2. Nivel de Investigación***

El nivel de investigación será explicativo, al respecto Supo (2019) precisa: en este nivel se llevan a cabo las relaciones de causalidad, es decir interviene una variable independiente y dependiente, para qué X, tenga efecto en Y; por consiguiente, nuestra investigación se ajusta con todas sus características a este nivel de investigación, por la que existen relaciones de causalidad y de variables independientes y dependientes.

#### **3.2. Método de estudio**

La investigación se desarrollará bajo el método general analítico - deductivo e hipotético. En este orden de ideas, Rodríguez y Burneo (2017) menciona que:

Con este método, las hipótesis son el punto de partida para futuras deducciones, se parte de una hipótesis derivada de principios o leyes, o sugerida por datos experimentales, y usando las reglas de derivación llegamos a predicciones que están sujetas a verificación práctica y si hay concordancia con los hechos, sea correcta o no la hipótesis inicial, incluso si la hipótesis conduce a predicciones experimentales contradictorias, las conclusiones que se derivan son muy importantes, pues ello demuestra la inconsistencia lógica de la hipótesis de partida y se hace necesario reformularla (p. 12).

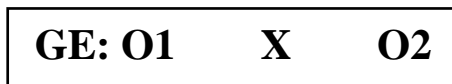
Con el método analítico en este estudio se pretende revelar las indagaciones y análisis ejecutados para obtener conclusiones confiables. En este sentido, Bernal (2010) menciona lo siguiente, “este proceso cognoscitivo consiste en descomponer un objeto de estudio, separando cada una de las partes del todo para estudiarlas en forma individual” (p. 60).

### 3.3. Diseño de Investigación

El presente estudio, tendrá un diseño pre experimental. De acuerdo a Supo (2019) El diseño pre experimental se trabaja con un solo grupo experimental, sin necesidad de un grupo control (p. 35).

Los diseños pre experimentales manipulan deliberadamente, al menos, una variable independiente para observar su efecto sobre una o más variables dependientes, sólo que difieren de los experimentos “puros” en el grado de seguridad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos (Hernández, et al. 2010, p. 151)

De acuerdo a las características antes señaladas, la investigación presentará el siguiente esquema:



Donde:

GE : Grupo experimental(un solo grupo)

O1 : Pre test (Medición de inicio)

X : Representa la variable experimental

O2 : Pos test (medición final o de salida)

### 3.4. Población y Muestra

#### 3.4.1. Población

Para el estudio, se entiende como población, en palabras de Abanto (2016), a aquella que presenta características comunes; para tal efecto, los elementos que la conforman deben presentar dicho rasgo común. Por tanto, la población de estudio abarca a los estudiantes de la Institución Educativa Inicial Fe y Alegría.

**Tabla 1.***Población de niños y niñas de 3,4 y 5 años*

<b>Niños y niñas</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
3 años	08	06	14
4 años	05	06	11
5 años	04	05	09
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>34</b>

*Fuente. Nómina de matrícula.***3.4.2. Muestra**

Según Arias (2006) la muestra se define como, “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p. 83).

Vara (2012) menciona que la muestra de estudios viene hacer la parte más representativa de la población, pudiendo ser personas, objetos, plantas y otros, se toma una muestra de estudios con la finalidad de estudiarlos visto en una finalidad.

La muestra de estudio fue seleccionada mediante una muestra no probabilística donde se trabajará con los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Fe y Alegría.

**Tabla 2.***Muestra de estudio.*

<b>Niños y niñas</b>	<b>Varones</b>	<b>Mujeres</b>	<b>Total</b>
4 años	05	06	11
<b>TOTAL</b>	<b>05</b>	<b>06</b>	<b>11</b>

*Fuente. Nómina de matrícula.***3.5. Técnicas de Muestreo**

En la presente investigación emplearemos el muestreo por conveniencia que es una técnica de muestreo no probabilística y no aleatoria que se utiliza para crear muestras basadas en la facilidad de acceso, la disponibilidad de personas para participar en la muestra, dentro de un intervalo de tiempo determinado o cualquier otra especificación práctica de un elemento específico.

### 3.6. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

#### 4.6.1. Técnicas

Como lo explican, Hernández y Mendoza (2018), “recolectar datos implica desarrollar un plan detallado de procedimientos que nos lleven a recolectar datos para un propósito específico” (p. 198).

Asimismo, Hernández y Mendoza (2018) aseveran que:

Conjuntamente de un problema bien planteado y sustentado de manera sólida en la teoría y los resultados empíricos previos, se requiere también la utilización adecuada de técnicas de recolección de datos y de análisis estadísticos pertinentes, lo mismo que la correcta interpretación de los resultados con base en los conocimientos que sirvieron de 63 sustentos a la investigación. (p. 168)

En consecuencia, la técnica que se pretende emplear en la presente investigación, será el experimento y la evaluación educativa

#### **Tabla 3.**

*Técnicas de recolección de datos.*

<b>Variables</b>	<b>Técnicas</b>
Juego libre	La observación
Pensamiento simbólico	Experimentación

#### 4.6.2. Instrumentos

“Es un recurso utilizado por el investigador para acercarse a sus intenciones y fenómenos, con la finalidad de concentrar la mejor medida de información ” (Peña, 2016, p. 156).

Hernández, et al. (2014), señala que, “los medios utilizados por el investigador para medir el comportamiento particular o características de las variables son las herramientas entre las que destacan los cuestionarios, escalas de clasificación y entrevistas, entre otros” (p. 55).

Los instrumentos que se emplearán en la presente investigación, serán el material experimental y las pruebas educativas del pre y pos test.

**Tabla 4.***Instrumentos de recolección de datos.*

VARIABLES	Instrumentos
Juego Libre	Plan de Aplicación
Pensamiento simbólico	Prueba educativa del pre y postest

**3.7. Validez y Confiabilidad****3.7.1. Validez**

Según Medina, et al. (2023), la validez de un instrumento de investigación, se refiere a “la capacidad de un instrumento de medir lo que se supone que mide y producir resultados precisos y confiable” (p. 14).

Los instrumentos de la presente investigación serán validados por medio de la evaluación de un grupo de expertos.

**3.7.2. Confiabilidad**

La confiabilidad de los instrumentos a utilizar, es una garantía de su consistencia y estabilidad. La confiabilidad va enfocado a la capacidad de un instrumento a generar resultados confiables para que pueda ser utilizado incluso para investigaciones futuras. (Medina, et al., 2023). En el presente estudio se evaluará la confiabilidad del instrumento por medio del Alfa de Cronbach.

**3.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis e Interpretación de Datos**

Hernández, et al. (2014) señalaron que una vez determinado el diseño de la investigación y su población correspondiente, se procederá a la recogida de datos correspondientes sobre las variables a estudiar, en esta variable se desarrollará y aplicará una herramienta verificada previamente por expertos para obtener los datos correspondientes. La respuesta se registrará posteriormente para analizar los resultados obtenidos. Para los análisis de los datos y procedimientos se ejecutaron los siguientes pasos:

Se evaluaron a los estudiantes mediante el pre test para el diagnóstico previo para grupo experimental.

Ejecución del taller elaborado como estímulo.

Se aplicará el post test para medir el efecto del taller ejecutado al grupo experimental.

La información recolectada se codificará cuantitativamente y se tabulará en Excel y en el software SPSS en su versión 25.

Se aplicará la prueba Levene de normalidad menor a 50 unidades de estudio. En caso que la distribución de datos sea normal se debe utilizar pruebas paramétricas, caso contrario pruebas no paramétricas. En la actual investigación los datos presentan una escala ordinal, debido a ello se utilizará probablemente la prueba “T de Student” para muestras independientes cuando la distribución es normal, pero al no tener una tendencia normal, se debe utilizar la prueba de “Z de los rangos de Wilcoxon”.

#### **IV. ASPECTO ADMINISTRATIVO**

##### **4.1. Recursos**

###### **4.1.1. Recurso Humano**

Para la presente investigación, se contará con el propio investigador, así como con el asesor de tesis y un estadista para el procesamiento de datos

**Investigadora :** Bermudo Quispe, Elsa

**Asesor :** Frida Mayhua Quispe

**Estadístico :** Frida Mayhua Quispe

**Beneficiarios :** Son los niños y niñas de la Institución Educativa Fe y Alegría

###### **4.1.2. Recursos Materiales**

Por la naturaleza de la investigación utilizaremos los siguientes bienes y materiales.

- Laptop
- Internet
- Impresora
- USB
- Hojas bond
- Engrampadora
- Lapiceros
- Sillas, mesas
- Video, grabadora
- Libros de especialidad
- Útiles de escritorio
- Celular
- Vehículo o transporte
- Otros.

#### 4.2. Presupuesto

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PRECIO UNITARIO</b>	<b>PRECIO TOTAL</b>
Servicio del internet	100.00	500.00
USB	25.00	25. 00
Empastes y anillados	30.00	30.00
Gastos imprevistos	500.00	500.00
Copias	30.00	120.00
Movilidad	500.00	500.00
Folder	1.50	9.00
<b>TOTAL, GASTO</b>	<b>1684.00</b>	

#### 4.3. Financiamiento

El presente proyecto de investigación será autofinanciado por el investigador.

## 4.4. Cronograma de Ejecución

Nº	ACTIVIDADES	TIEMPO EN MESES Y SEMANAS DE 2024-2025																																			
		Mayo				Junio				Julio				Setiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero 2025				Febrero 2025			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Elección del tema investigación.			x	x																																
2	Planteamiento del problema.						x				x																										
3	Elaboración del marco teórico										x	x																									
4	Metodología de la investigación.										x		x																								
5	Aspectos administrativos del proyecto.														x		x																				
6	Presentación y aprobación del proyecto																		x		x																
7	Elaboración de instrumento de recolección de datos.																						x		x												
8	Validación y prueba fiabilidad del instrumento.																							x	x	x	x										
9	Diseño del material experimental																							x	x	x	x										



## REFERENCIAS

- Abanto, W. I. (2016). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación. Módulo de trabajo*. Trujillo: Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/VICADAL/gua-de-diseo-y-desarrollo-de-tesis-ucv>
- Aguirre y Carrasco. (2017). El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 años. <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/26538>
- Aliaga, O. (2023). Juegos simbólicos en el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de la institución educativa Parroquial San Francisco de Asís, Satipo, Junín – 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Extraído de: <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/35301>
- Arias, F. (2006). Mitos y errores en la elaboración de tesis y proyectos de investigación (3ª ed.). Editorial Episteme. Extraído de: <https://luiscastellanos.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/mitos-y-errores-en-tesis-fidias-g-arias.pdf>
- Méndez, C. (2020). Metodología de la investigación: Diseño y desarrollo del proceso de investigación en ciencias empresariales (5.ª ed.). Alpha Editorial S.A. Extraído de: <https://pure.urosario.edu.co/es/publications/metodolog%C3%ADa-de-la-investigaci%C3%B3n-dise%C3%B1o-y-desarrollo-del-proceso-d/>
- Asencios, N. y Malvas, A. (2019). Efecto del programa Juego Libre en el desarrollo de habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 258 - Huari, 2017 Repositorio Universidad Católica Sede Sapientiae. Extraído de: <https://hdl.handle.net/20.500.14095/610>
- Bericat, E. (2016). ¿Qué es la cultura? En *La sociedad desde la sociología: Una introducción a la sociología general* (5.ª ed., pp. 123–152). Tecnos. [https://www.researchgate.net/publication/309609989\\_Que\\_es\\_la\\_cultura](https://www.researchgate.net/publication/309609989_Que_es_la_cultura)
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. 3ra. ed. Colombia: Pearson Educación.
- Bruner, J. (1979). *The Culture of Education*. Harvard University Press. Extraído de: <https://es.scribd.com/document/526938106/the-Culture-of-Education-Jerome-Bruner>

- Calderón, E. L. N. (2015). Desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de inicial a través de aprendizajes significativos y ámbitos de conocimientos
- Cañari, M. (2018). El juego libre en los sectores y la creatividad lúdica en los niños de 4 años de la I.E.P. El Nazareno – Nuevo Chimbote [Tesis de pregrado, Universidad San Pedro]. Repositorio Institucional. Extraído de: <https://repositorio.usanpedro.edu.pe/items/f5ade91c-6640-4b0c-b628-fa623a5f4410>
- Carrasco, A. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo social de los niños de 3 a 4 año*. (Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana. Universidad Técnica de Ambato. Repositorio Institucional.
- Chanca, K. (2019). Dibujo y pintura en educación primaria (Monografía de pregrado). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Extraído de: <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/a11f7f0a-a8b7-4466-8ff9-64482f3107da>
- Choque, P., Gonzales, Y. y Mamani, M. (2024). Estado del arte: El juego simbólico en la educación infantil de Perú y Ecuador (Trabajo de investigación para optar al grado académico de Bachiller en Educación). Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “La Inmaculada”. Extraído de: <https://repositorio-api.eespli.edu.pe/api/core/bitstreams/a1bd6c3b-9c94-4290-be69-26c2c295210e/content>
- Díaz, E. (2014). Función simbólica en el pensamiento de los niños. Prezi. Extraído de: <https://prezi.com/06ynpqmktpfc/funcion-simbolica-en-el-pensamiento-de-los-ninos/>
- Guevara, M. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial del Callao (Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola). Repositorio Institucional USIL. Extraído de: <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/cc4aa5d6-f6d1-4c8e-933b-8c041b0ccde5>
- Del Pilar y De Gonzales (2019), El juego libre en los sectores y el desarrollo del lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de una Institución Educativa Inicial del Callao. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/8694>

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2018). Aprendizaje a través del juego: Fortaleciendo el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. Extraído de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- González, J., et al. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento*, 7(2), 1815–1825. Extraído de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8354953.pdf>
- Hernández, R, Fernández, C y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. (Quinta Edición). México D.F, México: McGraw-Hill.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.<sup>a</sup> ed.). McGraw-Hill Education. Extraído de: [https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_-\\_roberto\\_hernandez\\_sampieri.pdf](https://apiperiodico.jalisco.gob.mx/api/sites/periodicooficial.jalisco.gob.mx/files/metodologia_de_la_investigacion_-_roberto_hernandez_sampieri.pdf)
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. Extraído de: <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Jung, C. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós. Extraído de: <https://materialdeconsultaib.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/05/art-jung-carl-gustav-el-hombre-y-sus-simbolos.pdf>
- Lecours, A. y Cols, S. (1979) *L'aphasie*, París, Flammarion.
- Mateu, J. (2019). *Pensamiento simbólico: qué es, características y tipos*. *Psicología y Mente*. Extraído de: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/pensamiento-simbolico>
- Maya, C. (2017). *La importancia del pensamiento matemático*. *Formando Formadores*. Extraído de: <https://www.formandoformadores.org.mx/colabora/publicaciones/la-importancia-del-pensamiento-matematico-el>
- Ministerio de Educación del Perú. (2019). *Entorno educativo de calidad en Educación Inicial: Guía para docentes del ciclo II*. Extraído de: <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5469/Entorno>

[%20educativo%20de%20calidad%20en%20Educaci%F3n%20Inicial%20gu%EDa%20para%20docentes%20del%20Ciclo%20II.pdf?sequence=1](#)

- Ministerio de Educación del Perú. (2009). La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Ministerio de Educación. Extraído de: <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/4904/La%20hora%20del%20juego%20libre%20en%20los%20sectores%20gu%C3%ADa%20para%20educadores%20de%20servicios%20educativos%20de%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20menores%20de%206%20a%C3%B1os.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Morales, H. (2018). Juego libre en los sectores para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años [Trabajo académico, Universidad Nacional de Tumbes]. Extraído de: <https://repositorio.untumbes.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ee364633-f986-4be8-b617-301962e509dd/content>
- Moreno, R. y Saltos, J. (2015). Caracterización del pensamiento simbólico y representativo de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial N.º 1 del Distrito Metropolitano de Quito, en el año lectivo 2013-2014 [Tesis de licenciatura]. REDI-CEDIA. Extraído de: [https://rrae.cedia.edu.ec/vufind/Record/ESPE\\_3588eeb5e86b8f55d7c69ce850635af7?lng=gl](https://rrae.cedia.edu.ec/vufind/Record/ESPE_3588eeb5e86b8f55d7c69ce850635af7?lng=gl)
- NeuronUP. (2020). Lenguaje: definición y clasificación neuropsicológica. Extraído de: <https://neuronup.com/areas-de-intervencion/funciones-cognitivas/lenguaje/>
- Noblecilla, E. (2015). Desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de inicial a través de aprendizajes significativos y ámbitos de conocimientos (examen complejo). Universidad Técnica de Machala. Extraído de: <https://repositorio.utmachala.edu.ec/items/5e9f0c29-fb86-4391-b6a9-c8cfb15e084c>
- Ortiz, M. y Quingaluiza, L. (2016). La imitación diferida en el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa 19 de septiembre del cantón Salcedo provincia Cotopaxi Repositorio Universidad técnica de Ambato. [Tesis de licenciatura] Repositorio Institucional.

- Peña, J. (2018). Elección de instrumentos y procedimiento en el trabajo de campo: Síntesis. Ideas principales sobre la utilización y manejo de instrumentos en la investigación [Trabajo académico, Universidad Cuauhtémoc]. Extraído de: <https://es.scribd.com/document/476885130/Jhon-Pena-2-1sintesisinstrumento>
- Prado, K. (2022). El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en los niños de la Institución Educativa Inicial “República Bolivariana de Venezuela”. Ayacucho, 2020 (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Extraído de: <https://repositorio.unsch.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0ee31cdc-d4ba-4335-a2dc-897d8d3638eb/content>
- Pavía, V. (2011). Formas del juego y modos de jugar. Buenos Aires: Editorial Noveduc. Extraído de: <https://www.unter.org.ar/wp-content/uploads/2025/05/Pavia-Victor-2011-Formas-del-juego-y-modos-de-jugar.pdf>
- Pestalozzi, J. (1889). Cómo Gertrudis enseña a sus hijos. Recuperado de: <http://cdigital.dgb.uanl.mx/la/1080022565/1080022565.PDF>
- Ramírez, G., Olivo, J. y Cetre, R. (2021). Proceso de desarrollo psicomotor infantil desde el enfoque de la actividad física. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 6(8), 1061. Extraído de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094469>
- Romero, M., Forero, A., y Cedano, A. (2012). Habilidades de pensamiento simbólico: Urdimbres de significado, sociedad y TIC. Revista Historia de la Educación Latinoamericana, 14(19), 111–136. Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/869/86926976006.pdf>
- Comun, S. y Reátegui, M. (2020). El juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 05 años IEI N.º 423 Virgen María, Pucallpa 2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio Institucional UNU. Extraído de: <https://repositorio.unu.edu.pe/items/348cc4c0-1afb-4a7c-bc8b-ae12724a5cee>
- Rodríguez, J., y Burneo, K. (2017). Metodología de la investigación. Universidad San Ignacio de Loyola. Extraído de: <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/15956328-07d8-4ea1-9661-e0bb86039f8b/content>


- Saldarriaga, R. (2019). El juego libre en los sectores y el desarrollo de la expresión oral en niños de la I.E.I. 367 Virgen de la Medallita Milagrosa de S.M.P. Pontificia Universidad Católica del Perú. Extraído de: <https://tesis.pucp.edu.pe/items/c5ec68da-7575-4eb5-93b1-d1ed71e89405>
- Sánchez, G. (2000). El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales. Colombia: Editorial Kinesis.
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós. Extraído de: [https://educaciondiferencialpucv.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/07/ensenar\\_el\\_juego\\_y\\_jugar\\_la\\_ensenanza.pdf](https://educaciondiferencialpucv.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/07/ensenar_el_juego_y_jugar_la_ensenanza.pdf)
- Seperiano, I. (2022). Juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N.º 2132 del distrito de Perene – Junín, 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Extraído de: <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/29815>
- Supo, J. (2019). Cómo sustentar una tesis: Presentación oral y defensa ante el jurado. Editorial Bioestadístico EIRL.
- Supo, J., y Zacarías, H. (2020). Metodología de la investigación científica: Para las ciencias de la salud y las ciencias sociales (3.ª ed.). Editorial Independently Published.
- Valdivia, J. (2014). Omóplato magdalenense. El pensamiento simbólico. Madrid: Museo Arqueológico Nacional. Extraído de: [https://nanopdf.com/download/el-pensamiento-simbolico-museo-arqueologico-nacional\\_pdf](https://nanopdf.com/download/el-pensamiento-simbolico-museo-arqueologico-nacional_pdf)
- Vara, A. (2012). Desde la idea hasta la sustentación: Siete pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales (3.ª ed.). Universidad de San Martín de Porres. Extraído de: [https://www.researchgate.net/publication/283724138\\_Desde\\_la\\_Idea\\_hasta\\_la\\_sustentacion\\_siete\\_pasos\\_para\\_una\\_tesis\\_exitosa\\_Un\\_metodo\\_efectivo\\_para\\_las\\_ciencias\\_empresariales](https://www.researchgate.net/publication/283724138_Desde_la_Idea_hasta_la_sustentacion_siete_pasos_para_una_tesis_exitosa_Un_metodo_efectivo_para_las_ciencias_empresariales)

# ANEXOS

**Anexo 1.**

*Resolución de aprobación de proyecto de investigación.*


*Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario*



**ESCUELA DE EDUCACIÓN  
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**  
RM.N° 267-2020-MINEDU

**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE**  
**APROBACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**  
**PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO**  
**DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**  
**PPD 2024 I**  
**AULA 4**  
**R.D. No. 735-2024- EESP.Púb.'JSCO'/DG.-HTA**

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR  
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

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

*Resolución Directoral N° 735-2024-LESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA*

Huanta, 26 de julio de 2024

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta;

**VISTO:**

El **INFORME N° 090-2024-SA-EESP "JSCO"-HTA**, de fecha 24 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20242908-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 4, remite legajos expedidos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

**CONSIDERANDO:**

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y formación continua y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado/a a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales que señalan que el proceso de otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la RDRS No 00075-2023-GRA/GR-GG-GRDS-DREA-DR, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el PPD 2024 I, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el *Formador Asesor del Módulo de Práctica de*



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Resolución RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

Investigación del Aula 4, elevó el **INFORME N° 001 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024 IAULA 4 - EDUC. INIC. / EESPP "JSCO"-HTA.** dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.

Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la *Ley No 30512, su reglamento, modificatorias* y el *Reglamento de Grados y Títulos* se oficializa la **APROBACIÓN** de los *Proyectos de Investigación* de los participantes del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 4 cuyo Formador Asesor es el Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo, por tanto:

**SE RESUELVE:**

**ARTICULO PRIMERO. - APROBAR** los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente 2024 I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 4 de las/os que a continuación se detalla:

ORD	APELLIDOS Y NOMBRES	PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	AGUSTIN CANAYO, JOSÉ	La danza ashaninka y el desarrollo psicomotor en niños de la Institución Educativa Inicial N° 787 de Capirushiato, Cusco 2024.
2	ALCCACUNTOR OLIVERA, GRELIA MERCEDES	La evaluación formativa y retroalimentación para el aprendizaje significativo en niños de 5 años de la Institución Educativa Virgen Asunta, Pichari 2024.
3	BAEZ ANAYA, NOEMÍ	El reciclaje como estrategia para la conciencia ambiental en niños de 4 años de la Institución Educativa "Corazoncito del Vraem" 2024
4	BARBOZA PALOMINO, BERENICE	Influencia del teatro de sombras en el desarrollo de secuencias lógicas temporales en niños de 5 años de Pitirinkeni, Unión Ashaninka 2024.
5	BERROCAL QUISPE, MARGOT	Juego libre en los sectores para el desarrollo de la autonomía intercultural en los niños de la Institución Educativa Inicial N°755 Catarata.
6	BERMUDO QUISPE, ELSA	El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la institución educativa Fe y Alegría 2024.
7	CARBAJAL MAYHUA, MÓNICA	Resiliencia musical y el comportamiento de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 736 Integración Pichari 2024.
8	CCENTE CURO, RITA	Juegos de construcción en el desarrollo del pensamiento lógico en niños de la Institución Educativa Inicial 785 de Ubiato 2024.
9	COMPERITO ORE, KARINA	Materiales de contexto Ashaninka para el área de matemáticas en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial de Santuishari 2024.
10	ESCAJADILO REYES, YELKA YENNY	La música popular con las 5R para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años Parque Industrial 2024.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Resolución RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

11	GAMBOA HINOSTROZA, TANIA YOVANA	La violencia familiar que influye en el aprendizaje y la conducta de los niños en la institución educativa N° 776, Cusco 2024.
12	GUILLEN MOREYRA, EVELYN KEICO	Estrategias didácticas para desarrollar el pensamiento crítico en niños de la Institución Educativa Inicial Gloria Sol Naciente, Llochegua 2024.
13	HUAMAN ATA, YUMIRA CAMILA	Cuentos con pictogramas como estrategia para mejorar la pronunciación en niños de la Institución Educativa Inicial "Coronel Portillo", Canayre 2024.
14	HUAMANI SIMON, YULEYSI	Clima Familiar y la Conducta en niños del Nivel Inicial de la Institución Educativa Integrado Mankoriari, distrito de Villa Kintarina 2024.
15	LLANTOY HUAMANI, YOVANA YANE	Estrategias con iconoverbales para la lectura en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial "Santa Rosa" 2024
16	MARINERO VILLANUEVA, ANITA	Desnutrición y logros de aprendizajes en los niños de 03,04 y 05 años en la Institución Educativa Inicial N° Cuvivari 2024.
17	PUMAHUACRE OCHOA, GABRIELA	Lectura de pictograma en comprensión de textos en niños de 5 años sección A de la Institución Educativa "Los Genios" Pichari 2024.
18	URRIBARRI RODRÍGUEZ, GLORIA	El dactilo pintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 años de la Institución Educativa Jaime Cerrón Palomino, Puerto Ene 2024.

**ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER** que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

**ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR** al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA  
Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**  
Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G. (e)  
prd/sec.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Telefax (066) 321070  
www.eesppjsco.edu.pe  
informes@iesppjsco.edu.pe

## Anexo 2.

### Resolución de expedito.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"

Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

### Resolución Directoral N° 044-2025 EESP.Púb. "JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 20 de febrero del 2025

Visto, los documentos con registro TM20250649-F, TM20250654-F, TM20250646-F, TM20250648-F, TM20250649-F;

#### CONSIDERANDO:



Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017 2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2025;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, *Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior*, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados, se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Telefax (066) 321070  
www.eesppjSCO.edu.pe  
comunicaciones@eesppjSCO.edu.pe



Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Director General (e) amparado en el OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-APER, por tanto;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO** los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	BERMUDO QUISPE, ELSA	El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
02	CARBAJAL MAYHUA, MÓNICA	Resiliencia musical y el comportamiento de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 736 Integración Pichari 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
03	ESCAJADILLO REYES, YELKA YENNY	La música popular con las 5R para el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 5 años Parque Industrial 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
04	HUAMANI SIMON, YULEYSI	Clima Familiar y la Conducta en niños del Nivel Inicial de la Institución Educativa Integrado Mankoriari, distrito de Villa Kintarina 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
05	PUMAHUACRE OCHOA, GABRIELA	Lectura de pictograma en comprensión de textos en niños de 5 años sección A de la Institución Educativa "Los Genios" Pichari 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe
06	URRIBARRI RODRÍGUEZ, GLORIA	El dactilo pintura en el desarrollo de la creatividad en niños de 3 años de la Institución Educativa Jaime Cerrón Palomino, Puerto Ene 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

**SEGUNDO. - AUTORIZAR**, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737  
Reapertura RM. N° 228-82-ED  
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED  
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-94-ED  
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

**TERCERO.- COMUNICAR**, a las áreas internas, a los/las interesados (as), asimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA

Dr. Walter Mariano Arce Villa  
DIRECTOR GENERAL

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados (as)  
Archivo  
WMAV/D.G.(e)  
prd/sec.

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta  
Telefax (066) 321070  
www.eesppjsco.edu.pe  
comunicaciones@esppjsco.edu.pe

### Anexo 3.

Resolución de fecha de sustentación.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 10737  
Resolución RM N° 225-02-ED  
Adecuación e Instituto DS N° 010-05-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 05-04-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0241-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 24 de marzo de 2025

Visto, el Expediente *TM20250872-F* de fecha *6 de marzo del 2025* y la *Resolución Directoral de Expediente No 0141-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *20 de febrero del 2025*;

#### CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;





Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
EL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA 2024	
AUTOR(A)	BERMUDO QUISPE, ELSA
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	5 DE ABRIL DE 2025
HORA	6:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- PÚBLICAR** la resolución en la web institucional.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (c)  
ped/sec.



Dr. Walter Morúa Acevedo  
DIRECTOR GENERAL

## Anexo 4.

### Resolución de designación de jurados.



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16197  
Reglamento RM N° 228-03-ED  
Atribución a Instituto DS N° 315-06-ED  
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-04-ED  
Escuela de Educación RM N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

### Resolución Directoral N° 0242-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 24 de marzo de 2025

Visto, el Expediente *TM20250872-F* de fecha *6 de marzo del 2025* y la *Resolución Directoral de Expediente No 0141-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA* de fecha *20 de febrero del 2025*;



#### CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017\_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del *Grado Académico de Bachiller en Educación* a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH;**

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO.- NOMINAR;** a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

<b>JURADO EXAMINADOR</b>	<b>PRESIDENTE</b>	Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
	<b>SECRETARIO</b>	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	<b>VOCAL</b>	Mg. GIOVANA ORE ESPINOZA

<b>TRABAJO DE INVESTIGACIÓN</b>	
<b>EL JUEGO LIBRE PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA 2024</b>	
<b>AUTOR (A)</b>	<b>BERMUDO QUISPE, ELSA</b>
<b>PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE</b>	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
<b>FECHA</b>	5 DE ABRIL DE 2025
<b>HORA</b>	6:00 P.M.
<b>LUGAR</b>	AUDITORIO INSTITUCIONAL

**SEGUNDO.- COMUNICAR** al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

**TERCERO.- AUTORIZAR** la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

**REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVASE**

**DISTRIBUCIÓN:**

Interesados  
Dir. Adm. (01)  
Sec. Acad. (01)  
Archivo (01)  
WMAV/D.G. (e)  
pdf/sec.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"  
HUANTA



Dr. Walter Mariano Arce Villar  
DIRECTOR GENERAL

## Anexo 5.

### Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodologías
<p><b>General:</b> ¿En qué medida el juego libre influye en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024?</p> <p><b>Específico:</b></p> <p>1. ¿En qué medida el juego libre influye en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024?</p> <p>2. ¿En qué medida el juego libre influye en la cultura en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024?</p> <p>3. ¿Cómo influye el juego libre en el dibujo y pintura</p>	<p><b>General:</b> Demostrar la influencia significativa del juego en sectores en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p>1. Evidenciar la influencia del juego libre en el desarrollo del lenguaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024.</p> <p>2. Comprobar la influencia del juego libre en el juego simbólico de los niños y niñas de la</p>	<p><b>General:</b> La aplicación del juego libre influye significativamente en el pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024.</p> <p><b>Específicas:</b></p> <p><b>He1.</b> La aplicación del juego libre influye significativamente en el lenguaje en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024.</p> <p><b>He2.</b> La aplicación del juego libre influye significativamente en la cultura simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024.</p>	<p><b>Variable independiente:</b> Juego libre</p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p>1. Experimentación corporal y espacial</p> <p>2. Búsqueda de la integración al grupo</p> <p>3. Juego de iniciación con pares</p> <p>4. Juego social</p> <p><b>Variable dependiente</b> El pensamiento simbólico</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>1. Lenguaje</p>	<p><b>Paradigma:</b> Positivista</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel de Investigación:</b> Explicativa</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Pre experimental</p> <p><b>Población:</b> 34 niños de la Institución Educativa Fe y Alegría</p> <p><b>Muestra:</b> 11 niños de 4 años de edad</p> <p><b>Técnica de muestreo:</b> No probabilístico.</p> <p><b>Técnicas e Instrumentos:</b> La experimentación-Material de intervención-La</p>

<p>en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024?</p> <p>4. ¿Cómo influye el juego libre en la matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024?</p>	<p>Institución Educativa Fe y alegría 2024.</p> <p>3. Evaluar la influencia significativa del juego libre en el dibujo y pintura en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024.</p> <p>4. Evaluar la influencia significativa del juego libre en la matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024.</p>	<p><b>He3.</b> La aplicación del juego libre influye significativamente en el dibujo y pintura en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y alegría 2024.</p> <p><b>He4.</b> La aplicación del juego libre influye significativamente en la matemática en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024.</p>	<p>2. Cultura</p> <p>3. Dibujo y Pintura</p> <p>4. Matemática</p>	<p>observación- Ficha de observación</p> <p><b>Validez:</b> Juicio de expertos</p> <p><b>Confiabilidad:</b> Alfa de Cronbach</p> <p><b>Técnicas de procesamiento. Estadística descriptiva.</b> Tabla de frecuencia.</p> <p><b>Estadística Inferencial:</b> Estadística inferencial. Prueba de normalidad y prueba de hipótesis (T de Student o Prueba de Rangos de Wilcoxon)</p>
--	---	---	---	--

**Anexo 6.**

*Matriz de Operacionalización de Variables*

<b>VARIABLE</b>	<b>DEFINICIÓN CONCEPTUAL</b>	<b>DEFINICIÓN OPERACIONAL</b>	<b>DIMENSIÓN</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>ESCALA DE MEDICIÓN</b>
Juego Libre	Ministerio de Educación (2016) enuncia que “Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño, es necesario y placentero el poder jugar, sintiendo, percibiendo y manipulando objetos con su cuerpo” (p. 14).	Se abordarán sesiones dirigidas a la variable el juego libre tomando como principales dimensiones experimentación corporal y espacial, búsqueda de la integración al grupo, juego de iniciación con pares y juego social.	Experimentación corporal y espacial	Sensibilidad Y Creatividad. Imaginación	<b>Nominal:</b> <b>si/no</b>
			Búsqueda de la integración al grupo	Expectativa Y Paciencia Audición Y Colaboración	
			Juego de iniciación con pares	Juego De Roles Representación De Oficios	
			Juego social	Diversión	
				Alegría, ira, dolor	
Pensamiento Simbólico	Según Romero, Forero & Cedano (2012), es: “la	Se tomará como técnica, la observación	Lenguaje	Expresión y comprensión	<b>Ordinal:</b> Inicio 1 Proceso 2
				Denominación, fluidez	
				Discriminación repetición	

<p>expresión que mediatiza la realidad mediante signos, símbolos, significados, significantes, imágenes acústicas, fonemas o cualquier otro término” (p. 116).</p>	<p>tomando como instrumento, la ficha de observación para el pensamiento simbólico</p>		Escritura y lectura	<p>Logro esperado 3 Logro destacado 4</p>
		Dibujo y Pintura	Lenguaje gráfico	
			Representación: sentimientos, emociones estados de ánimo	
		Cultura	Ideas, creencias y valores	
			Actitudes, normas, leyes y hábitos.	
		Matemática	Entender conceptos matemáticos	
Relaciones lógicas, cálculo, cuantificación proposición				

**Anexo 7.**

*Matriz Instrumental*

<b>Variables</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Escala</b>	<b>Valoración</b>					
<b>Variable independiente</b>  Juegos Libre	Experimentación corporal y espacial	Sensibilidad y creatividad.	Hace uso de la creatividad y emoción de manera autónoma para realizar el juego.	La experimentación	Material experimental	Nominal	1 = No aplica material experimental  2 = Si aplica material experimental					
		imaginación	Usa su imaginación al ejecutar el juego									
	Búsqueda de la integración al grupo	Expectativa y paciencia	Respeto las reglas del grupo de juego									
		Audición y colaboración	Escucha las reglas del juego y lo respetan recíprocamente									
	Juego de iniciación con pares	Juego de roles	Asume diferentes roles de acuerdo al juego									
		Representación de oficios	Representa y actúa de acuerdo al oficio de su preferencia									
	Juego social	Diversión	Se divierte al realizar el juego									
		Alegría, ira, dolor	Durante el juego experimenta diferentes emociones									
	<b>.3Variable dependiente</b>  Pensamiento simbólico	Lenguaje	Expresión y comprensión					Se expresa y comprende adecuadamente	La observación	Ficha de observación	Ordinal	En inicio 1 En proceso 2 Logro esperado
			Denominación, fluidez					Se expresa de manera fluida				

		Discriminación repetición	Se comunica con palabras redundantes				Logro destacado
		Escritura y lectura	Escribe y lee de acuerdo a su nivel de escritura y lectura				
	Cultura	Ideas, creencias y valores	Se comunica en su lengua materna e incorpora los saberes de su comunidad en el juego				
		Actitudes, normas, leyes y hábitos	Comenta en el juego las experiencias y hábitos familiares				
	Dibujo y pintura	Lenguaje gráfico	Utiliza el lenguaje grafico para comunicarse				
		Representación: sentimientos, emociones estados de ánimo	Expresa sus emociones mediante dibujos				
	Matemática	Entender conceptos matemáticos	Incorpora las nociones matemáticas en el juego				
		Relaciones lógicas, cálculo, cuantificación proposición	Incorpora la resolución de problemas de cantidad en el juego				

**Anexo 8.**

*Instrumentos de recolección de datos*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**

**FICHA DE OBSERVACIÓN  
Pre test/ pos test  
SOBRE EL PENSAMIENTO SIMBOLICO**

**Observadora:**..... **Fecha:**...../...../.....

**Circunstancias en que fue observado (a)**.....

**Objetivo:** El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la institución educativa fe y alegría-2024

<b>N°</b>	<b>INDICADORES</b>	<b>En inicio</b>	<b>En proceso</b>	<b>Logro esperado</b>	<b>Logro destacado</b>
	<b>Dimensión: lenguaje</b>				
1	Se expresa y comprende adecuadamente				
2	Se expresa de manera fluida				
3	Se comunica con palabras redundantes				
4	Escribe y lee de acuerdo a su nivel de escritura y lectura				
	<b>Dimensión: cultura</b>				
5	Se comunica en su lengua materna e incorpora los saberes de su comunidad en el juego				
6	Comenta en el juego las experiencias y hábitos familiares				
	<b>Dimensión: dibujo y pintura</b>				
7	Utiliza el lenguaje grafico para comunicarse				
8	Expresa sus emociones mediante dibujos				
	<b>Dimensión: Matemática</b>				
9	Incorpora las nociones matemáticas en el juego				
10	Incorpora la resolución de problemas de cantidad en el juego.				





**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**

**FICHA DE VALIDACIÓN**

**INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO**

**Título de la investigación:** El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la institución educativa fe y alegría-2024.

**Nombre del instrumento:** Ficha de observación

**ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN**

Indicadores	Criterios	Deficiente				Baja				Regular				Bueno				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio															80					
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables															80					
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica															80					
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica															80					
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad															80					
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores															80					
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos															80					
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores															80					
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación															80					
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación															80					

PROMEDIO DE VALORACION 80

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Deficiente    b) Baja    c) Regular    d) Buena    e) Muy Buena

Nombres y Apellidos	<i>Yrida Nayhua Cusi</i>	DNI	<i>43499113</i>
Título Profesional	<i>Licenciada en Educación</i>		
Especialidad	<i>Educación Inicial</i>		
Grado Académico	<i>Magister</i>		
Mención	<i>Administración de la Educación</i>		

Lugar y Fecha: *Ma. 28-09-2024* *[Firma]*



## Anexo 10.

### Prueba de confiabilidad

#### Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	11	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	11	100,0

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

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,986	2

**Anexo 11.**

*Plan de aplicación*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL  
INTERCULTURAL BILINGÜE**



**PLAN DE APLICACIÓN**

El juego libre para el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de  
la Institución Educativa Fe y Alegría 2024

**AUTOR**

BERMUDO QUISPE, Elsa

**ASESOR**

Mg. QUISPE MAYHUA, Frida

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Innovación Pedagógica

**HUANTA -AYACUCHO-PERÚ**

**2024**

# PLAN DE APLICACIÓN

## I. Introducción

Desarrollar el pensamiento simbólico en los estudiantes es de suma importancia, ya que esta habilidad constituye la base fundamental para desarrollar un pensamiento creativo. A medida que crecen los niños y niñas exploran su ambiente y activan paso a paso las capacidades de su mente, las cuales desembocan en el desarrollo de la expresión y la comunicación.

### **Desarrollo del pensamiento simbólico**

- Los gestos y los sonidos que los niños utilizan para identificar su entorno son una muestra del desarrollo de su pensamiento simbólico. Una de las labores de los maestros es estimular y acompañar a los pequeños en el desarrollo de esta capacidad creando las situaciones de aprendizaje adecuadas.
- El juego simbólico es una de las herramientas de las que disponen los maestros de Infantil para el desarrollo de esta capacidad. Consiste en recrear y representar el entorno a través de la imitación de conductas o roles. Por ejemplo, los juegos de disfraces, los juguetes de oficios (bombero, cocinero, policía), jugar con muñecos o peluches para recrear aventuras o fomentar el cuidado de otros, etc.
- Juegos de roles: el límite es la imaginación. Se pueden asignar distintas profesiones a cada niño y hacer que interactúen recreando situaciones en las que sea necesario comunicarse: un cocinero que va a comprar a la tienda, un mecánico que arregla el coche de una persona, una doctora que cura un raspón en la rodilla de un deportista; etc.

- Cuentos y adivinanzas: El relato descriptivo ayuda a que los niños construyan narrativas en su mente a través de imágenes

El juego simbólico es importante para los niños por que les permite crear y representar la realidad y así comprenderla y potenciar su desarrollo social. También porque a través de este tipo de juegos los pequeños aprenden a entender y expresar sus emociones, impulsan su creatividad y desarrollan su pensamiento

## **II. Fundamentación**

Con esta proposición, se pretende promover y fomentar el desarrollo de pensamiento simbólico de la Institución Educativa Fe y Alegría, y que al emplear el desarrollo simbólico hacemos una estrategia clave y fundamental para el desarrollo del juego libre. Asimismo, facilita que el individuo aprenda a crear, imaginar, manipular y desarrollar su pensamiento simbólico

De tal manera esta investigación nos permite conocer la importancia del juego libre para desarrollar el pensamiento simbólico en niños. para que así ellos puedan fortalecer sus habilidades y utilizar el uso de su imaginación.

## **III. Objetivo**

- Demostrar la influencia significativa del juego en sectores en el desarrollo del pensamiento simbólico en niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría 2024

## **IV. Descripción**

### **Procesos didácticos dentro del aula**

Para aplicarse de una manera adecuada los procesos didácticos. Según Ministerio de Educación (2016):

Es importante desarrollar un adecuado clima para formarse, en donde los niños y niñas se sientan cómodos, seguros, protegidos y con demasiada libertad, para que él o ella pueda hablar o manifestar lo que siente de manera lingüística o también no lingüística, además se debe moldear las estrategias que los estudiantes desarrollen y practiquen, asimismo se tiene que dominar demasiados recursos que nos permitan desarrollar de una manera correcta las competencias comunicativas. (p. 36)

## **Inicio**

**Motivación:** Se despertará el interés del aprendizaje en los estudiantes motivando con materiales creativos

**Recojo de saberes previos:** Se les realizará preguntas utilizando las preguntas abiertas cognitiva en los estudiantes por ende se le hará preguntas de la siguiente manera: ¿Que observamos? ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales? ¿Qué materiales necesitamos? ¿Cómo lo haremos?

Con estas interrogantes recogeremos los saberes previos de los estudiantes y luego se les presenta el propósito a trabajar.

Además, juntamente con los estudiantes plasmaremos los acuerdos de convivencia para realizar un trabajo exitoso

## **Desarrollo**

- ❖ Exploración del material
- Les permite cuestionarse y hacer preguntas a partir de la interacción con su entorno, dan respuesta a sus cuestionamientos y plantean soluciones en base a sus experiencias “hipótesis”.

- Es importante escuchar sus inquietudes e intereses, reconociendo sus conocimientos e ideas previas.

#### ❖ **Ejecución**

- Proponen ideas para organizar la indagación y comprobar sus hipótesis. Apoyarlos para que busquen información, seleccionen herramientas y materiales.

#### ❖ **Verbalización**

En el cierre se considera la metacognición para tener una referencia si los estudiantes han logrado el propósito de la sesión, para ello se considera ciertas preguntas. Y de acuerdo a ello se evalúa.

**MATERIAL EXPERIMENTAL PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE (Competencias, capacidades y desempeños)**

ÁREA	Competencias y capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumentos de evaluación
Comunicación	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</b></p> <p>✓ Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Ejemplo: En el taller de música, una de las niñas elige un par de latas y las golpea entre sí. Luego, las golpea con diferentes superficies: sobre la mesa, con plumones, con ramitas, con una cuchara y descubre diversos sonidos.</p>	<p>Comenta lo que descubre al explorar diferentes materiales por propia iniciativa.</p>	<p>Ficha de observación</p>
	<p>✓ Aplica procesos creativos.</p>	<p>• Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Ejemplo: Al iniciar la semana, la docente invita a los niños a compartir lo que hicieron el fin de semana. Uno de ellos, dice: “Llegaron mis tíos, y cantaron y tocaban un tambor... así. Espera [va corriendo al sector de música y regresa con el tambor]”. “Así, mira”, dice mientras toca el tambor.</p>	<p>Comenta cómo realizó lo que ha creado y qué elementos utilizó.</p>	

	<p>✓ socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos. Ejemplo: Marcela construyó una casita con material reusable y comunica a sus compañeritos lo que hizo y cómo lo hizo: “Miren, con las cajitas de medicina, he construido mi casita y, con la cajita de fósforos, hice la puerta, porque era más chiquita”</p>	<p>Muestra su creación y cuenta con sus propias palabras lo que ha realizado.</p>	
--	--	--	---	--

<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>
<b>Enfoque intercultural</b>	Promueve el intercambio de ideas y expresiones entre las distintas formas de ver el mundo.
<b>Enfoque de derechos</b>	Fomenta el reconocimiento de los derechos y deberes, asimismo promueve el dialogo, la participación y la democracia.
<b>Enfoque de búsqueda de bien común</b>	Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias. Disposición a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.

## **I. FUNDAMENTACION PEDAGÓGICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DEL JUEGO LIBRE:**

La hora del juego libre en los sectores es una actividad importante, vital y espontánea para todo niño o niña; le permite conexiones neuronales, facilitando representar la realidad, aprender, expresarse y afirmar su identidad, entre otros beneficios como desarrollar habilidades sociales y la autonomía, desarrollar las capacidades y competencias en los niños de preescolar. Existen estudios e investigaciones tanto a nivel mundial como nacional que han demostrado que los niños en la etapa preescolar aprenden jugando, experimentando y relacionando sus saberes previos con los saberes nuevos así logrando un aprendizaje significativo. Por su parte, el Ministerio de Educación (2016) enuncia que “Jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde fuera. Para un niño es necesario y placentero el poder jugar, sintiendo, percibiendo y manipulando objetos con su cuerpo” (p. 14).

## **II. FUNDAMENTO DEL ÁREA**

Esta área está sustentada bajo el enfoque comunicativo multicultural e interdisciplinario, el enfoque desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales del lenguaje situados en contextos socioculturales.

En las primeras etapas de desarrollo de los niños y niñas estas expresiones juntas se dan de manera natural. Cantan, mientras dibujan, crean historias animadas y/o sonoras, se disfrazan, asumen roles a través del juego.

Es multicultural porque reconoce las características sociales y culturales de la producción artística de cada contexto.

Busca generar en los niños una apreciación profunda de su propia cultura.

Es interdisciplinario porque hay modos de expresión y creación que no se pueden limitar a un solo lenguaje artístico, la integración de las artes aparece en casi todas las manifestaciones ancestrales, en donde se hace uso simultaneo de: sonoridad, lenguaje gestual, etc.

Desde esta perspectiva, este enfoque facilita a los estudiantes a mejorar el pensamiento simbólico la construcción de su identidad personal y social promoviendo la autonomía y valorando su capacidad de manera intencionada

**ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE O SECUENCIA DE  
SESIONES DE APRENDIZAJE**

<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N°</b>	<b>NOMBRE DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE DINAMICA MOTIVACIONAL</b>	<b>FECHA</b>
<b>SESIÓN: 1</b>	“ME DIVIERTO CREAMO JUEGOS DE CARTON”	En esta actividad los niños y niñas crearán un juego en donde ellos se divertirán con el cartón como si fuera un coche, está poniendo en práctica esta habilidad.	14/10/2024
<b>SESIÓN: 2</b>	“NOS DIVERTIMOS DE MANERA LIBRE UTILIZANDO BOTELLAS DESCARTABLES”	En esta actividad los niños y niñas utilizaran su creatividad de manera libre.	15/10/2024
<b>SESIÓN: 3</b>	“NOS DIVERTIMOS CREAMO NUESTROS TAMBORES”	En esta actividad los niños y niñas realizan su creatividad para realizar un tambor para mejorar el pensamiento simbólico.	16/10/2024
<b>SESIÓN: 4</b>	“ME DIVIERTO JUGANDO CON LAS LATAS Y ORDENO COMO ME GUSTA”	En esta actividad los niños y niñas tendrán la oportunidad de organizar los materiales de rehusó, usando expresiones matemáticas de cantidad.	17/10/2024
<b>SESIÓN: 5</b>	“UTILIZAMOS DISFRACES Y CREAMOS PERSONAJES”	En esta actividad los niños y niñas usa disfraces o prendas viejas para que los niños interpreten diferentes roles: doctores, bomberos, astronautas, etc. Este tipo de juego estimula la creatividad y permite explorar diferentes profesiones y escenarios.	18/10/2024
<b>SESIÓN: 6</b>	“JUGAMOS A PRODUCIR SONIDOS CON NUESTROS MANOS Y PIES”	En esta actividad los niños y niñas realizan movimientos de manera libre y desarrollan su creatividad.	21/10/2024
<b>SESIÓN: 7</b>	“JUEGO AL SALTA CAJON A MI ESTILO”	En esta actividad los niños y niñas mejoraran trabajo en equipo, equilibrio, coordinación, concentración, diversión, confianza y una buena comunicación.	22/10/2024
<b>SESIÓN: 8</b>	“ME DIVIERTO JUGANDO CON LAS PALICINTAS Y EXPRESO MIS SENTIMIENTOS”	En esta actividad los niños y niñas mantienen la concentración, utilizan el tacto y la escucha activa, toma de decisiones, confianza, seguridad, diversión representación y reconocimiento.	23/10/2024
<b>SESIÓN: 9</b>	“ME DIVIERTO REALIZANDO EL MODELADO CON LAS PLASTILINAS”	En esta actividad los niños y niñas utilizan las plastilinas para mejorar su desarrollo y destreza con las manos, también la imaginación.	24/10/2024
<b>SESIÓN: 10</b>	“ME IMAGINO Y DIBUJO CON LAS TIZAS DE COLOR”	En esta actividad los niños y niñas utilizan su imaginación para poder dibujar la coordinación, agilidad, equilibrio, fuerza, atención, memoria, reconocimiento de objetos, colaboración, confianza, diversión y alegría.	25/10/2024