

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la
Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021**

**Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación
inicial**

Línea de investigación:

Didáctica e innovaciones pedagógicas

Autora:

Br. Ana Belen Ancajima Saldarriaga

Tumbes, 2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL



Juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dr. Saúl Sunción Infante
(presidente)

Dr. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara
(secretario)

Dr. Samuel David Ancajima Mena
(vocal)

Tumbes, 2022

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la
Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021**

**Los suscritos declaramos que la tesis es original en su contenido
y forma:**

Br. Ana Belen Ancajima Saldarriaga (Autora)

.....

Dr. La Rosa Feijo Oscar Calixto (Asesor)

.....

Dr. Valdiviezo Palacios Sara Jessica (Co- asesor)

.....

Tumbes, 2022

DEDICATORIA

Lleno de regocijo, dedico esta tesis a Dios quien ha estado a mi lado para poder salir adelante, dedicando lo que tengo con esfuerzo, trabajo y optimismo para el.

A mis padres Rosario y José, quienes me han apoyado desde que decidí ir a la escuela, han estado conmigo en las decepciones y alegrías que he vivido.

A mis hermanos Iván y Benjamín, quienes me inspiran a seguir cada día con sus consejos y acciones de aliento.

A mi esposo quien me brindo su apoyo incondicional durante toda mi etapa profesional

A mi hijo Emilio quien ha servido como fuente de inspiración

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradecer a Dios, porque sé que siempre está conmigo como guía desde el primer momento y durante toda esta etapa; fortaleciendo mi fe y mantenerme firme.

A la Universidad Nacional de Tumbes por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas para poder estudiar mi carrera profesional.

A mis docentes asesores por las recomendaciones para mejorar día a día mi trabajo de investigación, así como brindarme su capacidad y conocimiento científico para el desarrollo de mi investigación.

A mi profesor Aníbal Mejía Benavides por la dedicación que tiene para enseñar y quien me brindó las bases para la construcción del tema de investigación.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES (UNTUMBES)
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES (FACSO)
Escuela Profesional de Educación –Programa de Educación Inicial
“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”



ACTA DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN O TESIS


En la ciudad de Tumbes, a los 27 días de marzo del dos mil veintitrés, siendo las ocho y veinte horas de la mañana (8.20am) y, en la modalidad virtual, a través de la plataforma Google met. (<https://meet.google.com/xrg-cyra-sc>), se reunieron los miembros del **JURADO CALIFICADOR DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES (FACSO) DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES (UNTUMBES)**, designados mediante la RESOLUCIÓN N.º 347-2022/UNTUMBES-FACSO-D, 10 de noviembre del 2022: **Dr. Saúl Sunción Ynfante (PRESIDENTE)**; **Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara (SECRETARIA)**; **Dr. Samuel David Ancajima Mena (VOCAL)** y **Dra. Clarisa Ávila Gómez (ACCESITARIA)**, asimismo se reconoce en la citada Resolución al **Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo**, en la condición de **ASESOR** y a la **Dra. Jessica Sara Valdiviezo Palacios, COASESORA**. Se procedió a calificar y deliberar la sustentación de la tesis titulada “EL JUEGO SIMBOLICO EN LA EDUCACION REMOTA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA “ANGELITOS DE JESÚS” TUMBES” para optar el Título de Profesional de Licenciada en Educación Inicial, presentado por la estudiante. **Br. ANA BELEN ANCAJIMA SALDARRIAGA**.

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas por parte de la sustentante y, después de la deliberación, el Jurado según el artículo N° 65 del Reglamento de Tesis para Pregrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a la estudiante **Br. ANA BELEN ANCAJIMA SALDARRIAGA** con el calificativo de **REGULAR**. En consecuencia, la citada estudiante queda **APTA** para continuar con los trámites que corresponden con el fin de lograr la obtención del Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial, de conformidad con lo estipulado en la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis para Pregrado de la Universidad Nacional de Tumbes.


No habiendo otro asunto que tratar, el Presidente del Jurado Calificador dio por concluida la ceremonia académica, en forma virtual, siendo las nueve y veinte (9.20am) de la mañana del mismo día.

Para mayor conformidad, firman los presentes.

Tumbes, 27 de marzo de 2023



Dr. Saúl Sunción Ynfante
PRESIDENTE



Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara
SECRETARIA



Dr. Samuel David Ancajima Mena
VOCAL

SSY/P
KBPDG/S
SDAM/V

Juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

12% INDICE DE SIMILITUD	12% FUENTES DE INTERNET	2% PUBLICACIONES	5% TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------	--------------------------------------

FUENTES PRIMARIAS

1	docplayer.es Fuente de Internet	2%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	repository.ucc.edu.co Fuente de Internet	1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	dspace.tdea.edu.co Fuente de Internet	1%
7	blogs.iadb.org Fuente de Internet	1%
8	www.inei.gob.pe Fuente de Internet	1%
9	dspace.unl.edu.ec Fuente de Internet	


Dr. Oscar Calito La Rosa Feijoo
DNI N° 00230120

		1 %
10	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
11	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
12	Submitted to Universidad Nacional del Santa Trabajo del estudiante	<1 %
13	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
15	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	renatiqa.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
18	1library.co Fuente de Internet	<1 %
19	repositorio.uroosevelt.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
 <p>Dr. Oscar Calixto La Rosa Fejoo DNI. N° 00230120</p>		

21	repositorio.upci.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	www.cedeus.cl Fuente de Internet	<1 %
23	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Politecnica Salesiana del Ecuador Trabajo del estudiante	<1 %
25	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
28	repositorio.uarm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
29	www.lareferencia.info Fuente de Internet	<1 %


 Dr. Oscar Calixto La Rosa Fejoo
 DNI. N° 00230120

Excluir citas Activo
 Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words

INDICE GENERAL

RESUMEN.....	15
ABSTRACT.....	16
I. INTRODUCCIÓN.....	17
1.1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	17
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	20
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	20
1.4. OBJETIVOS.....	22
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	22
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	22
II: REVISIÓN DE LA LITERATURA (Estado del arte).....	23
2.1. ANTECEDENTES.....	23
2.2. BASES TEÓRICAS.....	27
2.2.1. EL JUEGO.....	27
2.2.1.1. TEORÍA ESTRUCTURALISTA SOBRE EL JUEGO DE JEAN PIAGET.....	29
2.2.1.2. TEORÍA DE MARÍA MONTESSORI SOBRE EL JUEGO EN NIVEL INICIAL.....	31
2.2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO.....	32
2.2.2. EL JUEGO SIMBÓLICO.....	33
2.2.2.1. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO.....	34
2.2.2.2. LA INTERACCIÓN SIMBÓLICA.....	35
2.2.2.3. LA INTEGRACIÓN.....	36
2.2.2.4. SUSTITUCIÓN.....	36
2.2.2.5. PLANIFICACIÓN.....	37
2.2.3. EL APRENDIZAJE.....	38
2.2.4. EDUCACIÓN REMOTA.....	39
III. MATERIALES Y MÉTODOS.....	40

3.1. HIPÓTESIS.....	40
3.1.1. HIPOTESIS GENERAL.....	40
3.1.2. HIPOTESIS ESPECIFICAS	40
3.2. VARIABLE Y OPERACIONALIZACIÓN	41
3.3. LUGAR DE EJECUCIÓN	41
3.4. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	42
3.4.1. TIPO DE ESTUDIO.....	42
3.4.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	42
3.7. POBLACIÓN Y MUESTRA	44
3.7.1. POBLACIÓN.....	44
3.7.2. MUESTRA	44
3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS	45
3.8.1. TÉCNICA.....	45
3.8.2. INSTRUMENTO	45
3.8.3. PROCESAMIENTO DE DATOS	45
3.8.4. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	46
3.8.4. ASPECTOS ÉTICOS	46
IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	47
4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	47
4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	51
V: CONCLUSIONES.....	54
VI: RECOMENDACIONES.....	55
VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	56
VIII: ANEXOS.....	65

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa. “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.....	47
Tabla 2: Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión integración, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.	48
Tabla 3: Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión sustitución, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.	49
Tabla 4: Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión planificación, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.....	50

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica.	47
Gráfico 2: Nivel de aprendizaje en la dimensión integración como herramienta pedagógica.	48
Gráfico 3: Nivel de aprendizaje en la dimensión sustitución como herramienta pedagógica.	49
Gráfico 4: Nivel de aprendizaje en la dimensión planificación como herramienta pedagógica.	50

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia.	65
ANEXO 2. Matriz de operacionalización de las variables.	68
ANEXO 3. Instrumento de recolección de datos.	69
ANEXO 4. Ficha de validación del instrumento de recolección de datos.	72
ANEXO 5. Solicitud de permiso y citación para aplicación de encuesta.	76
ANEXO 6. Índice de confiabilidad de Cronbach (Prueba piloto).	78
ANEXO 7. Evidencia fotográfica de aplicación de instrumento.	79

RESUMEN

La presente investigación, denominada juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la institución educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021 indica como objetivo general identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021, estableciendo como hipótesis general que, el nivel de aprendizaje en el juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021; la presente investigación ha sido de tipo no experimental de enfoque cuantitativo, de acuerdo con información confiable y consistente al haber investigado los aspectos del juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años para poder alcanzar los objetivos establecidos, cuyos resultados obtenidos son relevantes en la variable de estudio; se aplicó el diseño descriptivo, cuyos resultados más relevantes se reflejan en que es óptimo el nivel de aprendizaje mediante el juego simbólico en los niños de 4 años de la institución educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021; concluyendo en que el aprendizaje en los mencionados niños ha sido de nivel óptimo, logrando las competencias académicas establecidas por el Ministerio de Educación.

Palabras clave: juego simbólico, educación remota, aprendizaje.

ABSTRACT

The present investigation, called symbolic play in the remote education of 4-year-old children from the "Angelitos de Jesús" educational institution, Tumbes, 2021, indicates as a general objective to determine the level of learning of symbolic play as a pedagogical tool in the remote education of children. the 4-year-old children of the "Angelitos de Jesús" Educational Institution, Tumbes, 2021, establishing as a general hypothesis that the level of learning in the symbolic game in remote education is optimal in the 4-year-old children of the Educational Institution " Angels of Jesus", Tumbes, 2021; The present investigation has been of a non-experimental type with a quantitative approach, according to reliable and consistent information, having investigated the aspects of symbolic play in the remote education of 4-year-old children in order to achieve the established objectives, whose results are relevant. in the study variable; The descriptive design was applied, whose most relevant results are reflected in the optimal level of learning through symbolic play in 4-year-old children of the "Angelitos de Jesús" educational institution, Tumbes, 2021; concluding that the learning in the aforementioned children has been of an optimal level, achieving the academic competencies established by the Ministry of Education.

Keywords: symbolic game, remote education, learning.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

López (2020) infiere que en la actualidad la educación busca resolver los nuevos problemas pedagógicos producidos a causa de la pandemia del COVID 19, este conflicto ha estado atravesando el mundo entero a causa de la emergencia sanitaria en donde influyen diversos aspectos como la economía, la salud, la política y la educación. Añade que la COVID 19 ha tenido gran impacto en el mundo actualmente; basándose en el aspecto de educación, se tomó como medida de prevención suspender las clases presenciales en las diferentes instituciones educativas. Para poder lograr esta nueva estrategia de enseñanza es indispensable recordar las modalidades educativas clásicas preexistentes, debido a que esta nueva forma de enseñar y aprender nace en relación directa con las anteriores enseñanzas, se ha cuestionado que la tecnología ha sido una herramienta fundamental para el proceso de aprendizaje durante una educación remota, esto ha hecho posible que casi ningún alumno se limite a demostrar habilidades, destrezas y nuevos aprendizajes significativos, incluyendo diversas estrategias que el docente puede optar para que el estudiante logre con los objetivos planificados.

Loreto (2020) indica en su estudio sobre educación remota en el contexto de América Latina en los países de Costa Rica, Colombia, Perú y El Salvador, indica los siguientes parámetros cuantificables:

Según la aplicación de instrumentos de validación en 62,837 cuidadores encuestados se obtuvo resultados de haber experimentado al menos un síntoma de deterioro de su salud mental en los niños durante la pandemia. Aproximadamente se informa sentirse tristes (48%), alrededor de seis de cada diez niños están cansados (66%), niños temerosos (60%) o tienen insomnio (59%), y cuatro de cada diez niños informan falta de apetito (41%). Encontramos que cuanto mayor es el nivel de angustia de los padres de familia, menor es el nivel de inversión en sus hijos e hijas en términos de tiempo de calidad (por ejemplo, jugar, leer y cantar); y tipo y cantidad de juguetes, incluidos los juguetes caseros, se demostró correlación significativa al nivel del 5% de referencia. Estos indicadores reflejan las

actitudes de los niños, que internacionalmente también han sido partícipes de una educación remota con las complicidades demostradas.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF (2018) indica que irrefutables investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años han probado que el ciclo más importante del desarrollo humano es el que depara desde el nacimiento hasta los ocho años de edad.

A partir de esa fase, es elemental un aumento en las competencias cognoscitivas, un amplio estado emocional, incrementar las habilidades sociales, una perfecta salud física y mental, todo ello forma una concentrada base para el futuro del niño en la edad adulta, cabe mencionar que cuando se da un aprendizaje a través del juego simbólico resulta eficaz durante todo el ciclo de la niñez incluso después de esta etapa. (UNICEF, 2018)

Ortiz (2021) considera que la educación remota se orienta en la impartición compuesta de planes y programas dejando de lado la interacción docente - alumno en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El plan remoto de "Aprendo en casa" da poca atención a las diferentes estrategias que desarrolla el docente según el estilo y ritmo de aprendizaje de cada estudiante; sin embargo, los recursos que aborda son poco atractivos y motivadores, ya que sólo se educa a través de recursos digitales como videos, libros de texto o alguna dinámica.

Uceda (2020) Rescata que la educación es un tema de sumo interés, debido a que busca otorgar una educación óptima y de calidad a los estudiantes. Es importante rescatar la habilidad y la estrategia que tenga el docente ya que es clave para que se brinde un buen aprendizaje. El desempeño docente se debe realizar generando grandes mejoras en el ámbito pedagógico, innovando y creando nuevas formas de enseñar. Sin embargo, en la actualidad se pueden aplicar los sistemas diseñados en el proceso de enseñanza y aprendizaje de manera remota para los niños. Es relevante que cada docente debe demostrar cualidades de flexibilidad, de manera que se encuentre adecuado al nuevo proceso de enseñanza, estar dispuestos y preparados a cambiar la manera tradicional de enseñar que permita lograr actividades con mayor participación con las nuevas modalidades tecnológicas vigentes en el rol de comunicación, por ende, ha sido esencial que los maestros se preparen de manera competente para que desarrollen las estrategias adecuadas.

Instituto Nacional de Estadística e Informática – INEI (2021) considera una base de datos, consistente en información del nivel inicial, en el siguiente detalle:

De acuerdo con los resultados de la Encuesta Nacional Peruana de Hogares del segundo trimestre del 2021, el 87,8% de las niñas de 3 a 5 años de edad matriculadas en el sistema educativo, recibieron clases a distancia de nivel inicial, cifra mayor en 2,3 puntos porcentuales con relación a los niños que representaron el 85,5%. En comparación con el mismo periodo del 2020, la asistencia de niñas a clases virtuales de educación inicial se incrementó en 6,4 puntos porcentuales y el de los niños en 3,5 puntos porcentuales. (INEI, 2021)

Silva (2019) deduce que el juego es muy importante desde los primeros años de vida, ya que cuando el niño juega desarrolla la formación del cerebro que es un órgano en el cual se dan conexiones entre neuronas produciendo hormonas como la serotonina, las encefalinas y endorfinas, la acetilcolina y dopamina, estos son beneficiosas ya que mejoran el aprendizaje del niño, armonizan sus emociones y regula su estado de ánimo, la función simbólica permite desarrollar la capacidad de transformar objetos, crear situaciones y mundos imaginarios basados en la realidad que viven día a día.

De acuerdo con Tacilla (2020), en el ámbito local, los niños y niñas en su mayoría realizan actividades inadecuadas debido a que pasan mayor tiempo en casa viendo televisión, jugando videojuegos, en los celulares, dejando de lado las actividades que demandan mejores aprendizajes limitándose a desarrollar la creatividad, imaginación, y dejando de lado la experiencia al momento de vivenciar una actividad lúdica, estas son base importante en su aprendizaje y desarrollo de habilidades y capacidades necesarias; perdiendo la oportunidad de relacionarse con su entorno. En dicha realidad se limita a la capacidad de simbolizar, los niños satisfacen necesidades vitales, como jugar, moverse, interactuar, socializar. Entonces se rescata que en la región de Tumbes, se da dicha problemática ya que se ha demostrado que los niños y niñas hoy en día no tienen la posibilidad de interactuar junto a sus compañeros dentro de un salón de clase y esto conlleva a que el 90% de niños se dediquen a realizar actividades innecesarias debido a que pasan mayor tiempo en casa, es ahí donde se hace referencia a que las docentes

pongan más en práctica la estrategia del juego para las actividades diarias, desarrollando la función simbólica desde su entorno en el que se encuentran.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cuál es el nivel de aprendizaje dentro del juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años de la institución educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021?

1.3. JUSTIFICACIÓN

Cubas (2022) Rescata que a causa de la pandemia por la COVID 19 en el Perú se estableció el sistema de educación remota para dar continuidad a los procesos de enseñanza y aprendizaje, ocasionando que los estudiantes lleven clase a través de diferentes plataformas virtuales teniendo una corta interacción social por lo que generalmente no pueden tener una relación directa con su entorno ocasionando la falta de comunicación y la falta de desarrollo de habilidades sociales, como sabemos todo niño para obtener un aprendizaje eficaz necesita sentirse motivado, para ello podemos desarrollar la actividad lúdica como estrategia pedagógica; si bien es cierto dentro de un salón de clase el niño o la niña juega, interactúa y aprende a través de sus experiencias diarias, esto permite desarrollar el juego de una manera más representativa, es decir que empieza a simular ciertos comportamientos de otra persona, asimila la función de un objeto por otra función, todo ello lo plasma a través del juego simbólico siendo favorable para su desarrollo como persona ya que a través de esta actividad el estudiante aumenta la capacidad para hacer representaciones desarrollando su creatividad, habilidades sociales, habilidades lingüísticas entre otros aprendizajes. Desde el punto de vista práctico, se logró a través de la investigación, describir cual es el nivel de aprendizaje de los niños y niñas a través del uso del juego simbólico en la educación remota, asimismo demostrar que es necesario que los estudiantes del nivel inicial puedan realizar en casa esta actividad de una manera que les favorezca para su formación diaria, dejando de lado malos hábitos, como por ejemplo estar todo el día viendo televisión o jugando videojuegos, cabe destacar que es importante el acompañamiento de un adulto al momento que el infante ejecuta el juego simbólico ya que él o ella al pasar

mucho tiempo en casa tiene la posibilidad de motivarse realizando el juego con su entorno explorando materiales y dándoles una función simbólica.

Según Piaget (1998), cuando se habla de juego nos referimos a una actividad lúdica motivada; si bien es cierto el juego simbólico consiste en que el niño o niña va a representar algo por medio de un significante diferenciado. Rescatando la idea de Piaget, se estudiará la variable “el juego simbólico”, mencionando sus dimensiones, indicadores, objetivos que ayudará hacer factible esta investigación, mostrando a través de irrefutables investigaciones diversas teorías reales que ayudará a identificar el nivel de aprendizaje a través del juego simbólico durante la educación remota dentro del ámbito local ayudando a corroborar en lo teórico cierta información que brindará a los docentes y padres de familia a lograr una mejor calidad y desempeño para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas, asimismo beneficiar con el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales.

Dentro del ámbito metodológico, en la presente investigación se reflejó evidencia en el logro de los objetivos presentados, aplicando la técnica de la encuesta y como instrumento el cuestionario, los mismos que ayudaron a realizar la presente investigación de manera demostrable y confidencial, con el propósito de describir la intención de la variable “juego simbólico” del mismo modo se espera que esta investigación se utilice de apoyo para futuras investigaciones que consideren esta variable de estudio.

La investigación desde el punto de vista social, ofreció la estrategia del juego simbólico como una herramienta pedagógica donde el niño o niña puede lograr beneficiosos aprendizajes. Asimismo, que los maestros y padres de familia conozcan sobre esta estrategia y la pongan en práctica con los estudiantes, fomentando el interés por actividades lúdicas y dejando de lado las malas actividades que pueden distorsionar el aprendizaje de los niños.

Balestrini (2002) señala que de otro modo es necesario que dentro de una investigación se realicen los objetivos ya que sirven como guía para seguir desarrollando una buena investigación y del mismo modo dar a conocer lo que se quiere estudiar dentro del proyecto de tesis, teniendo en cuenta el problema planteado.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa. “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

O1. Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión integración, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes,2021.

O2. Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión sustitución, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

O3. Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión planificación, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

II: REVISIÓN DE LA LITERATURA (Estado del arte)

2.1. ANTECEDENTES

Antecedentes Internacionales

En el estudio de, Boillos (2020) en su estudio: "Redescubrir el juego simbólico y el espacio lúdico en casa en tiempos de Covid - 19", [Tesis de pregrado], INSTITUCION PEDAGÓGICA MAGISTERIO DE MADRID, ESPAÑA. Investigación de enfoque cualitativo de tipo bibliográfico. La recolección de datos se realizó mediante la utilización de instrumentos como: Guía de observación y guion de entrevista. El autor concluye que el juego es una actividad muy importante, a través de la cual el infante lleva su existencia durante sus primeros años de edad. Estos hechos ya han sido demostrados por estudios y especialistas como Jean Piaget o María Montessori quienes ya hablaban de la importancia de la enseñanza del juego.

En el estudio de, Álvarez et al (2020) realizaron el estudio: "La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil", [Tesis de pregrado], INSTITUCION UNIVERSITARIA TECNOLÓGICO DE ANTIOQUIA, COLOMBIA. Investigación de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y de diseño no experimental, de corte transversal. La recolección de datos se realizó mediante la utilización de instrumentos como: Matriz de caracterización, Bitácoras, guía de observación, guion de entrevista, con una muestra de 27 alumnos. Los autores concluyen que mediante el desarrollo del proyecto se ha podido realizar una indagación de cómo se da la contribución y las interacciones de los niños y niñas durante el juego simbólico en su hogar e institución, en donde se ha podido evidenciar que los estudiantes pasan la mayor parte de su tiempo jugando, entonces se puede deducir que el juego es un ejercicio muy importante, ya que allí pueden socializar con sus padres, desarrollando habilidades motoras y procesos cognitivos, que les va a permitir conocerse y reconocerse como parte de una familia o una comunidad. asimismo, los niños y niñas van a experimentar su medio en donde despiertan curiosidad por diferentes temas que desean explorar, lo que genera en ellos investigar, imaginar, crear e innovar, siendo habilidades que proporciona el juego simbólico.

Asimismo, Herrera (2020) en su tesis de investigación: "Importancia del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil", [Tesis de pregrado], UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR. Investigación de enfoque cuantitativo de diseño no experimental. La recolección de datos se realizó mediante la utilización de instrumentos de investigación documental, no hay población ni muestra debido a que es una investigación bibliográfica. El autor concluye que el juego simbólico se puede dar de manera directa y positiva desarrollando el pensamiento de forma creativa en la etapa infantil, por ende permite que el niño desarrolle su imaginación de forma libre durante todo el juego, ayudándolo a fomentar su imaginación, sustituir objetos con una función distinta e imitación de roles teniendo como base la ficción, dando lugar a que el niño o niña pueda crear escenarios que vayan más allá de la realidad, favoreciendo sus sentimientos y emociones convirtiéndolos en seres autónomos e independientes.

Asimismo, Baquero (2019) en su obra de investigación: "el juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años de edad", [Tesis de Maestría], UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA, COLOMBIA. Investigación de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, de diseño No experimental, de corte transversal, La recolección de datos se realizó mediante la utilización de instrumentos como charlas informales, encuestas, diligenciamiento de diario de campo, matrices de seguimiento, evidencias fotográficas, entre otros con una muestra de 22 estudiantes. El autor concluye: que, el juego simbólico es el medio de comunicación propio, el que les hace explorar el mundo, expresar sus ideas, les permite entender las relaciones de los adultos, induciendo al niño a inventar, imaginar, descubrir y aprovechar su lenguaje, reforzando la interacción afectiva entre niños y docentes. el juego simbólico y el desarrollo de competencias específicas que incluyan la corporalidad saltan a la vista dentro de los deseos fundamentales de los niños que formaron parte de la muestra investigativa; La propuesta pedagógica aporta al mejoramiento de la calidad educativa; ya que puede ser considerada como una alternativa innovadora que puede llegar a implementarse en otras instituciones de educación, promoviendo en directivos, docentes, familias y estudiantes el interés por el juego simbólico y el uso de la misma como fuente de comunicación para mejorar habilidades del ser humano. Las encuestas se realizaron detalladamente dentro del

cronograma de la investigación. Es significativo recalcar que el juego simbólico fortalece los procesos pedagógicos para la expresión artística, psicomotriz y social en los términos curriculares del Colegio Alemania Unificada (I.E.D).

Antecedentes Nacionales

Guardia et al (2022) realizó el estudio de investigación “El juego simbólico para la aceptación de normas sociales en la educación remota” [Tesis de Pregrado], ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA MONTECRICO, PERÚ. Investigación de enfoque cualitativo de diseño no experimental de tipo documental, la recolección de datos se realizó a través de ficheros, registro de páginas electrónicas y documentos. Dicho autor concluye que la investigación sirve de reflexión para los docentes que en tiempos de pandemia han ejercido en el ámbito virtual, quienes han elaborado estrategias lúdicas como el juego simbólico para la mejorar la convivencia en el aula remota; ya que éstas incrementan la integración de las habilidades sociales en niños de nivel inicial.

Jara (2020) realizó el estudio de investigación “Factores asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica. Perú 2018, [Tesis de licenciatura], UNIVERSIDAD NACIONAL FEDERICO VILLAREAL, PERÚ. Investigación de enfoque cuantitativo de diseño no experimental de tipo descriptivo, la recolección de datos se realizó al utilizar el instrumento como la encuesta demográfica y de salud ENDES 2018; Con una muestra conformada por 17180 niños de 2 a 5 años. Dicho autor concluye que es de mucha importancia considerar el lugar, espacio y materiales con los que los niños y niñas puedan jugar al realizar la función simbólica durante el juego según la percepción étnica, en su mayoría los niños de 2 a 5 años realizan diferentes tipos de juego simbólico como imitar o imaginar algún hecho en distintos contextos.

Sanchez (2021) en su investigación “Percepción de los padres de familia de la estrategia aprendo en casa por covid-19 en la institución educativa inicial N° 673 Virgen de Fátima del distrito de Anta, Cusco – 2020” indica: que su enfoque aplicado fue de tipo cuantitativo, considerando un método científico, cuyo diseño en la presente investigación se realizó mediante el caso no experimental, con un tipo de

estudio descriptivo en nivel simple. En lo relacionado a la muestra de estudio se consideró no probabilística, mediante la constitución y participación de cincuenta padres de familia pertenecientes a la entidad educativa en mención, a quienes se pudo aplicar el instrumento denominado cuestionario, que permitió medir los datos de adecuación en el sistema de “aprendo en casa”; para la validación del instrumento, se contó con la participación de profesionales especialistas y expertos en la materia del estudio, finalmente se demostró un indicador en alfa de Cronbach equivalente a 0,844 demostrando una válida confiabilidad para su aplicación.

Del mismo modo, Mejía (2019) realizó la Investigación: “juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la institución educativa 11084-Cayalti, 2019”, [Tesis de posgrado], UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO, PERÚ. Investigación de tipo cuantitativa de diseño no experimental, la recolección de datos se realizó mediante la utilización de instrumentos como la lista de cotejo y la guía de observación; con una muestra de 28 niños del aula verde de la institución educativa N° 11084 “SJB”. El autor concluye que se identificó el nivel del juego simbólico donde se encontró que el 17,86 % de niños se encuentran en el nivel de inicio, el 46,43% se encuentran en el nivel de proceso, y el 35,71% está en el nivel de provecho. Utilizando la guía de observación se dedujo que el 17,86 % de niños se encuentran en el nivel bajo, el 32,14% de niños se encuentran en el nivel medio, y el 50% de niños se encuentran en el nivel alto. Por ende, se estableció que si existe una correlación de 0,92 equivalente a una correlación positiva y muy significativa entre las variables juego simbólico y habilidades comunicativas.

En el estudio de, Calle (2018) en su Trabajo de Investigación: “JUEGO SIMBÓLICO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL JUAN PABLO II CALLO, 2014, [Tesis de Maestría], Universidad Cesar Vallejo, Perú. Investigación es de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo de diseño no experimental, la recolección de datos se realizó mediante la utilización de instrumentos como la lista de cotejo y la guía de observación; con una muestra conformada por 3 aulas de niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa pública del Callao. El autor concluye que el juego simbólico en el lenguaje oral en cada niño o niña de 5 años de la Institución Educativa inicial pública Juan Pablo II Callao, 2014, el 46,7% se

encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral, el 38,9% de los niños se encuentran en un nivel que requieren corregir y el 14,4% se encuentran en un nivel de retraso con respecto al desarrollo del lenguaje oral.

Antecedentes Locales

En el ámbito local, Céspedes (2019) se Estudió la Investigación. “el juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la institución educativa N° 075 “carrusel de niños”–tumbes, 2019, [Tesis de Licenciatura], UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANDES CHIMBOTE SEDE TUMBES. Investigación de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo de diseño pre experimental, la recolección de datos se realizó mediante el uso del instrumento de la guía de observación; con una muestra conformada por los niños de 3 años siendo diez varones y 11 mujeres con un total de 21 estudiantes. El autor concluye que haciendo uso de su instrumento de evaluación en su trabajo de investigación señala que el juego lúdico mejora habilidades en la motricidad fina basada en el enfoque socio-cognitivo ya que desempeñan una función importante en base al aprendizaje ayudando a mejorar la interacción que se puede entrelazar entre un sujeto a otro.

2.2. BASES TEÓRICAS

Al referirse sobre el uso del juego simbólico en los niños y niñas, es necesario mencionar diferentes investigaciones y teorías que expliquen referente a la importancia que tiene el juego simbólico dentro del aprendizaje de los infantes. Se presentan las más explicativas teorías para el estudio que se realiza de manera gradual en dependencia al juego simbólico.

2.2.1. EL JUEGO

Tasilla (2020) define al juego como una de las actividades más importantes, donde los niños y niñas mediante el juego averiguan y descubren el mundo que los rodea, es una acción muy importante en la primera etapa del infante, ya que durante esta estimula su capacidad cognoscitiva y motriz, favoreciendo a una mayor socialización, colaboración, pasividad, trabajo en equipo; además de desarrollar

afecto con sus compañeros y familiares. La educación inicial utiliza al juego como principal estrategia, ya que se logra que el niño o niña este motivado y dispuesto a aprender.

Alvarez et al (2020) rescata que, el juego es una actividad lúdica necesaria dentro del ámbito educativo debido a que ayuda a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas, por ello se convierte en un paradigma central; de igual modo promueve mayores beneficios en el infante que ejecuta esta actividad lúdica, desarrollando su potencial y desarrollo cognitivo e íntegro, también el juego es considerado una actividad dinámica debido a que ayuda a eliminar en los niños y niñas el estrés proporcionado que se puede generar al estar encerrados en casa o al realizar alguna actividad escolar, también aumenta su autoestima y a mejora su relación social.

Por otro lado, Mantecón (2020) menciona que, en base a la realidad que se vive hoy en día, diversos estudios han resaltado que el juego forma parte fundamental en cada niño y niña, asimismo es de trascendental importancia que se implemente el juego como una estrategia pedagógica ya que desarrolla en los estudiantes una mejora de atención, creatividad, afectividad, resolución de problemas e interactuar con su mundo exterior, generando en ellos habilidades lingüísticas, motrices, sociales y cognitivas.

Bernabeu y Goldstein (2016) en su libro *Creatividad y Aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica* mencionan que, hoy en día es necesario que se replantee nuevas estrategias educativas de acuerdo a la necesidad del estudiante; los niños y niñas necesitan una formación plena ayudando a que se integren en una sociedad, mejorando su creatividad y su nivel de atención y compromiso por aprender. Los aparatos tecnológicos han ido evolucionando por ende los niños y niñas pasan la mayor parte del tiempo frente a una pantalla virtual ocasionando un distanciamiento con su naturaleza y entorno.

Según Leyva (2011) manifiesta que, el juego hoy en día es de suma importancia, sobre todo en la escuela infantil, considera el juego como una herramienta pedagógica para llegar a los niños y niñas dispersando diversos rasgos y destrezas en los infantes, asimismo señala que el docente puede manejar esta estrategia en

sus actividades educativas en la cual logrará nuevos conocimientos muchos más dinámicos e íntegros que van a favorecer en el desarrollo educativo del estudiante.

Asimismo, López (2010) menciona que, el juego es una actividad lúdica que se asocia con la diversión, cabe recalcar que los niños y niñas mediante el juego transmiten valores, normas de conducta y aprenden a resolver conflictos, donde se ostenta que Platón y Aristóteles en la antigüedad ya daban categoría al aprendizaje que se desarrollaba mediante el juego, por ende, se motivaba a los padres de familia para que les brinden juguetes a sus hijos para que les favorezca en su aprendizaje; cabe enfatizar que el juego estimula el desarrollo afectivo y emocional donde los niños y niñas mediante el juego tienden a relacionar su realidad y despertar contextos situándose en el mundo de los adultos.

También Montero y Monge (2001) manifiestan que, el juego en el nivel inicial está conformado por las actividades lúdicas en las que los niños representan un papel imitando un aspecto más característico de las acciones adultas. El niño va evolucionando día a día teniendo relación con su entorno, lo cual va a tomar un papel importante en el desarrollo de habilidades y destrezas. El juego suele ser una actividad que surge de manera natural que desciende de la vida misma, por ende, es importante que el niño desarrolle esta actividad porque toma como reflejo el entorno que lo rodea y el contexto en el que vive.

2.2.1.1. TEORÍA ESTRUCTURALISTA SOBRE EL JUEGO DE JEAN PIAGET

Piaget (como se citó en Saldarriaga, 2016) menciona que, el juego representa una tarea demostrativa en la inteligencia del infante, ya que a través del juego se va a representar la asimilación funcional o productiva del contexto según la fase progresiva del sujeto, aquellas destrezas sensoriomotoras o de reflexión son aquellas que producen el origen del juego y ocasionan que los niños y niñas se involucren en él; entonces se relaciona tres ordenaciones primordiales del juego: el juego como simple ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. Según el autor divide el desarrollo cognitivo en tres estadios: la etapa sensoriomotora que se forma desde el nacimiento hasta los dos años, seguido tenemos la etapa pre operativa que surge a partir de los dos años hasta los 6 años, asimismo la etapa preoperacional o también llamada etapa concreta que se da a partir de los 6 años

hasta los doce años. El psicólogo Piaget realiza una secuencia metódica en cuanto a la evolución del juego durante cada estadio.

Según Piaget menciona 3 tipos de juego por los que atraviesa el infante:

A) El juego funcional o de ejercicio

Este tipo de juego se vivencia dentro del estadio sensoriomotor, es decir que los infantes lo ejecutan dentro de los primeros meses de vida, reside en hacer repetidas acciones que se pueden realizar ya sea con objetos o sin ellos para de esta manera obtener placer y un resultado de manera inmediata, por ejemplo, el niño gatea, se arrastra, camina, se balancea, todas aquellas acciones mencionadas son consideradas juego de ejercicio ya que utilizan su propio cuerpo para efectuar movimientos; asimismo se ejecutan numerosos beneficios para los niños ya que través de esta actividad desarrollan los sentidos, puede obtener un equilibrio estático y dinámico, también ayuda a que los niños vayan comprendiendo el mundo y que interpreten que los materiales que tienen en las manos al tirarlos no desaparecen y que todo sucede por causa - efecto.

B) El Juego Simbólico

El estadio pre operacional se inicia con los niños de 2 a 7 años, ellos desarrollan el juego simbólico, el cual consiste en hacer representaciones de objetos, momentos, situaciones e imitaciones, el infante va a empezar a actuar como si fuera otra persona o animal incluso pueden simular ser algún objeto; al realizar esta actividad los niños despliegan ciertos beneficios tales como reconocer y comprender el entorno que los rodea, poner en práctica ciertos conocimientos que observan en la vida adulta, mejoran el lenguaje y logran una mejor verbalización en su vocabulario, desarrollan la capacidad de crear, imaginar y realizar acciones que serían imposibles realizar en la vida cotidiana esto se debe a la alta motivación que surge al realizar el juego simbólico, por ende se rescata que es importante que los niños y niñas relacionen el juego simbólico dentro de sus actividades porque contribuye a su desarrollo integral.

C) El Juego de Reglas

Este tipo de juego aparece antes del estadio de las operaciones concretas, ya que muchas veces se considera que las reglas que pueden proponer en los juegos sólo se da en aquellos que son colectivos, lo cual está comprobado por la teoría de

Piaget que los niños de 6 a 7 años al jugar también proponen ciertos tipos de reglas, cabe rescatar que dentro del juego simbólico también hay niños que al tener la edad de 6 a 7 años tienen la capacidad de proponer reglas al momento de jugar para así tener ese conocimiento que antes de empezar el juego tienen que cumplir con las reglas propuestas, tal y como se pueden observar en aquellos juegos tradicionales como por ejemplo; el lobo, la papa se quema, el escondite entre otros juegos que a esta edad realizan. Asimismo, enseña a los niños a ganar y a perder, también ayuda a mejorar habilidades y aprendizajes, asimismo mejorar el lenguaje, la memoria, la comprensión, el respeto y la atención.

2.2.1.2. TEORÍA DE MARÍA MONTESSORI SOBRE EL JUEGO EN NIVEL INICIAL

Quispe (como se citó en Britton, 2017) rescata que el niño tiene una manera particular de aprender que es a través de la observación que realiza a través de su entorno, se destaca que Montessori observa que cada niño y niña tiene una motivación innata por aprender, señalando que ese aprendizaje surge desde el nacimiento es decir que los niños desde los primeros meses de vida exploran los materiales del mundo que los rodea a través del juego, este mismo empieza espontáneamente ya que da inicio a las respuestas de acuerdo a las necesidades de su desarrollo personal, en general cada niño aprende a través de su participación activa involucrándose de cierta forma con la práctica queriendo lograr hacer algo por ellos mismos, mayormente utilizan las manos de apoyo. Montessori rescata que hay una conexión directa con los sentidos, donde todos los niños aprenden por medio de la experiencia, implicándose de una manera práctica y tratando de hacer algo por sí mismos, especialmente utilizando las manos. Se rescata una gran importancia a la conexión que existe entre el cerebro y el movimiento.

Asimismo Rea (2010) menciona que, el juego ejerce una función imitativa lo cual es importante para fortalecer la vida adulta, del mismo modo pone en énfasis que el juego es fundamental para aquel niño con características especiales ya sean estas motoras, sensoriales e intelectuales. Sin embargo cabe recalcar que los materiales que se utilicen para jugar sean acorde a la edad del niño o niña considerando un mismo diseño para todos donde se debe diferenciar entre la actividad física y el juego de tipo simbólico, debido a que tanto los seres humanos

como animales tienden a la necesidad de actuar de acuerdo a sus necesidades diarias y experiencias vividas.

2.2.1.3. IMPORTANCIA DEL JUEGO

La temática de Mariotti (2021) deduce que dentro del ámbito pedagógico los juegos y juguetes son importantes porque se involucran en la educación para cumplir una función importante en los niños y las niñas, pues se considera un estímulo de interés para fomentar el aprendizaje y así los infantes se sientan cómodos para indicar lo que sabe, lo que está aprendiendo y lo que desea aprender, cuando el niño juega: aprende, inventa, descubre, explora, y mejora habilidades físicas, cognitivas, sociales y lingüísticas. Diversos autores indican que al realizar una actividad lúdica y placentera se debe tener en cuenta que es indispensable para mejorar la salud física y mental en los niños lo cual significa que va a influir en todo el periodo de su vida mejorando su personalidad e incluso su autoestima.

Esto es claro en Damián (2007), dado que explica que, el juego es significativo porque sirve como técnica indispensable para optimizar el aprendizaje en los niños y las niñas con destrezas diferentes, ayudando a mejorar habilidades como el lenguaje, el aprendizaje, la motivación, la creatividad, la socialización, la participación, desarrollo de la psicomotricidad tanto gruesa como fina, cuidado personal, interacción social, confianza en sí mismo, mejoramiento de emociones y sentimientos, es por ello que el autor menciona que dentro de la psicología es fundamental el juego para medir el comportamiento de los infantes desarrollando la curiosidad motivándolos a ejercer actividades que los ayudarán a comprender su rol con la sociedad, se rescata que el juego se vivencia desde el nacimiento, por ende es puntual que el padre o la madre le proporcionen algún objeto para que ellos tengan esa sensación de jugar y se pueda explorar cada una de las características de dicho objeto para estimular sus sentidos y hacer que se vuelvan independientes a lo largo de su vida.

Montessori (como se citó en Britton, 2017) menciona que, el juego es importante en la etapa de la infancia, porque a través de ello ejecutan un aprendizaje más significativo para los niños, según investigaciones como la de Britton se rescata que el niño desde el nacimiento adquiere diversos aprendizajes demostrativos mediante

el juego porque experimentan nuevas cosas que contribuyen a un mejor desarrollo cognitivo, iniciando con el juego espontáneo debido a que surge de las necesidades de cada niño, es necesario que cada adulto realice un acompañamiento mientras que este realiza dicha actividad lúdica para asegurarse de que manipule los elementos adecuados y estén acorde a su edad, de igual modo brindarle una compañía favorable sin interrumpir su juego a menos que el menor lo invite a involucrarse respetando su espacio; desde otra perspectiva durante el juego se obtienen conocimientos más desarrollados debido a que se realiza una interacción activa; en la primera infancia los niños mayormente suelen hacer uso de sus manos. Por otro lado existía una buena comunicación entre el cerebro y los movimientos, entonces se rescata que el aprendizaje tiene tres fases: los músculos, el cerebro y los sentidos, todos estos órganos son vitales por lo que trabajan en conjunto para que los niños y las niñas puedan obtener un mejor aprendizaje en diversas actividades, también es necesario rescatar que cada infante tiene su propio estilo y ritmo de aprendizaje; el juego es una acción prudencial que origina felicidad y placer en los niños.

Por ende Ríos (2013) señala que, el juego es primordial porque se basa en la diversión y el descanso; mayormente los estudiantes de educación inicial suelen padecer tipos de estrés infantil que puede ser un problema para su salud y consigo mismo traer dificultades en el aprendizaje, asimismo a través de esta acción lúdica el estudiante requerirá de valores, costumbres y culturas; al interactuar con sus compañeros, Ríos señala, que a través del juego el niño puede ir formando una interacción positiva dentro de su entorno familiar y amical, en general, también se puede ir desarrollando la resolución de dichos problemas de manera dinámica que cause placer, diversión, entusiasmo en los niños y niñas.

2.2.2. EL JUEGO SIMBÓLICO

Quiliche (2019) indica que el juego simbólico es una de las estrategias más importantes y usada por las docentes del nivel inicial, en él se puede apreciar la reacción y conducta de los niños y niñas al momento de realizar el juego simbólico, esta estrategia puede ser usada como parte de la formación del infante, pues aún se puede realizar actividades de la vida diaria que el niño en algún momento deberá realizar en el futuro.

Chamorro (2010) indica que, el juego simbólico es uno de los principales motores fundamentales porque a través de ello el niño desarrolla de manera natural el lenguaje, sentimientos, emociones, creatividad e imaginación, ayuda a que el niño se descubra el mismo sintiéndose autor, siendo capaz de interpretar y analizar los materiales que posee, es decir, favorece en la imaginación y mejora la observación del estudiante; a través del juego simbólico el niño va a transmitir valores y aprender nuevos retos, asimismo van a ir mejorando la personalidad centrándose en la realidad que viven día a día contribuyendo a desarrollar la parte física y cognitiva del estudiante sobre todo en la primera infancia debido a que desde los primeros meses de vida el juego se vincula de manera natural en el niño y niña mejorando la parte psicomotriz y las socialización, proporcionándoles nuevas experiencias que los ayudarán a perfeccionar la interacción con su entorno ya sea familiar o social ayudándolos a la maduración tanto físicamente como psíquica, al realizar el juego simbólico el infante va a descubrir placer por realizar las cosas y compartir con sus compañeros.

Desde otra perspectiva Ontiveros (2007) destaca que el juego simbólico es una base entre las acciones que el niño realiza para mejorar las habilidades sensorio motoras y desarrollar el pensamiento haciendo que el niño le dé un significado diferente al objeto que tiene en frente ayudando a mejorar la parte madurativa en los estudiantes de la etapa preescolar; a través del juego simbólico el niño va a interactuar con las personas y a descubrir su entorno desarrollando habilidades como, la creatividad, la imaginación, la socialización, la motivación y la interacción, la integración; los niños y niñas desarrollarán competencias a través del juego simbólico en representación de acciones que viven día a día en su vida cotidiana, mayormente lo que el niño vive en cuanto a su entorno familiar y social, el niño manipula los distintos objetos brindándoles distintos significados, es necesaria esta actividad ya que la docente pueda ser participe del juego de manera indirecta y registrar lo que el niño o niña desarrolla a través de la interacción e integración.

2.2.2.1. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO

Velazco y Abat (2016) mencionan que “el juego simbólico se cataloga en tres grupos.

Juego pre simbólico sensoriomotor:

Durante esta etapa los niños van a realizar juegos como; correr, saltar, trepar, girar, envolverse, caídas, entre otras. (Velazco y Abat, 2016, p.13).

Juego pre simbólico en relación con los adultos:

Los niños al realizar este tipo de juego van a realizar la acción de esconderse y perseguir o ser perseguido. Ejemplo, él niño se esconde y se tapa la cara o el cuerpo con una sábana, el adulto preguntará “donde está”, seguirá preguntando hasta que el niño aparezca, otra opción sería realizar una señal para que le demuestre que entendemos la intención y damos iniciativa queriendo compartir la actividad con ellos. (Velazco y Abat, 2016, p.13-14).

Juegos pre simbólicos a partir de las interacciones con los objetos.

El niño durante esta etapa aumentará su curiosidad llevándolo a construir y a destruir, al realizar estas acciones el niño o niña está explorando cosas nuevas haciendo uso de sus sentidos”. (Velazco y Abat, 2016, p.14).

2.2.2.2. LA INTERACCIÓN SIMBÓLICA

Asimismo, Velazco y Abat (2016) indican que, en la interacción simbólica desde su disposición originaria, es que el docente sea consciente del rol que cumple dentro del aula para que los niños puedan disponer con facilidad de un ambiente dinámico que conlleve un orden y admita propuestas formales; al evidenciarse la cooperación en grupo se desarrolla el juego compartido orientando la acción de los estudiantes. Las áreas de simbolización, obligan ser conformados con entradas y salidas que sirven de alejamiento y diferencia entre la realidad y el símbolo, de esa manera estimulará la reflexión, la creatividad en el niño o la niña.

Carabaña y Lamo (1978) destacan que el interaccionismo simbólico se define por ostentar información relevante brindando facilidad de entendimiento a las personas proporcionando la habilidad de representar e imitar una acción desde la perspectiva del actor, del mismo modo se basa consecuentemente en que la sociedad es un sistema de interacción donde cada ser humano tiene la habilidad de interpretar y sistematizar una serie de conductas, por lo tanto la interacción simbólica sirve como intermediario entre los estímulos externos y sus mismas reacciones.

2.2.2.3. LA INTEGRACIÓN

Según, Arzapalo (2006) comenta que, la integración es fundamental porque a través de ella los niños se integran en grupo con la sociedad, para entrar a tener un clima de confianza, asimismo permite que los estudiantes de la etapa preescolar participen de manera activa durante las actividades de clase, es necesario organizar un buen espacio para que se ejecute la integración grupal debido a que este necesita un buen clima afectivo por lo que el niño va a desarrollar su imaginación y dejará fluir sus ideas respetando las ideas de los demás ayudándolo a comprender mejor la interacción con la sociedad, de este modo el estudiante y docente del nivel inicial tendrá una mejor opción de escoger bien las estrategias para transmitir un mejor aprendizaje, la opinión más resaltante del autor es que considera que el juego simbólico es una acción con mayor ventaja para que se pueda realizar la integración en grupo, el desarrollo de habilidades y la confianza en él mismo, poco a poco se logrará que cada niño se integre con el grupo del salón o con personas que se encuentren en su entorno y así obtenga mejor clima de confianza, proporcionándoles un mejor desenvolvimiento al momento de ejecutar y participar en las experiencias de aprendizaje propuestas por la docente sin temor a ser rechazado. Asimismo, rescata que el juego es una variable importante en la vida del niño de primera infancia debido a que logra en él la participación activa creando un clima familiar; desde los primeros meses de vida el niño realiza el juego, por ende es necesario que las docentes dentro de la actividades de clase elijan como estrategia el juego simbólico el cual es una actividad donde desarrolla habilidades tanto intelectuales como afectivas, permitiendo que la docente elabore actividades de conocimiento, físicos, representaciones, percepciones y verbales, en la cual le va a permitir al niño desarrollar elementos primordiales como la motivación, la experimentación, la imaginación, la integración grupal, la creatividad y el lenguaje.

2.2.2.4. SUSTITUCIÓN

García (2019) menciona que, la sustitución se da mayormente en los objetos que los niños suelen utilizar, por ejemplo: cogen una tabla haciendo uso de su imaginación, van a sustituir su significado original con otra representación ya sea por una cuchara o un caballito; son objetos que constantemente ocupan un rol en

el juego. el índice de conducta al momento del juego el niño y la niña destaca la capacidad de simbolizar e incorporar efectos de sonido o expresión de movimientos de la acción con un objeto actual que muestra la percepción de un elemento inexistente (como coger un palo y hacer los movimientos en representación de una varita mágica o una espada). Por ende, los sonidos y movimientos representativos son elaborados de manera progresiva a través de la exageración de los gestos.

De tal modo, Español (como se citó en García, 2019) señalan que, en lugar de examinar si hay sustitución simbólica en cuanto a la ausencia o presencia, se puede extraer en sus componentes a través de una gramática de cuestiones, por ejemplo: el niño es el agente, instrumento es la taza, objeto el agua y receptor el muñeco. A través de la situación se localizó que durante la segunda etapa de vida del niño se da las sustituciones de objetos debido a que se vivencia una secuencia de modo progresiva. Esta etapa comienza alrededor de los doce a catorce meses bajo la forma de juego funcional, cuando el estudiante utiliza los materiales de forma admitida, pero de manera descontextualizada; las primeras sustituciones de un objeto por otro se encuentran alrededor de los quince meses en actividades transitorias y sucintas con objetos impropios que tienen acceso de instrumento.

De acuerdo al Centro de Desarrollo Cognitivo (2016) se rescata que, cuando se da un gran avance en el juego simbólico se sustituye el significado de un objeto real por algo irreal, entonces se deduce que es allí donde desarrolla el nivel de creatividad e inteligencia que todo niño y niña puede tener, por ende se llega a la conclusión destacando que en esta etapa el niño otorga un significado distinto a los objetos, por ello se dice que cuando hay juego simbólico hay juego de ficción, sustitución de objetos y atribución de propiedades ficticias, debido a que son capaces de crear un mundo nuevo en base a su curiosidad y experiencias diarias.

2.2.2.5. PLANIFICACIÓN

Según Lázaro (2019) señalan que, en la dimensión de planificación los niños y niñas son conscientes que antes de iniciar el juego se tiene que preparar ciertos puntos esenciales como escoger el lugar considerando un espacio amplio y libre de objetos, asimismo planear el rol que van a cumplir durante la ejecución del juego, de igual modo escoger los materiales que van a utilizar y con qué personas van a jugar o a incluir en el juego, de esta manera van tener la oportunidad de establecer

reglas que se pondrán en práctica al momento de ejecutar la acción lúdica, se deduce que al momento que los niños planifican están desarrollando su imaginación, creatividad y pensamiento; cabe recalcar que el adulto y/o la docente tiene que respetar el espacio del niño pero siempre monitoreando lo que realiza y los materiales que utiliza ya que estos deben ser acorde a su edad (p.21).

Según Artigas (2014) menciona que, la planificación se relaciona con el primer momento del juego, es decir que los niños tienen la capacidad de anticiparse a lo que puede suceder al momento de jugar teniendo la necesidad de clasificar o seleccionar los materiales que utilizará en el momento y así realizar un juego coherente tal cual lo tenía planificado en su mente; entonces al igual que en la sustitución, es necesario e indispensable imaginarse mentalmente el significado de los objetos sin tener una idea concreta de la función que cumple cada uno de ellos adaptándose a un rol como por ejemplo: asemejando su cuerpo con el de otra persona.

2.2.3. EL APRENDIZAJE

Quinto (2019) define el aprendizaje como el proceso de asimilación de información donde el ser humano obtiene el conocimiento y genera conductas a través de las rutinas vividas en el día a día como por ejemplo la observación, el estudio y la instrucción; con el aprendizaje obtenido podemos desarrollar y expresar nuevas habilidades para aplicarse en la práctica. En el aprendizaje es importante en la relación con el entorno, debido que al tener similares o diferentes rutinas, conocimientos, habilidades y conductas, cuando se obtiene cosas nuevas pueden cambiar nuestras experiencias o cambiar alguna perspectiva. El aprendizaje se relaciona con el desarrollo personal, cuando el ser humano tiene ganas de obtener nuevos conocimientos se esfuerza y se motiva, de tal manera que emplea su capacidad de atención y su razonamiento. A medida que se conoce más sobre las estrategias del aprendizaje, los docentes pueden diseñar mejores habilidades educativas sacando un mejor beneficio de las capacidades mentales del ser humano.

Pintado (2019) define al aprendizaje como el desarrollo donde el ser humano adquiere o modifica prácticas, habilidades, conocimientos, conductas o valores como resultado del aprendizaje, experiencia, instrucción, razonamiento y la

observación. Este proceso puede ser probado desde distintos aspectos, por lo que existen varias teorías del aprendizaje.

Ayarza (2019) menciona que, el aprendizaje es aquella acción donde el ser humano adquiere el conocimiento que se presenta como un cambio de su capacidad, la cual se obtiene de la práctica o de distintas formas de experiencias vividas.

2.2.4. EDUCACIÓN REMOTA

Universidad Continental (2021) señala que, hablar de educación remota nos estamos refiriendo totalmente a una modalidad virtual, por lo cual tiene el objetivo de brindar un acceso temporal a la educación permitiendo continuar con las clases a través de una plataforma donde se crea contacto directo entre docentes y estudiantes y así evitar interrumpir los estudios. Sin embargo, una educación virtual es una metodología que exige condiciones esenciales como tener habilidad para crear diseño didáctico apoyada en la tecnología.

Sin embargo, Amaya (2020) destaca que, la Emergencia Sanitaria presentada recientemente por el virus Covid-19 y el régimen de confinamiento social establecido por el Gobierno nacional, ha traído como consecuencia que los estudiantes se aíslen y abandonen las actividades presenciales alejándolos de su mundo exterior, tomando como consecuencia que los padres de familia sean quienes se encarguen de la educación de los niños, basándose en las diversas áreas curriculares, por ende se estima que los padres tienen que forjar su atención directa en sus hijos para ir brindándoles apoyo y lograr un mejor aprendizaje.

Según Docentes 2.0 (2020) informa que la educación remota a causa de la pandemia impide a muchas instituciones educativas continuar con la modalidad presencial, en el proceso de enseñanza hoy en día se puede visualizar que ya se toma en cuenta la actividad lúdica dentro del aprendizaje de los niños y niñas, entonces se busca que el docente incluya la estrategia del juego en el aprendizaje virtual, de ese modo el alumno desarrollará habilidades sociales, lingüísticas, afectivas, y cognitivas, que ayudara a mejorar su comportamiento y a relacionar lo que vive día a día representándolo dentro del juego.

III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. HIPÓTESIS

3.1.1. HIPOTESIS GENERAL

Hi: El nivel de aprendizaje en el juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la institución educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

Ho: El nivel de aprendizaje en el juego simbólico en la educación remota no es óptimo en los niños de 4 años de la institución educativa. “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

3.1.2. HIPOTESIS ESPECIFICAS

Hi1: El nivel de integración dentro del juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes,2021.

Ho1: El nivel de integración dentro del juego simbólico en la educación remota no es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes,2021.

Hi2: Hi: El nivel de sustitución dentro del juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes,2021.

Ho2: El nivel de sustitución dentro del juego simbólico en la educación remota no es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes,2021.

Hi3: El nivel de planificación dentro del juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes,2021.

Ho3: El nivel de planificación dentro del juego simbólico en la educación remota no es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes,2021.

3.2. VARIABLE Y OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLE: JUEGO SIMBÓLICO

Definición conceptual

Julcahuanca (2022) indica que el juego simbólico favorece al niño o niña en su socialización, ya que permite distribuir el juego ficticio con su entorno. Por lo que se afirma que es una plataforma en la cual se hacen importantes las relaciones sociales, permitiendo a los niños entablar familiaridad con las actividades de su entorno, socializar y aprender a conducirse en diversas situaciones.

Definición operacional

Hernández, Fernández y Baptista (2018) indican que, en la medición ordinal existen varias clases, pero además conservan un orden de mayor a menor. La variable juego simbólico, ha sido medida por las dimensiones integración, sustitución y planificación, mediante la técnica encuesta y aplicando el instrumento cuestionario. La escala de Likert es, en sentido preciso una medición ordinal.

3.3. LUGAR DE EJECUCIÓN

La institución educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, se encuentra ubicada en el Pasaje Miraflores Mz S lote 26 A Sector El Progreso Tumbes. Cuenta con una directora teniendo a cargo el aula de tres años, dos docentes una a cargo del aula de cuatro años y la otra docente a cargo del aula de cinco años, cuenta con un auxiliar de educación, referente a los estudiantes está constituida por un aula de tres años, un aula de cuatro años y un aula de cinco años, cuenta con recursos educativos y un patio de recreación, actualmente se están construyendo aulas de acuerdo a la normatividad del diseño, cuenta con servicios básicos como fluido eléctrico, servicios de agua en pozo y servicios higiénicos, los padres de familia son eventuales cuentan con secundaria completa y superior, teniendo un horario en las mañanas o todo el día, el problema más resaltante que aqueja a la institución educativa es que por ser zona de Cuidado y aulas de triplay, han entrado a robar material de los niños y niñas que es fundamental para su aprendizaje, asimismo por ser necesidad de atención en el contexto administrativo, pedagógico e institucional. La institución cuenta con los documentos de PEI, PAT, Plan de

Gestión de Riesgo, Contingencia, etc. Proyectos de Aprendizajes Remoto Tv, Experiencias de Aprendizaje.

3.4. TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

3.4.1. TIPO DE ESTUDIO

Según, Ramos (2020). asimismo en la siguiente investigación presenta las características de dicho fenómeno y lo que quiere dar a exponer es la presencia de un determinado grupo humano, el método cuantitativo se dedica al análisis de datos de tendencia central y dispersión en este alcance es posible pero no obligatorio plantear una hipótesis que busque caracterizar el fenómeno del estudio. Por ende la investigación descriptiva de tipo cualitativo busca realizar estudios de tipo fenomenológicos o narrativos constructivistas que busquen describir las representaciones subjetivas que emergen en un grupo humano sobre un determinado fenómeno.

Asimismo, es cuantitativa según, Hernández, Fernández y baptista (2018) porque que requiere obtener y establecer la recolección de datos para analizar y responder preguntas y así probar las hipótesis establecidas, es importante rescatar que la investigación cuantitativa es objetiva y confiable debido al positivismo que es base para este tipo de estudio afianzándose en los hechos reales de los fenómenos sociales, asimismo suelen tener relación entre las variables de estudio con el fin de analizar y precisar los resultados obtenidos.

Según, Hernández, Fernández y Baptista (2018) es descriptiva porque dentro del estudio se van a medir a evaluar y a recolectar información sobre distintos contextos, variables y dimensiones del estudio que se va a realizar y así obtener todos los datos requeridos para llegar al propósito de la investigación.

3.4.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Asimismo, es descriptivo según Hernández, Fernández y baptista (2018) en su libro *metodología de la investigación*. Debido a que se basa en describir, contextos, argumentos y hechos, asimismo, las investigaciones descriptivas detallan las posesiones, los tipos, las habilidades de personas, grupos de diversos contextos de manera general, así como también los objetos o cualquier otro suceso que esté

basado en analizar, medir o recoger la información de forma independiente o también se puede estudiar conjuntamente las variables que se requiere.

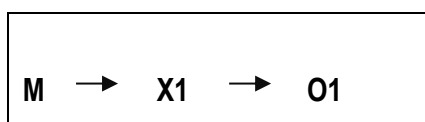
Según, Aguilar et al (2011) el estudio es de diseño no experimental porque se realizan los estudios sin necesidad de manipular las variables asimismo se tiene en cuenta las causas naturales que suceden en el entorno para luego analizarlos de forma ordenada y sistematizada.

No es necesario la manipulación de las variables independientes, estando más cerca a la realidad. Es de corte transversal según, Aguilar, Duarte y Orrantia (2011) porque tiene como propósito describir las variables de estudio y analizar datos e información en un determinado momento.

Según, Guerrero (2016). Es prospectivo porque los datos se van recogiendo a medida que suceden, nos plantea el desafío de entender el futuro como algo no predeterminado y tampoco completa ni absolutamente incierto, y sugiere enfocar nuestro esfuerzo en desarrollar capacidades para construirlo. Esto indica que se va a establecer las mejoras para incorporar una reflexión que conduzca a la realizar acciones, asimismo extender ciertos componentes para tomar en cuenta, conocer indagar, explorar nuevas estrategias que ayuden a formar nuevas metas.

La investigación ha sido de diseño No experimental, cuyo objetivo consistió en observar de manera natural cual es el nivel de aprendizaje que tienen los niños de 4 años durante el juego simbólico dentro de la educación remota.

Esquema



Donde:

M: Muestra constituida por padres de familia de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.

X1: Variable de estudio es el juego simbólico.

O1: identificar el nivel de aprendizaje en el juego simbólico dentro de la educación remota después de aplicar la técnica de la encuesta y el instrumento el cuestionario.

3.7. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.7.1. POBLACIÓN

La población de estudio estuvo formada por los padres de familia de cada niño de la institución educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, aspecto que ha permitido incluir la base poblacional en el contexto de todo el nivel inicial, según se refiere:

Población de estudiantes de la IE. Angelitos de Jesús

Edad	Aula	Hombres	Mujeres	Total	Total, por edad
3 años	A	6	10	16	16
4 años	A	10	11	21	21
5 años	A	10	6	16	16
Total		26	27	53	53

3.7.2. MUESTRA

El tipo de muestreo ha sido no probabilístico, de modo intencional; según, Kinnear y Taylor (1998) explican que, se utilizó el muestreo no probabilístico porque se especificó cierto grupo de la población de manera intencional, asimismo se tendrá en cuenta los objetivos señalados en la investigación sin problema para llevar a cabo a 21 padres de familia de los niños del aula de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021, excluyendo al resto de la población debido a que no forman parte del objeto de estudio.

Muestra de estudio de la I.E. “Angelitos de Jesús”

I.E. ANGELITOS DE JESÚS				
EDAD	AULA	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
4 años	A	10	11	21
TOTAL		10	11	21

3.8. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y PROCESAMIENTO DE DATOS

3.8.1. TÉCNICA

Se aplicó a los 21 padres de familia, según muestra del estudio.

Hernández, Fernández y baptista (2018) mencionan que, la técnica de encuesta es una de las más utilizadas en los trabajos de investigación, este tipo de técnica se centra esencialmente en la elaboración del cuestionario cuyo instrumento tiene como objetivo esencial obtener y elaborar datos de manera rápida y eficaz, también describir cuales son los aspectos primordiales que forman una investigación a través de la técnica de la encuesta.

3.8.2. INSTRUMENTO

Hernández, Fernández y baptista (2018) indica que, el cuestionario es un conjunto de preguntas de diferentes tipos, elaborado sobre los hechos y aspectos que son importantes en una investigación, el cual puede ser aplicado en distintas formas; el cuestionario es considerado un instrumento muy utilizado e importante en la recolección de datos, sobre todo en aquellos donde no se puede acceder con facilidad por la distancia de los sujetos a los que se va a considerar. El instrumento de la presente investigación ha sido el cuestionario, el cual se aplicó a los padres de familia y/o apoderados de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Angelitos de Jesús, Tumbes, Será un instrumento que servirá de apoyo pedagógico para la investigadora, debido a que se va a verificar si existe una mejoría en el aprendizaje a través del juego simbólico durante la educación remota, el cuestionario estará compuesto por 27 preguntas según la escala de Lickert (nunca, casi nunca, ocasionalmente, casi todos los días, todos los días).

3.8.3. PROCESAMIENTO DE DATOS

La encuesta se aplicó teniendo en cuenta los objetivos de la investigación, así como también las dimensiones e indicadores de la variable de estudio juego simbólico, se va a trabajar como instrumento el cuestionario compuesto por 27 preguntas evaluado según la escala de Lickert el cual se va a aplicar a los padres de familia y/ o apoderados de cada niño o niña de la I.E. Angelitos de Jesús, sirviendo como

apoyo para la tesista y lograr medir el nivel de aprendizaje dentro del juego simbólico durante la educación remota.

3.8.4. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

El procedimiento de validación de los instrumentos, se realizó mediante la participación de especialistas en el tema de investigación, aplicando la matriz de validación que permitió evaluar la coherencia de la variable, dimensiones, indicadores, ítems y alternativas de respuesta. Asimismo, se validó el esquema, redacción, objetividad y contenido de cada ítem planteado.

En cuanto a la confiabilidad de los instrumentos, se aplicó el procedimiento de alfa de cronbach, resultando un coeficiente de 0.886 lo cual significó un rango de excelente confiabilidad.

3.8.4. ASPECTOS ÉTICOS

Se respetó los derechos de autor en el presente estudio, en cada cita se procedió de acuerdo con la aplicación de los requisitos y parámetros establecidos en normas APA y el reglamento de tesis de la Universidad Nacional de Tumbes; priorizando los principios éticos de confidencialidad, confiabilidad y privacidad a nivel de las identidades de los participantes de la encuesta como de los resultados obtenidos, respetando la autonomía y libertad de los encuestados en su participación.

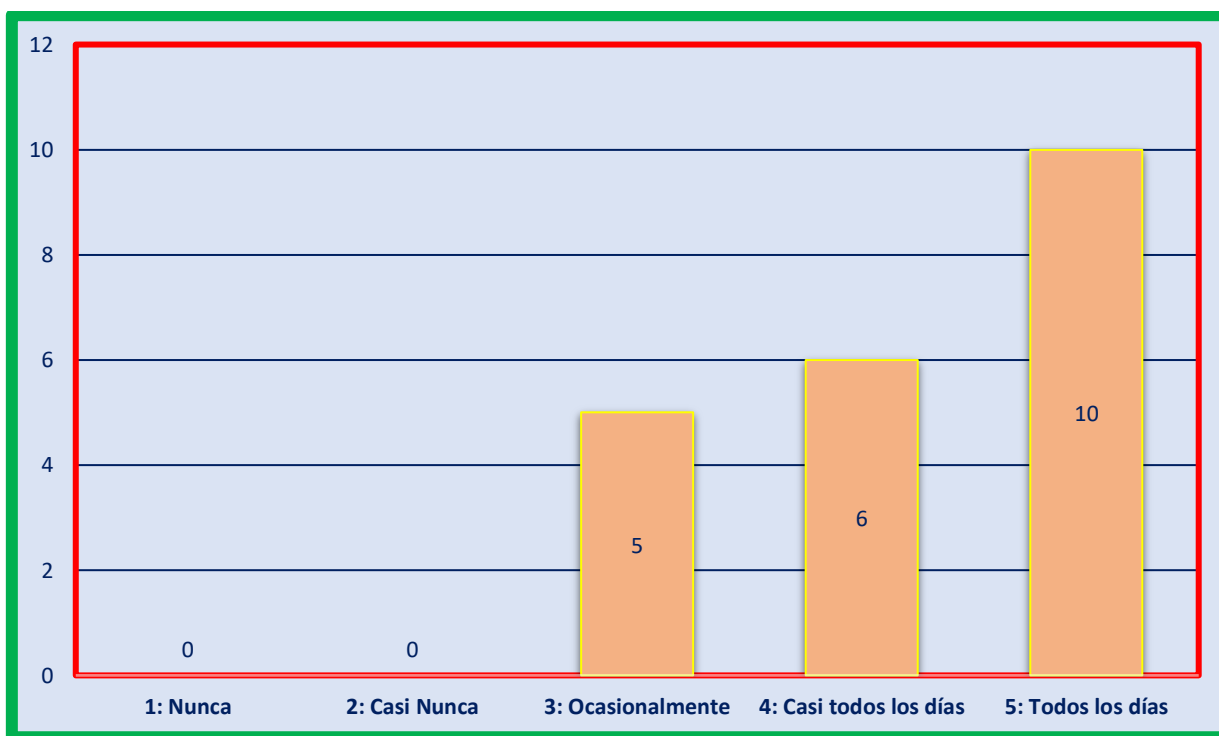
IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Tabla 1: Identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa. “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

1 Nunca	2 Casi nunca	3 Ocasionalmente	4 Casi todos los días	5 Todos los días
0	0	5	6	10

Gráfico 1: Nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica.

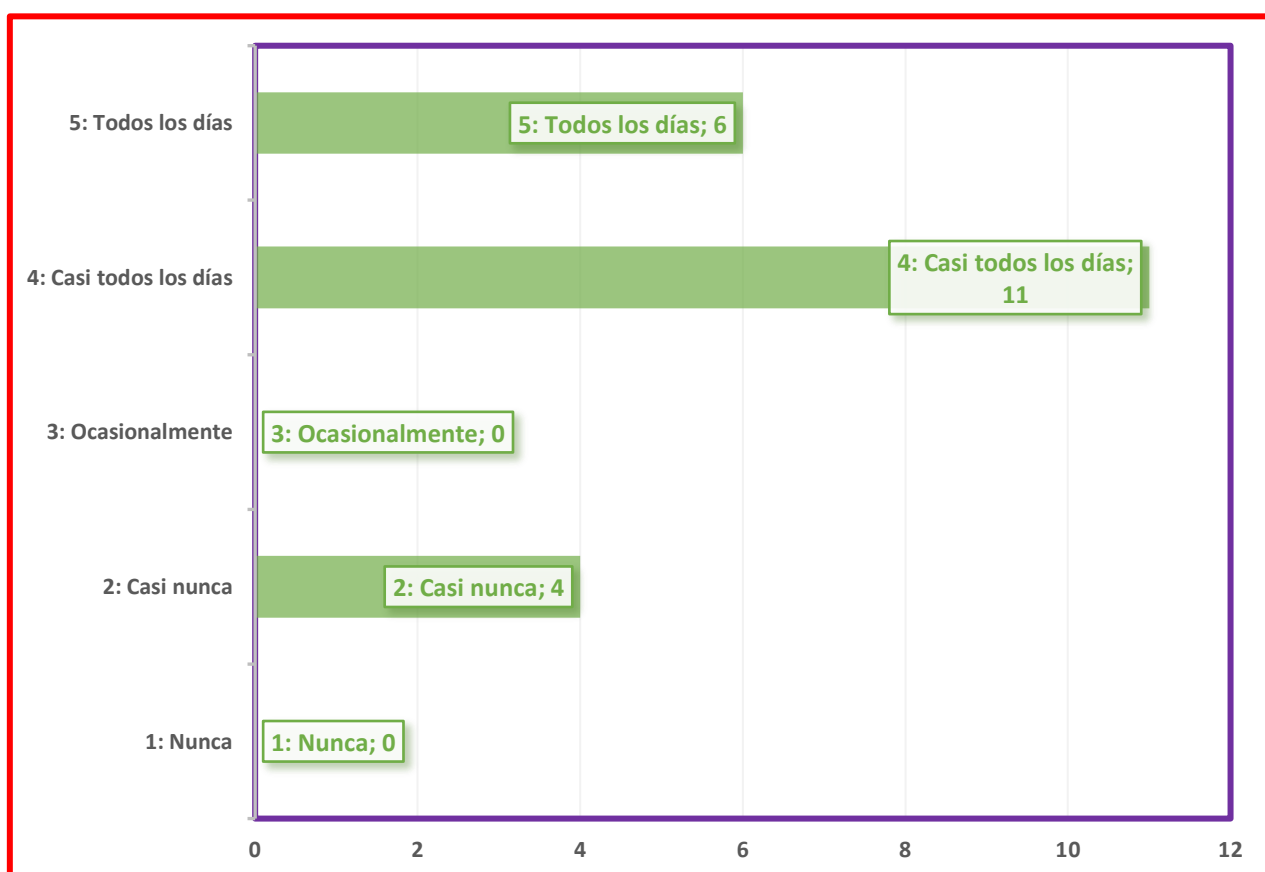


Interpretación: En el presente gráfico se determinó que el 23.81% de los encuestados equivalentes a 05 padres de familia, precisaron que ocasionalmente el niño o niña adquiere el aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica; el 28.57% equivalente a 06 padres de familia, indicaron sobre la misma información, casi todos los días; mientras que 10 padres de familia que representaron el 47.62% del total encuestados, han sostenido que todos los días el niño o niña adquiere el aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica.

Tabla 2: Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión integración, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

1 Nunca	2 Casi nunca	3 Ocasionalmente	4 Casi todos los días	5 Todos los días
0	4	0	11	6

Gráfico 2: Nivel de aprendizaje en la dimensión integración como herramienta pedagógica.

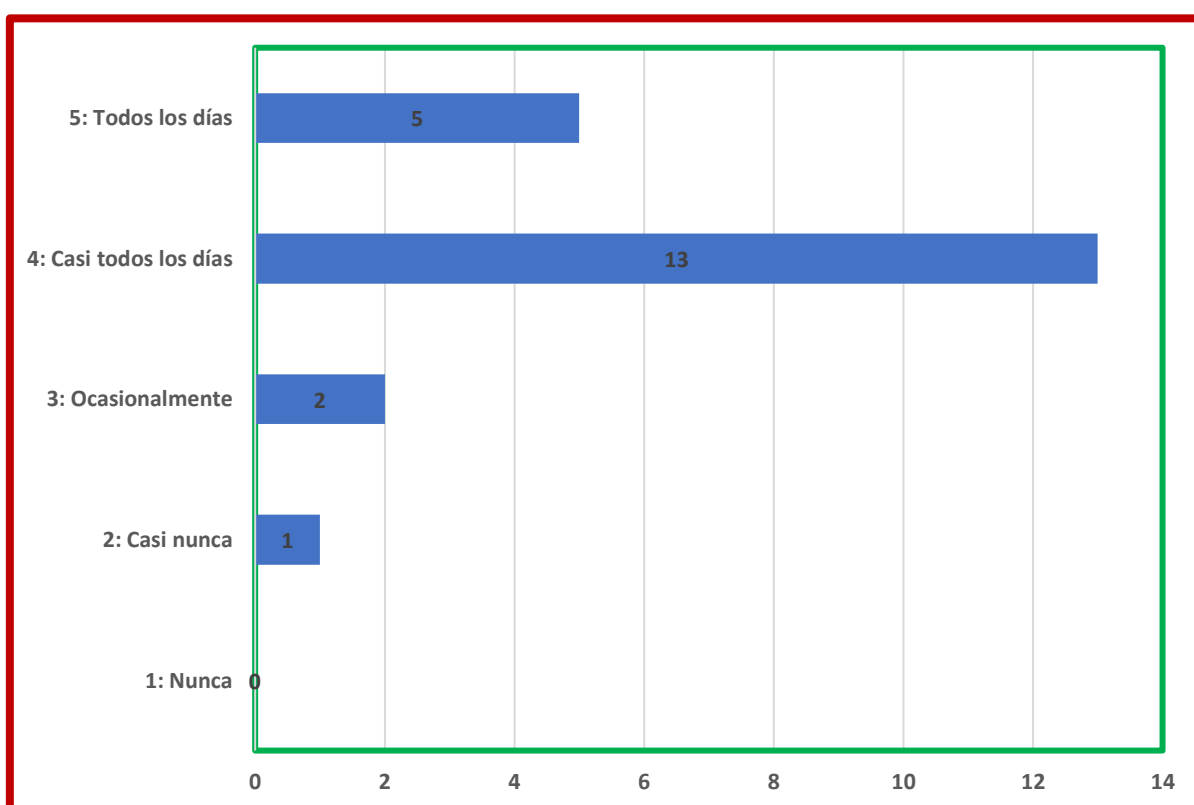


Interpretación: En el presente gráfico se determinó que el 19.05% de los encuestados equivalentes a 04 padres de familia, precisaron que casi nunca el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión integración como herramienta pedagógica; el 52.38% equivalente a 11 padres de familia, indicaron sobre la misma información, casi todos los días; mientras que 6 padres de familia que representaron el 28.57% del total encuestados, han sostenido que todos los días el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión integración como herramienta pedagógica.

Tabla 3: Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión sustitución, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

1 Nunca	2 Casi nunca	3 Ocasionalmente	4 Casi todos los días	5 Todos los días
0	1	2	13	5

Gráfico 3: Nivel de aprendizaje en la dimensión sustitución como herramienta pedagógica.

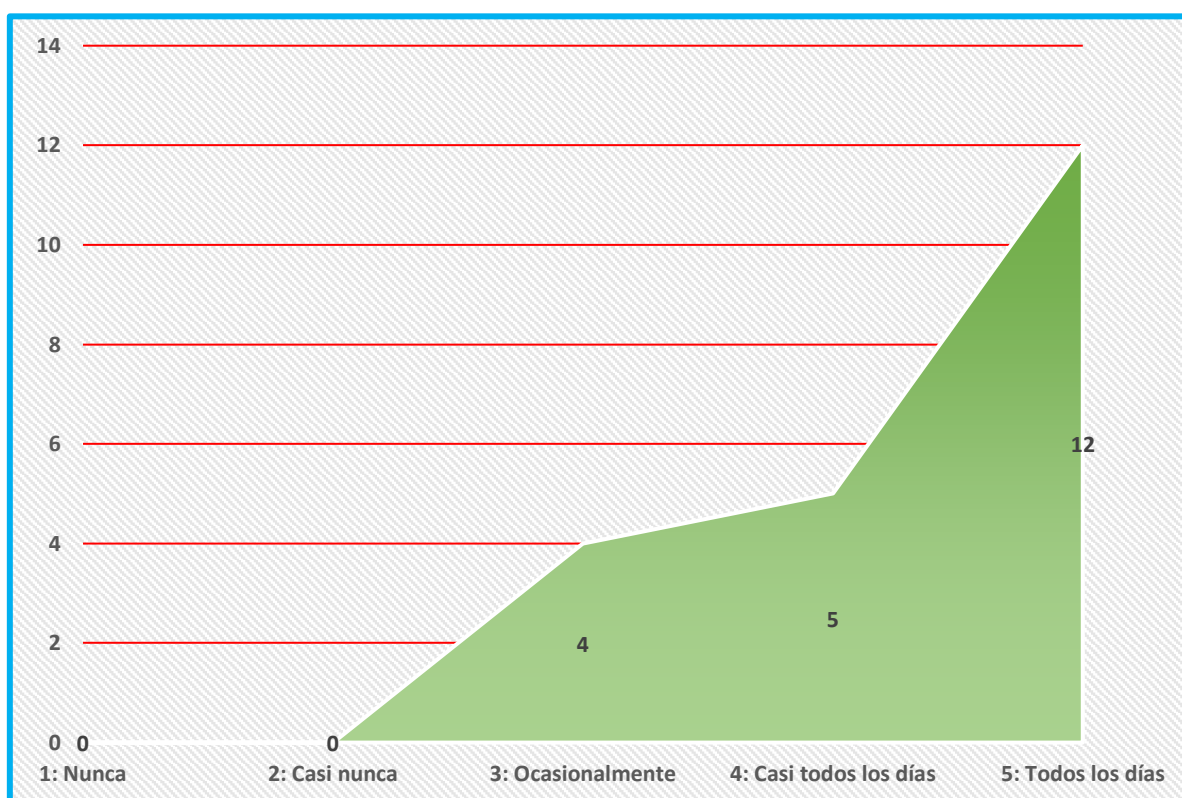


Interpretación: En el presente gráfico se determinó que el 4.76% de los encuestados equivalentes a 01 padres de familia, indicaron que casi nunca al sustituir un objeto el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión sustitución como herramienta pedagógica, mientras que 02 padres de familia que representan el 9.52%, precisaron sobre la misma información, ocasionalmente, por otro lado 13 padres de familia que representan el 61.9%, infieren sobre la misma información casi todos los días y el 23.81% equivalente a 05 padres de familia han sostenido que todos los días al sustituir un objeto el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión sustitución como herramienta pedagógica.

Tabla 4: *Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión planificación, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.*

1 Nunca	2 Casi nunca	3 Ocasionalmente	4 Casi todos los días	5 Todos los días
0	0	4	5	12

Gráfico 4: *Nivel de aprendizaje en la dimensión planificación como herramienta pedagógica.*



Interpretación: En el presente gráfico se determinó que el 19.05% de los encuestados equivalentes a 04 padres de familia, precisaron que ocasionalmente el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión planificación como herramienta pedagógica; el 23.81% equivalente a 05 padres de familia, indicaron sobre la misma información, casi todos los días; mientras que 12 padres de familia que representaron el 57.14% del total encuestados, que todos los días el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión planificación como herramienta pedagógica.

4.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En la presente investigación se encontraron resultados relacionados al propósito planteado, el cual estimó, identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021, los mismos que al ser comparados con otros estudios, se obtuvo datos que se precisan a continuación:

La información de resultados encontrados en la institución educativa “Angelitos de Jesús” en el periodo 2021, coinciden con los indicado por Julcahuanca (2022), La investigación de tipo aplicativo con diseño pre experimental y asimismo, la recolección de datos fue a través de la lista de cotejo y la guía de observación, la muestra estuvo constituida por 30 infantes, donde se obtuvieron resultados a nivel de pre test que los niveles de habilidades sociales estaban en 78% bajo, luego se aplicó el juego simbólico, donde se mejoró a un 90% en alto las habilidades sociales. Llegando a la conclusión que significativamente el juego simbólico influye en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños mencionados anteriormente.

En el estudio de Meza (2021) en su trabajo de investigación la metodología utilizada del estudio fue cuantitativa de diseño no experimental. La recolección de datos se utilizó la técnica de observación y el instrumento fue la lista de cotejo, lo cual estuvo constituida por 20 preguntas. Finalmente, los resultados obtenidos de un 13,75% en un nivel de Inicio, un 15,00% en un nivel de Proceso y un 71,25% en un nivel de Logro con respecto a la variable de Autorregulación Emocional. Con respecto a la variable de Socialización un 11,25% en un nivel de Inicio, un 41,25% en un nivel de Proceso y un 47,50% en un nivel de Logro.

Según Castro et al (2020) quien, en su investigación de tipo cuantitativa de diseño no experimental, determinó mediante recolección de datos se utilizó instrumentos como la lista de cotejo; con una muestra de 17180 niños de 2 a 5 años. Los autores concluyen que en los resultados se observó que el 48% de los niños siempre representan roles y objetos, el 13% y el 28% casi siempre y

a veces realizan representación de roles y objetos respectivamente y el 11% nunca lo realiza. Se concluyó que la mayor parte de los niños imitan roles al jugar.

En el estudio de Mejía (2019) quien, en su investigación de tipo cuantitativa de diseño no experimental, determinó mediante recolección de datos, la utilización de instrumentos como lista de cotejo y guía de observación; con una muestra de 28 niños del aula verde de la institución educativa N° 11084 "SJB". El autor concluye que se identificó el nivel del juego simbólico donde se encontró que el 17,86% de niños se encuentran en el nivel de inicio, el 46,43% se encuentran en el nivel de proceso, y el 35,71% está en el nivel de provecho. Utilizando la guía de observación se dedujo que el 17,86% de niños se encuentran en el nivel bajo, el 32,14% de niños se encuentran en el nivel medio, y el 50% de niños se encuentran en el nivel alto.

En el estudio de Calle (2018) precisa en su investigación de enfoque cuantitativo de tipo descriptivo de diseño no experimental, que la recolección de datos se realizó mediante la utilización de instrumentos como la lista de cotejo y la guía de observación; con una muestra conformada por 3 aulas de niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa pública del Callao. El autor concluye que el juego simbólico en el lenguaje oral en cada niño o niña de 5 años de la Institución Educativa inicial pública Juan Pablo II Callao, 2014, el 46,7% se encuentran en un nivel normal de desarrollo del lenguaje oral, el 38,9% de los niños se encuentran en un nivel que requieren corregir y el 14,4% se encuentran en un nivel de retraso con respecto al desarrollo del lenguaje oral.

En relación al juego simbólico en la presente investigación, se determinó que el 23.81% de los encuestados equivalentes a 05 padres de familia, precisaron que ocasionalmente el niño o niña adquiere el aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica; el 28.57% equivalente a 06 padres de familia, indicaron sobre la misma información, casi todos los días; mientras que 10 padres de familia que representaron el 47.62% del total encuestados, han

sostenido que todos los días el niño o niña adquiere el aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica..

Con respecto al proceso de integración del niño a un grupo de trabajo mediante el juego simbólico, se determinó que el 19.05% de los encuestados equivalentes a 04 padres de familia, precisaron que casi nunca el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión integración como herramienta pedagógica; el 52.38% equivalente a 11 padres de familia, indicaron sobre la misma información, casi todos los días; mientras que 6 padres de familia que representaron el 28.57% del total encuestados, han sostenido que todos los días el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión integración como herramienta pedagógica..

Asimismo, se determinó que el 4.76% de los encuestados equivalentes a 01 padres de familia, indicaron que casi nunca al sustituir un objeto el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión sustitución como herramienta pedagógica, mientras que 02 padres de familia que representan el 9.52%, precisaron sobre la misma información, ocasionalmente, por otro lado 13 padres de familia que representan el 61.9%, infieren sobre la misma información casi todos los días y el 23.81% equivalente a 05 padres de familia han sostenido que todos los días al sustituir un objeto el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión sustitución como herramienta pedagógica.

Además, se determinó que el 19.05% de los encuestados equivalentes a 04 padres de familia, precisaron que ocasionalmente el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión planificación como herramienta pedagógica; el 23.81% equivalente a 05 padres de familia, indicaron sobre la misma información, casi todos los días; mientras que 12 padres de familia que representaron el 57.14% del total encuestados, que todos los días el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión planificación como herramienta pedagógica.

V: CONCLUSIONES

1. Se ha identificado el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa. “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021, pues en la Tabla N° 1, diez (10) padres de familia que representaron el 47.62% del total encuestados, han sostenido que todos los días el niño o niña adquiere el aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica.
2. Se ha determinado el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión integración, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021, pues en la Tabla N° 2, once (11) padres de familia que representaron el 52.38% del total encuestados, indicaron todos los días el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión integración como herramienta pedagógica.
3. Se ha determinado el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión sustitución, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021, pues en la Tabla N° 3, trece (13) padres de familia que representaron el 61.9% del total encuestados, han sostenido que todos los días al sustituir un objeto el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión sustitución como herramienta pedagógica.
4. Se ha determinado el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión planificación, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021, pues en la Tabla N° 4, doce (12) padres de familia que representaron el 57.14% del total encuestados, manifestaron que todos los días el niño o niña adquiere aprendizaje en la dimensión planificación como herramienta pedagógica.

VI: RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, priorizar la estrategia del juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años, para alcanzar un óptimo sistema de aprendizaje en beneficio de los educandos con los procedimientos establecidos por el Ministerio de Educación.
2. Se recomienda a la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, sostener el nivel de integración mediante el juego simbólico en los niños de 4 años, con el propósito de salvaguardar una enseñanza acorde con los lineamientos establecidos por la autoridad educativa.
3. Se recomienda a la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, mantener la estrategia de sustitución en el juego simbólico para los niños de 4 años, lo cual permitirá alcanzar virtudes de creatividad e imaginación sustituyendo diversos objetos reales, para el logro del aprendizaje.
4. Se recomienda a la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, aplicar la planificación dentro del juego simbólico en los niños de 4 años para identificar oportunamente los materiales y espacios académicos, para alcanzar las competencias en cada sesión de aprendizaje.
5. Se sugiere que los resultados de la presente investigación se publiquen en el repositorio de la UNTUMBES, de la Dirección Regional de Educación de Tumbes (DRET) o las Unidades de Gestión Educativa (UGEL) para conocimiento de la comunidad educativa de nuestra región con el fin de ser el punto de partida para futuras investigaciones que contribuyan a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de nuestros docentes de Educación Inicial.
6. Se recomienda a la directora de la I.E. Angelitos de Jesús, Tumbes realizar capacitaciones a los docentes de la misma sobre las estrategias de aprendizaje de manera que favorezca en el aprendizaje de los niños.

VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar et al (2011). *Investigación no experimental*. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/uabcpsique/diseos-no-experimentales-transversales-transversales-descriptivos-y-exploratorios>.
- Amaya, L. (12 de junio del 2020). El papel del vínculo psicoafectivo familiar en el tránsito de la educación presencial a la educación virtual y remota en el marco de la emergencia sanitaria por la Covid-19. *Búsqueda*. Recuperado de: 10.21892/01239813.492.
- Álvarez, M. et al (2020). *La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil*, [Tesis de Pregrado, Institución Universitaria Tecnológico De Antioquia, Colombia]. Recuperado el 07 de abril del 2022 de: <https://dspace.tdea.edu.co/bitstream/handle/tdea/1189/Juego%20Simbolico.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Artigas, A. (2014) *Propuesta inclusiva a través del juego simbólico en un aula de educación infantil* [Tesis de maestría, Universidad de Zaragoza, España]. Recuperado el 18 de abril del 2022 de: <https://zaguan.unizar.es/record/14428/files/TAZ-TFG-2014-584.pdf>.
- Arzapalo, N. (2006) *El juego simbólico: un medio para lograr la integración en los niños de guardería*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional, México]. Recuperado el 20 de noviembre del 2021 de: <http://200.23.113.51/pdf/24283.pdf>.
- Ayarza, J. (2019). *Teorías de aprendizaje en la educación*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Recuperado de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1389/JORGE%20EUSEBIO%20AYARZA%20MALQUI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Balestrini, M. (2002). *Como se elabora el proyecto de investigación*. Recuperado de: https://issuu.com/sonia_duarte/docs/como-se-elabora-el-proyecto-de-inve

- Baquero, (2019). *investigación intitulado*: “El juego simbólico como propuesta pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas”, [Tesis de Maestría], “Universidad Cooperativa de Colombia”, Colombia.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea Ediciones. Recuperado de:
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8vakDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=el+juego+segun+autores+&ots=ZkTFKL8_Ak&sig=geq0S33786IT6iAcklhXkXj0gx4#v=onepage&q&f=false.
- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori*. The Random House Group, Londres. Recuperado de:
https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf.
- Boillos, F. (2020). “Redescubrir el juego simbólico y el espacio lúdico en casa en tiempos de Covid - 19” [Tesis de Pregrado]. INSTITUCION PEDAGÓGICA MAGISTERIO DE MADRID, ESPAÑA. Recuperado de:
<https://www.magisnet.com/2020/04/redescubrir-el-juego-y-el-espacio-ludico-en-casa-en-tiempos-de-covid-19/>.
- Calle, D. (2018). “El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II”- Callao, 2014” [Tesis de maestría]. Universidad Cesar Vallejo. Perú. Recuperado el 10 de abril del 2022 de:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Carabaña, J. y Lamo, M. (1978). *La Teoría social del interaccionismo simbólico*. *Revista española de investigaciones sociológicas*, 1. Recuperado de:
[https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=666889#:~:text=Se%20exploran%20los%20conceptos%20y,%3B%20\(4\)%20la%20sociedad](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=666889#:~:text=Se%20exploran%20los%20conceptos%20y,%3B%20(4)%20la%20sociedad).
- Castro, M. et al (2020). “Factores asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica. Perú, 2018” [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Federico Villarreal. Perú. Recuperado de:

<http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13084/4609/JARA%20CH%c3%81VEZ%20SHEYLA%20JOCELYN%20-%20TITULO%20PROFESIONAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Centro de Desarrollo Cognitivo RED CENIT. (21 de Julio del 2016). *Desarrollo infantil: la importancia del juego simbólico*. Recuperado de:
<https://www.redcenit.com/desarrollo-infantil-la-importancia-del-juego-simbolico/#:~:text=Cabe%20destacar%20que%20el%20gran,el%20desarrollo%20de%20su%20inteligencia>.

Céspedes, J. (2019). “El juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la institución educativa N° 075 “carrusel de niños”–tumbes, 2019” [Tesis de licenciatura]. Universidad Católica los Andes Chimbote sede Tumbes. Perú. Recuperado el 10 de abril del 2022 de:
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/15537/MOTRICIDAD%20FINA_JUEGO%20L%c3%9aDICO_CESPEDES_AGUILAR_JEYESRLI_MILUSCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Cubas, K. (2022). “*Juego simbólico para la autonomía de los niños de 3 y 4 años de la institución educativa inicial 067, Mochumí*” [Tesis de maestría Universidad Nacional de Tumbes. Perú]. Recuperado el 8 de abril del 2022 de:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/82699/Cubas_DLCKM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Damián, D. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología educativa. Revista de los psicólogos de la educación*, 2(13), 113-149. Recuperado de:
<https://journals.copmadrid.org/psed/art/84f0f20482cde7e5eacaf7364a643d33>.

Docentes 2.0. (18 de noviembre del 2020). *El juego en la enseñanza remota*. Recuperado de:
<https://blog.docentes20.com/2020/11/el-juego-en-la-ensenanza-remota-docentes-2-0/>.

Fondo de las Naciones Unidad para la infancia - UNICEF (2020). *Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe*.

Recuperado de:

https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf

García, S. (2019). El desarrollo del símbolo en el juego de la primera infancia: Un debate clásico aún vigente. *Aacademica.org*. Recuperado de:

<https://www.aacademica.org/000-111/732.pdf>.

Guardia, L. et al (2022). “El juego simbólico para la aceptación de normas sociales en la educación remota” [Tesis de Pregrado]. Recuperado de:

<http://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/2053/1/Tesina%20Guardia%20A.pdf>

Guerrero, M. (2016). *Propósitos y argumentos en el proceso de diseño*. Recuperado de:

<https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/62693/GUERRERO%20-%20Prop%C3%B3sitos%20y%20Argumentos%20en%20el%20Proceso%20de%20Dise%C3%B1o%20EI%20dise%C3%B1o%20conceptual%20e%20torno%20a%20la%20re....pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación sexta edición*. Recuperado de:

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Herrera, K. et al (2020). “Importancia del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil” [Tesis de Pregrado]. Recuperado el 8 de abril del 2022 de:

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22732/1/T-UCE-0010-FIL-1074.pdf>

Instituto Nacional de Estadística e informática – INEI (2021). *Se Incrementa Asistencia De Niñas y Niños a Clases Virtuales De Todos Los Niveles Educativos*. Nota de prensa N° 135, Recuperado el 7 de abril del 2022 de:

<https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/noticias/nota-de-prensa-no-135-2021-inei.pdf>.

Jara, S. (2020). "Factores asociados al juego simbólico en niños entre 2 a 5 años según percepción étnica. Perú, 2018". [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Federico Villarreal Perú. Recuperado el 10 de abril del 2022 de: <http://repositorio.unfv.edu.pe/bitstream/handle/UNFV/4609/JARA%20CH%203%81VEZ%20SHEYLA%20JOCELYN%20-%20TITULO%20PROFESIONAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Julcahuanca, S. (2022). "Los juegos simbólicos para desarrollar las habilidades sociales, en los preescolares de 5 años de la I.E. 356, caserío Chililique Alto, Chulucanas, 2021". [Tesis de licenciatura]. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú. Recuperado de: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28745/JUEGOS_SIMBOLICOS_JULCAHUANCA_DOMADOR_SEFELMIRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Kinncar y Taylor (1998). *Diseño de la Investigación científica*. Recuperado de: <https://docplayer.es/74905929-Capitulo-iii-metodologia.html>

Lázaro, E. (2019) El juego libre en los sectores en niños del II ciclo de educación inicial. {Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes, Perú}. Recuperado el 19 de abril del 2022 de: <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1324/LAZARO%20VICU%20c3%91A%20ERICKA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Leiva, A., (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado el 12 de abril del 2022 de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>.

López, L. (2020). *Educación remota de emergencia, virtualidad y desigualdades*. Recuperado el 6 de abril del 2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7898226>.

- López, I. (2010). El Juego En La Educación Infantil y Primaria. Autodidactica. *Revista de la educación en Extremadura*, 1-4. Recuperado de:
<https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>.
- Loreto, M. (2020). Educación inicial remota y salud mental durante la pandemia COVID - 19. Artículo de investigación. Recuperado de:
<https://blogs.iadb.org/educacion/es/educacioninicialremotaysaludmental/>
- Mantecón, R. (2020). *La concepción del profesorado y las familias sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil*.
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/23386/LopezManteconRaul.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Marotti, G. y Cruz S. (2021). *La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil*. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11(05), 114-125. Recuperado de:
<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>.
- Mejía, F. (2019). Investigación titulada: *“Juego simbólico y las habilidades comunicativas en niños de 5 años de la Institución Educativa 11084-Cayalti, 2019”*. [Tesis de Maestría, Universidad Cesar Vallejo]. Recuperado el 7 de abril del 2022 de:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36794/Mej%c3%ada_CFE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Meza, D. (2021). Investigación titulada: *“El juego simbólico y la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 161, distrito mi Perú, Callao - 2020”*. [Tesis de licenciatura]. Recuperado de:
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26496/JUEGO_SIMBOLICO_MEZA_GRANADOS_DIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Montero, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: Enfoque teórico. Redalyc. *Revista Educación*, 2 (25), 1-2. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.

- Ontiveros, G. (2007). *El juego simbólico en el desarrollo del aprendizaje del niño y la niña en la edad preescolar*. [tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional, México]. Recuperado de:
<http://200.23.113.51/pdf/25392.pdf>.
- Ortiz, E. (2021). Educación remota y pandemia: experiencias de padres de familia. *Pedagogía. Revista Digital de Posgrado*, 4, pág. 2. Recuperado el 6 de abril del 2022 de:
<https://www.aragon.unam.mx/fes-pub/documents/revistas/rdp/rdpn4/articulo-3-educacion-remota.pdf>
- Piaget, J. (1998). *El juego simbólico en el niño: Explicación e interpretación de J. Piaget y S. Freud*. Recuperado de:
https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf
- Pintado, R. (2019). *Uso de estrategias lúdicas en el aprendizaje de la matemática en nivel inicial*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Recuperado de:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1445/ROSA%20ELENA%20PINTADO%20GARCIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Quiliche, I. (2019). *La importancia de utilizar el juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Recuperado de:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1042/QUILICHE%20CABANILLAS%2c%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Quinto, M. (2019). *Los estilos de aprendizaje en niños*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Recuperado de:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1443/QUINTO%20CUZCANO%20MAGDALENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Quispe, M. (2019). *El método Montessori aplicado para los alumnos de educación inicial*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Recuperado de:

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1341/QUISPE%20PERALTA%2C%20MARIANA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Ramos, C. (2020). *Los alcances de una investigación*. Revista cienciaAmérica vol. 9 (3). Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7746475.pdf>

Rea, M. (2010). *El juego como una estrategia para favorecer el aprendizaje significativo de las ingles haciendo uso del método Montessori en el nivel preescolar*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional Unidad 097 D. F. Sur]. Recuperado de:

<http://200.23.113.51/pdf/26851.pdf>.

Ríos, M. (2013). "*El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación* [Tesis de pregrado, Universidad Internacional de la Rioja]. Recuperado de:

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Saldarriaga, P.J. et al (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Revista científica, volumen (2), 127-137. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5802932>.

Sanchez, L (2021). "Percepción de los padres de familia de la estrategia aprendo en casa por covid-19 en la institución educativa inicial N° 673 Virgen de Fátima del distrito de Anta, Cusco – 2020"

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/12930/SEsaoqla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Silva, G. (2019). *El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores*. Minedu. Biblioteca nacional del Perú. 2019-00084, pág. 11, 12, 14. Recuperado el 8 de abril del 2022 de:

<http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0367.%20EI%20juego%20simb%C3%B3lico%20en%20la%20Hora%20del%20Juego%20Libre%20en%20los%20Sectores.pdf>.

- Tacilla, M. (2020). *influencia del juego en el aprendizaje de los niños de educación inicial, 2020*. [Tesis para optar el título de segunda especialidad, Universidad Nacional de Tumbes]. Recuperado de:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1999/Tacilla%20Tafur%2c%20Miriam%20Anita.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Uceda, J. (2020). *desempeño docente en el contexto del trabajo remoto en docentes de educación inicial de nuevo Chimbote, 2020*. [Tesis de Doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. Recuperado el 7 de abril del 2022 de:
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/64204/Uceda_GJB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Universidad Continental. (17 de noviembre del 2021). Educación a distancia vs educación remota de emergencia. Recuperado de:
<https://blogs.ucontinental.edu.pe/educacion-a-distancia-vs-educacion-remota-de-emergencia/destacados/>.
- Velazco, A y Abat, J. (2016). Lugares de juego y encuentro para la infancia, *Revista Iberoamericana de Educación*, (71), 37-62. Recuperado de:
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie71a02.pdf>.

VIII: ANEXOS

ANEXO 1. Matriz de consistencia.

El juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.

PROBLEMA PRINCIPAL	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ÍNDICE
Problema General	Objetivo General	Hi: El nivel de aprendizaje en el juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021. Ho: El nivel de aprendizaje en el juego simbólico en la educación remota no es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.	Juego Simbólico	Integración	Interpretación de acciones mediante dinámicas y juegos. Facilidad para comunicarse e integrarse con su entorno.	1; 2; 3 4; 5; 6	Likert
¿Cuál es el nivel de aprendizaje dentro del juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021?	Identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.						
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas					
¿Cuál es el nivel de integración dentro del juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución	Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión integración, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años	Hi: El nivel de integración dentro del juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021. Ho: El nivel de integración		Sustitución	Representación de vivencias Usa la creatividad para simbolizar acciones.	7; 8; 9 10; 11; 12	

Educativa Angelitos de Jesús, Tumbes, 2021?	de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.	dentro del juego simbólico en la educación remota no es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.
¿Cuál es el nivel de sustitución dentro del juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021?	Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión sustitución, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.	Hi: El nivel de sustitución dentro del juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021. Ho: El nivel de sustitución dentro del juego simbólico en la educación remota no es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.
¿Cuál es el nivel de planificación dentro del juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021?	Determinar el nivel de aprendizaje del juego simbólico, dimensión planificación, como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.	Hi: El nivel de planificación dentro del juego simbólico en la educación remota es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021. Ho: El nivel de planificación dentro del juego simbólico en la educación remota no es óptimo en los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.

	Sustituye un objeto con función muy precisa por otros con una función distinta.	13; 14; 15
	Exploración y representación de objetos y personajes de acuerdo a sus experiencias.	16; 17; 18
Planificación	Organización de materiales a utilizar antes del juego.	19; 20; 21
	Comparte y valora las ideas que planifica con su familia antes y durante el juego	22; 23; 24
	Planificación del espacio donde se realizará el juego.	25; 26 y 27

MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA																																																		
<p>TIPO DE ESTUDIO: Desde la clasificación anterior, la investigación tiene un enfoque cuantitativo, tipo de investigación transversal descriptivo.</p> <p>DISEÑO DE ESTUDIO: Investigación de diseño No experimental, el estudio tiene como objetivo medir de manera natural cual es el nivel de aprendizaje que tienen los niños de 4 años durante el juego simbólico dentro de la educación remota.</p> <div data-bbox="84 657 499 766" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>M → X1 → O1</p> </div> <p>Donde:</p> <p>M: Muestra constituida por los padres de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.</p> <p>X1: Variable de estudio es el juego simbólico.</p> <p>O1: Identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años.</p> <p>MÉTODO DE INVESTIGACIÓN Método deductivo - analítico</p>	<p>POBLACIÓN: La población de estudio está formada por los padres de familia de los niños de la institución educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021. cómo se refiere:</p> <table border="1" data-bbox="569 389 1035 544"> <thead> <tr> <th>Edad</th> <th>Aula</th> <th>Hombres</th> <th>Mujeres</th> <th>Total</th> <th>Total, por edad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 años</td> <td>A</td> <td>6</td> <td>10</td> <td>16</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>4 años</td> <td>A</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>21</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td>A</td> <td>10</td> <td>6</td> <td>16</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Total</td> <td>26</td> <td>27</td> <td>53</td> <td>53</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: Elaboración propia</p> <table border="1" data-bbox="569 560 1035 698"> <thead> <tr> <th colspan="5">I.E. ANGELITOS DE JESUS</th> </tr> <tr> <th>EDAD</th> <th>AULA</th> <th>HOMBRES</th> <th>MUJERES</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 años</td> <td>A</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>21</td> </tr> <tr> <td colspan="2">TOTAL</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>21</td> </tr> </tbody> </table> <p>Fuente: Elaboración propia</p> <p>El estudio tuvo como tipo de muestreo no probabilístico, porque se especificó cierto grupo de la población de manera intencional, asimismo se tendrá en cuenta los objetivos señalados en la investigación sin problema para llevar a cabo a 21 padres de familia de los niños del aula de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.</p>	Edad	Aula	Hombres	Mujeres	Total	Total, por edad	3 años	A	6	10	16	16	4 años	A	10	11	21	21	5 años	A	10	6	16	16	Total		26	27	53	53	I.E. ANGELITOS DE JESUS					EDAD	AULA	HOMBRES	MUJERES	TOTAL	4 años	A	10	11	21	TOTAL		10	11	21	<p>Para esta investigación se establece como técnica la encuesta y como instrumento el cuestionario.</p> <p>CUESTIONARIO: será aplicado a los padres de familia de cada niño de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.</p> <p>ADMINISTRACIÓN: Se va a aplicar a través de preguntas realizadas a los padres de cada niño de manera presencial.</p> <p>DURACIÓN: Se va a establecer de acuerdo al horario que tengan disponibles los padres de familia.</p> <p>ÁMBITO DE APLICACIÓN: Se aplicará a los padres de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús” Tumbes, 2021.</p> <p>FINALIDAD: Identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.</p> <p>CARACTERÍSTICAS: El instrumento del cuestionario, consta de 3 dimensiones y respuestas en la escala de Likert: nunca, casi nunca, ocasionalmente, casi todos los días, todos los días, lo cual se les harán preguntas a los padres de familia y se marcará con un aspa o un círculo en el ítem teniendo en cuenta lo que ha observado en el niño al momento que realizó el juego simbólico en la educación remota.</p>	<p>Luego de a ver aplicado las pruebas se procederá a pasar una base de datos para mostrar las respuestas y por último se codificarán los resultados para procesarlos a través del programa Microsoft Excel (versión 2016) y así obtener las tablas y gráficos estadísticos.</p>
Edad	Aula	Hombres	Mujeres	Total	Total, por edad																																																
3 años	A	6	10	16	16																																																
4 años	A	10	11	21	21																																																
5 años	A	10	6	16	16																																																
Total		26	27	53	53																																																
I.E. ANGELITOS DE JESUS																																																					
EDAD	AULA	HOMBRES	MUJERES	TOTAL																																																	
4 años	A	10	11	21																																																	
TOTAL		10	11	21																																																	

ANEXO 2. Matriz de operacionalización de las variables.

Variable	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
VARIABLE: Juego Simbólico	Hernández, Fernández y Baptista (2018) indican que, en la medición ordinal existen varias clases, pero además conservan un orden de mayor a menor. La variable juego simbólico, ha sido medida por las dimensiones integración, sustitución y planificación, mediante la técnica encuesta y aplicando el instrumento cuestionario. La escala de Likert es, en sentido preciso una medición ordinal.	Integración	Interpretación de acciones mediante las dinámicas y juegos.	Ordinal
			Facilidad para comunicarse e integrarse con su entorno.	Ordinal
			Representación de vivencias	Ordinal
		Sustitución	Usa la creatividad para simbolizar acciones.	Ordinal
			Sustituye un objeto con función muy precisa por otros con una función distinta.	Ordinal
			Exploración y representación de objetos y personajes de acuerdo a sus experiencias.	Ordinal
		Planificación	Organización de materiales a utilizar antes del juego.	Ordinal
			Comparte y valora las ideas que planifica con su familia antes y durante el juego	Ordinal
			Planificación del espacio donde se realizará el juego.	Ordinal

ANEXO 3. Instrumento de recolección de datos.

ENCUESTA

La siguiente encuesta es anónima, la cual servirá para el proyecto de investigación que tiene como propósito identificar el nivel de aprendizaje del juego simbólico como herramienta pedagógica en la educación remota de los niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021.

Instrucciones:

- Marque con una (X) o encierre con un círculo la respuesta que considere adecuada.

según la escala valorativa:

RESPUESTAS				
Nunca	Casi nunca	Ocasionalmente	Casi todos los días	Todos los días
1	2	3	4	5

ÍTEMS	Escala valorativa				
	1	2	3	4	5
DIMENSIÓN 1: INTEGRACIÓN.					
INDICADOR: INTERPRETACIÓN DE ACCIONES MEDIANTE LAS DINÁMICAS Y JUEGOS.					
1. ¿El niño o niña invita a otros amigos a participar del juego?					
2. ¿El niño o niña se muestra solidario durante el juego de roles?					
3. ¿Durante el juego el niño o niña se muestra cómodo?					
INDICADOR: FACILIDAD PARA COMUNICARSE E INTEGRARSE CON SU ENTORNO.					
4. ¿El niño o niña expresa con facilidad sus opiniones mejorando la comunicación con su entorno durante el juego?					
5. ¿El niño se integra con facilidad a un grupo?					

6. ¿El niño o niña demuestra confianza y seguridad durante el juego?					
INDICADOR: REPRESENTACIÓN DE VIVENCIAS.					
7. ¿El niño o niña representa sus experiencias a través del dibujo?					
8. ¿El niño o niña de acuerdo a sus saberes previos le da un significado a un objeto o acción que observa en su entorno?					
9. ¿El niño o niña se comunica utilizando un lenguaje apropiado durante el juego?					
DIMENSIÓN 2: SUSTITUCIÓN.					
INDICADOR: USA LA CREATIVIDAD PARA SIMBOLIZAR ACCIONES.					
10. ¿El niño o la niña hace uso de su imaginación para representar acciones que observa en su entorno?					
11. ¿El niño o la niña al imitar una acción expresa diversas emociones?					
12. ¿El niño o la niña con facilidad desarrolla su imaginación dándole un significado diferente a un objeto?					
INDICADOR: SUSTITUYE UN OBJETO CON FUNCIÓN MUY PRECISA POR OTROS CON UNA FUNCIÓN DISTINTA.					
13. ¿El niño o la niña explora, manipula, e interpreta objetos y da un significado?					
14. ¿Al sustituir un objeto el niño o la niña le otorga diversos significados?					
15. ¿El niño o la niña hábilmente reemplaza un objeto con otro para darle un diferente significado?					
INDICADOR: EXPLORACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE OBJETOS Y PERSONAJES DE ACUERDO A SUS EXPERIENCIAS.					
16. ¿El niño o la niña se expresa libremente de acuerdo a lo que imagina?					
17. ¿Al momento de representar un objeto o personaje el niño o la niña lo comunica con algún miembro de la familia?					
18. ¿El niño o niña expresa frecuentemente conductas violentas al momento de representar algún objeto o personaje durante el juego?					
DIMENSIÓN 3: PLANIFICACIÓN.					
INDICADOR: ORGANIZACIÓN DE MATERIALES A UTILIZAR ANTES DEL JUEGO.					
19. ¿Antes de empezar con el juego el niño o la niña decide que materiales utilizará, a que jugará y con quien jugará?					
20. ¿De acuerdo a su interés el niño o niña solo muestra un comportamiento adecuado en beneficio de que le otorguen el permiso para jugar?					

21. ¿El niño o niña reconoce los materiales que pueden ser peligrosos antes de iniciar el juego?					
INDICADOR: COMPARTE Y VALORA LAS IDEAS QUE PLANIFICA CON SU FAMILIA ANTES Y DURANTE EL JUEGO.					
22. ¿El niño o niña invita al juego a algún miembro de su familia?					
23. ¿Al momento de iniciar el juego el niño o niña escucha y respeta las opiniones de algún miembro de su familia?					
24. ¿El niño o niña comenta con su familia lo que juegan y comparte lo que más le gusta a través de un dibujo?					
INDICADOR: PLANIFICACIÓN DEL ESPACIO DONDE SE REALIZARÁ EL JUEGO					
25. ¿El niño o niña adecua un ambiente amplio e iluminado donde va a realizar el juego?					
26. ¿El niño o niña ordena y limpia el ambiente donde realizara el juego?					
27. ¿El niño o niña decide realizar el juego en un ambiente cercano de los miembros de su familia?					

ANEXO 4. Ficha de validación del instrumento de recolección de datos.

FICHA DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTOS

Título del proyecto de tesis: Juego simbólico en la educación remota de niños de 4 años de la Institución Educativa “Angelitos de Jesús”, Tumbes, 2021

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Juego Simbólico	Integración	Interpretación de acciones.	1. ¿El niño o niña invita a otros amigos a participar del juego?	X		X		X		X		
			2. ¿El niño o niña se muestra solidario durante el juego de roles?	X		X		X		X		
			3. ¿Durante el juego el niño o niña se muestra cómodo?	X		X		X		X		
	Facilidad para comunicarse e integrarse con su entorno.	4. ¿El niño o niña expresa con facilidad sus opiniones mejorando la comunicación con su entorno durante el juego?	X		X		X		X			
		5. ¿El niño se integra con facilidad a un grupo?	X		X		X		X			
		6. ¿El niño o niña demuestra seguridad y confianza durante el juego?	X		X		X		X			
		7. ¿El niño o niña representa sus experiencias a través del dibujo?	X		X		X		X			

Sustitución	indicando la finalidad de la acción.	8. ¿El niño o niña de acuerdo a sus saberes previos le da un significado a un objeto o acción que observa en su entorno?	X		X		X		X		
		9. ¿El niño o niña se comunica utilizando un lenguaje apropiado durante el juego?	X		X		X		X		
	Usa la creatividad para simbolizar acciones.	10. ¿El niño o niña hace uso de su imaginación para representar acciones que observa en su entorno?	X		X		X		X		
		11. ¿El niño o niña al imitar una acción expresa diversas emociones?	X		X		X		X		
		12. ¿El niño con facilidad desarrolla su imaginación dándole un significado diferente a un objeto?	X		X		X		X		
	Sustituye un objeto con función muy precisa por otros con una función distinta.	13. ¿El niño o niña explora, manipula, e interpreta objetos y da un significado?	X		X		X		X		
		14. ¿Al sustituir un objeto el niño o niña le otorga diversos significados?	X		X		X		X		
		15. ¿El niño o niña hábilmente reemplaza un objeto con otro para darle un diferente significado?	X		X		X		X		
	Exploración y representación de objetos y personajes de	16. ¿El niño o niña se expresa libremente de acuerdo a lo que imagina?	X		X		X		X		
		17. ¿Al momento de representar un objeto o personaje el niño o niña lo comunica con algún miembro de la familia?	X		X		X		X		

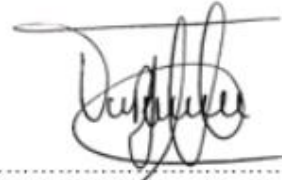
		acuerdo a sus experiencias.	18.¿El niño o niña expresa frecuentemente conductas violentas al momento de representar algún objeto o personaje durante el juego?	X		X		X		X		
Planificación	Organización de materiales a utilizar antes del juego.		19.¿Antes de empezar con el juego el niño o niña decide que materiales utilizará, a que jugará y con quien jugará?	X		X		X		X		
			20.¿De acuerdo a su interés el niño o niña solo muestra un comportamiento adecuado en beneficio de que le otorguen el permiso para jugar?	X		X		X		X		
			21.¿El niño o niña reconoce los materiales que pueden ser peligrosos antes de iniciar el juego?	X		X		X		X		
	Valora las ideas que planifica con su familia antes y durante el juego.		22.¿El niño o niña invita al juego a algún miembro de su familia?	X		X		X		X		
			23.¿Al momento de iniciar el juego el niño o niña escucha y respeta las opiniones de algún miembro de su familia?	X		X		X		X		
			24.¿El niño o niña comenta con su familia lo que juegan y comparte lo que más le gusta a través de un dibujo?	X		X		X		X		
	Planificación del espacio donde se realizará el juego.		25.¿El niño o niña adecua un ambiente amplio e iluminado donde va a realizar el juego?	X		X		X		X		
			26.¿El niño o niña ordena y limpia el ambiente donde realizara el juego?	X		X		X		X		
			27.¿El niño o niña decide realizar el juego en un ambiente cercano de los miembros de su familia?	X		X		X		X		



Dr. Oscar Calixto La Rosa Feijoo

DNI. N° 00230120

Experto 01



Dra. Sara Jessica Valdiviezo Palacios

DNI. N° 00251133

Experto 02



Mg. Lady Shirley Minaya Becerra

DNI. N° 42535101

Experto 03

ANEXO 5. Solicitud de permiso y citación para aplicación de encuesta.

“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

**SOLICITO PERMISO PARA
APLICACIÓN DE ENCUESTA.**

PROF. ELIZABETH PEÑA CANALES

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ANGELITOS DE JESÚS” TUMBES.

Yo, **ANA BELEN ANCAJIMA SALDARRIAGA**, Bachiller en educación inicial de la Universidad Nacional de Tumbes, identificada con **D.N.I. N° 70211746**, domiciliada en las Malvinas Mz 23 Lt 24 calle Buenos Aires - Tumbes, **celular N° 931115659**, ante usted con el debido respeto me presento y expongo:

Que, estando, realizando mi investigación titulada “El juego simbólico en la educación remota de los niños de 4 años de la institución educativa “Angelitos de Jesús, Tumbes”, **le solicito a usted me permita aplicar mi instrumento de estudio a los padres de familia de los niños de 4 años de la institución educativa que usted lidera actualmente**, todo esto es para aplicar mi instrumento y recoger datos estadísticos para tener información precisa y concluir de buena manera con mi investigación.

Para lo cual, me comprometo a cumplir con la seriedad y responsabilidad que toma la aplicación del instrumento en su institución que espero me pueda otorgar el permiso respectivo.

POR LO EXPUESTO:

Solicito a usted se sirva a considerarme, agradeciendo desde ya su atención.

Tumbes, 03 de octubre del 2022



Br. Ana Belen Ancajima Saldarriaga
D.N.I.: 70211746
CELULAR: 931115659

COMUNICADO

Señor padre de familia del aula de 4 años, se le hace la invitación a la reunión realizada el día 6 de octubre del presente año a las 12:00 pm a cargo de la Br. Ana Belen Ancajima Saldarriaga egresada de la UNT, se tratarán puntos académicos relacionados al aprendizaje de su menor hijo e hija, esperamos contar con su valiosa asistencia.

DESDE YA SE AGRADECE SU PARTICIPACIÓN.

“EL MEJOR LEGADO DE UN PADRE A SUS HIJOS, ES UN POCO DE SU TIEMPO CADA DÍA”

ANEXO 6. Índice de confiabilidad de Cronbach (Prueba piloto).

INDICE DE CONFIABILIDAD - ALFA DE CRONBACH

Encuestados	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	Suma
1	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	3	5	4	5	3	4	5	122
2	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	1	4	4	2	5	4	4	4	4	5	112
3	5	4	4	4	5	5	5	3	3	4	5	4	3	4	3	5	5	1	4	3	4	4	4	4	5	5	2	107
4	3	4	3	5	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	1	4	3	5	3	3	4	5	3	3	95
5	3	2	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	2	5	2	5	5	5	4	5	3	4	113
6	4	2	5	4	3	4	4	4	3	3	4	2	1	2	2	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	90
7	5	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	4	5	5	5	5	4	5	5	5	123
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1	4	5	5	5	5	5	5	5	4	128
9	3	4	5	4	4	4	1	4	2	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	3	4	5	2	1	4	1	2	98
10	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	1	4	4	2	5	4	4	4	4	5	112

VARIANZA	0.69	1.09	0.44	0.21	0.6	0.45	1.29	0.56	0.76	0.44	0.16	0.81	1.49	0.69	0.8	0.41	0.44	1.49	0.21	0.85	1.61	0.44	0.8	1.09	0.61	1.36	1.29	
SUMATORIA DE VARIANZAS	21.08																											
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	143.2																											

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

α:	Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	0.886
k:	Número de ítems del instrumento	27.00
$\sum_{i=1}^k S_i^2$:	Sumatoria de las varianzas de los ítems.	21.08
S_T^2 :	Varianza total del instrumento.	143.2

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Como el coeficiente de confiabilidad es 0.886 se encuentra en el rango de excelente confiabilidad, así que el instrumento a aplicar es confiable.

ANEXO 7. Evidencia fotográfica de aplicación de instrumento.





