UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Juego simbólico en niños de cuatro años en una Institución Educativa Inicial, Tumbes, 2025

TESIS para optar el título profesional de licenciada en educación inicial

AUTORAS:

Ordinola Madrid Evelyn Petronila

Saldaña Mori Sharon Nicol

ASESORA:

Dra.Minaya Becerra Lady Shirley

Tumbes, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Juego simbólico en niños de cuatro años en una Institución Educativa Inicial, Tumbes 2025

Tesis aprobada en forma y estilo por:

Dra. Erika Leonor Alama Zarate
ORCID 0000-0002-9392-7520
Presidente

Mg. Yessenia Barcenes Vegas
ORCID 0009-0009-4782-8124
Secretario

Dra. Lady Shirley Minaya Becerra
ORCID 0000-0002-4408-3093
Vocal

Tumbes, 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

Juego simbólico en niños de cuatro años en una Institución Educativa Inicial, Tumbes 2025

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

Br. Ordinola Madrid Evelyn Petronila
ORCID 0009-0003-2535-9683
Autora

Br. Saldaña Mori Sharon Nicol
ORCID 0009-0003-3885-8977
Autora

Dra. Lady Shirley Minaya Becerra
ORCID 0000-0002-4408-3093
Asesor

Tumbes, 2025

COPIA DE ACTA DE SUSTENTACIÓN

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Tumbes, a los quince (15) días del mes de octubre del 2025, siendo las 12.00pm, en la modalidad presencial, se reunieron el Jurado calificador de la Facultad de Ciencias Sociales (FACSO) de la Universidad Nacional de Tumbes, designado por **RESOLUCIÓN N° 112-2025/UNTUMBES-FACSO-D.**, del 24 de marzo del 2025, **DRA. ERIKA LEONOR ALAMA ZARATE.** (Presidente), **MG. YESSENIA BARCENES VEGAS.** (Secretario), **DRA. LADY SHIRLEY MINAYA BECERRA** (Vocal) y **DRA. FLOR DE MARÍA ZAPATA CORNEJO** (Accesitaria), reconociendo en la misma resolución además a la **DRA. LADY SHIRLEY MINAYA BECERRA** como asesora. Se procedió a evaluar, calificar y deliberar la sustentación de la tesis, titulada: **"JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025"**, para optar el Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**, presentada por las:

Estudiantes/Brs.: -EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID
-SHARON NICOL SALDAÑA MORI.

Concluida la sustentación y absueltas las preguntas, por parte de las sustentantes y después de la deliberación, el Jurado según el artículo N° 65 del Reglamento de Tesis para Pregrado y Posgrado de la Universidad Nacional de Tumbes, declara a las **Estudiantes/Brs.: EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID** y **SHARON NICOL SALDAÑA MORI** aprobadas, con calificativo de **BUENO.**

En consecuencia, queda **EXPEDITA** para continuar con los trámites correspondientes a 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, Reglamento General de Grados y Títulos y Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes.

Siendo las 11.00am del mismo día, se dio por concluida la ceremonia académica, en forma presencial, procediendo a firmar el Acta en presencia del público asistente.

Tumbes, 15 de octubre de 2025.

DRA. ERIKA LEONOR ALAMA ZARATE. **DNI N°45031834** **CÓDIGO ORCID: 0000-0002-9392-7520** **Presidente**	**MG. YESSENIA BARCENES VEGAS** **DNI N° 42019244** **CÓDIGO ORCID: 0009-0009-4782-8124** **Secretario**
DRA. LADY SHIRLEY MINAYA BECERRA **DNI N° 42535101** **CÓDIGO ORCID: 0000-0002-4408-3093** **Asesor**	

CC.:
- Jurado (03)
- Asesor
- Interesado
- Coasesor (es)
- Archivo (Decanato)

DMMY/Decana

Juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2025

por Ordinola Madrid Evelyn Petronila

Dra.Lady Shirley Minaya Becerra

ASESORA

CODIGO ORCID Nº0000-0002-4408-3093

Fecha de entrega: 11-sept-2025 10:15p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2558132253

Nombre del archivo: ORDINOLA.docx (376.82K)

Total de palabras: 8625

Total de caracteres: 48279

Juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

17%	13%	4%	12%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	Submitted to Universidad Nacional de Loja Trabajo del estudiante	1%
5	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Chimbot Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Estatal Amazonica- Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.untumbes.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	Submitted to Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública la Inmaculada Trabajo del estudiante	1%
9	Submitted to Universidad de Alcalá Trabajo del estudiante	<1%
10	Submitted to Univer Trabajo del estudiante	<1%
11	Submitted to Univer Trabajo del estudiante	<1%

Dra. Lady Shirley Minaya Becerra
ASESORA
CODIGO ORCID N°0000-0002-4408-3035

12	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Escuela De Educación Superior Pedagógico Público Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
15	Submitted to Universidad Catolica De Cuenca Trabajo del estudiante	<1 %
16	Submitted to unjbg Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
18	archive.org Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Tecnica De Ambato-Direccion de Investigacion y Desarrollo , DIDE Trabajo del estudiante	<1 %
20	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
21	www.repositorio.pedagogicopuno.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	distancia.udh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
24	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1 %

Dra.Lady Shirley Minaya Becerra
ASESORA
CODIGO ORCID N°0000-0002-4408-3093

25	riuc.bc.uc.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
26	suam.cucsh.udg.mx Fuente de Internet	<1 %
27	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
28	fr.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to AULA VIRTUAL Trabajo del estudiante	<1 %

Dra.Lady Shirley Minaya Becerra

ASESORA

CODIGO ORCID N#0000-0002-4408-3093

Excluir citas	Activo
Excluir bibliografía	Activo

DEDICATORIA

Dedico esta tesis en primer lugar a Dios por iluminar mi camino y brindarme la fuerza y sabiduría necesaria para concluir esta etapa de mi vida. A mis padres por haberme forjado como la persona que soy hoy en día; me formaron con valores, virtudes, reglas y algunas libertades, pero al final siempre me motivaron constantemente a nunca rendirme y que puedo lograr todo lo que yo me proponga, por eso muchos de mis logros están dedicados a ellos, incluido este, por que ustedes lucharon y se esforzaron para que lo cumpliera. A mi compañero de vida por todo su apoyo, amor y comprensión y a mi pequeña hija porque ahora es la razón de mi vida y el principal motivo por el que debo seguir esforzándome y mejorando cada día.

EVELYN

Dedico esta tesis en primer lugar a Dios por darnos la fuerza necesaria para poder estar aquí un día más de vida y poder culminar satisfactoriamente este proyecto de investigación. A mis padres, por ser mi roca y mi apoyo incondicional en cada paso que he dado durante mis años de estudio, así como en cada momento y avance de mi vida, a mi hijo por ser el principal motivo de inspiración para poder salir adelante y quererme superar cada día.

SHARON

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, queremos expresar nuestro mas profundo agradecimiento a Dios, por brindarnos la vida, la fortaleza y la sabiduría para alcanzar esta meta tan significativa en nuestra formación profesional, por acompañarnos en cada paso, darnos fuerzas en los momentos de cansancio y esperanza en los días de incertidumbre.

A nuestros padres, por ser un pilar fundamental en nuestro camino, por sus sacrificios, enseñanzas y apoyo incondicional que con amor, sacrificio y dedicación nos enseñaron a luchar por nuestros sueños, es por eso, que este logro también les pertenece a ellos.

De manera especial, a nuestros hijos, quienes se convirtieron en nuestra principal motivación, razón por la que nunca dejamos de esforzarnos.

A nuestra asesora de tesis por su orientación, compromiso y valiosos aportes que nos ayudaron a crecer académica y personalmente durante la realización de nuestra tesis lo que hicieron posible su culminación.

A todos ellos, expresamos con todo nuestro corazón, nuestro más sincero agradecimiento.

ÍNDICE GENERAL

COPIA DE ACTA DE SUSTENTACIÓN ii
DEDICATORIA vii
AGRADECIMIENTO viii
ÍNDICE GENERAL ix
Índice de Tablas x
Índice de figuras xi
Índice de Anexos xii
RESUMEN xiii
ABSTRACT xiv
I. INTRODUCCIÓN 15
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA 18
III. MATERIALES Y METODOS 27
3.1. Tipo de investigación 27
3.2. Diseño de investigación 27
3.3. Operacionalización de las variables 27
3.4. Población, muestra y muestreo 28
3.5. Instrumentos utilizados para la recolección de datos 29
3.6. Métodos de análisis de datos 30
3.7. Consideraciones éticas 30
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN 31
V. CONCLUSIONES 44
VI. RECOMENDACIONES 46
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 47
Anexos. 51

Índice de Tablas

Tabla 1: Población de los niños de 4 años de la institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, 2025 28
Tabla 2: Muestra de los niños de 4 años de la institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, 2025. 29
Tabla 3: Nivel del juego simbólico en niños de cuatro años. 31
Tabla 4: Nivel de desarrollo cognitivo 32
Tabla 5: Nivel emocional en niños de cuatro años 33
Tabla 6: Nivel de interacciones sociales 35
Tabla 7: Nivel de desarrollo del lenguaje 36
Tabla 8: Nivel de representación de elementos culturales 38

Índice de figuras

Figura 1: Nivel del juego simbólico en niños de cuatro años. 31
Figura 2: Nivel de desarrollo cognitivo 32
Figura 3: Nivel emocional en niños de cuatro años 34
Figura 4: Nivel de interacciones sociales 35
Figura 5: Nivel de desarrollo del lenguaje 37
Figura 6: Nivel de representación de elementos culturales 38

Índice de Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia 52
Anexo 2: Operacionalización de las variables 53
Anexo 3: Lista de Cotejo 54
Anexo 4: Base de datos 55
Anexo 5: Alpha de Cronbach 56
Anexo 6: Validez del instrumento por juicio de expertos 57
Anexo 7: Solicitud de permiso para realizar trabajo de investigación 64
Anexo 8: Carta de autorización padres de familia 66
Anexo 9: Resolución de Aprobación del Proyecto de Tesis 68
Anexo 10: Nivel de Similitud ..... **¡Error! Marcador no definido.**
Anexo 11: Fotos de la aplicación del instrumento 72

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo general determinar el nivel de logro del juego simbólico en niños de cuatro años de una institución educativa inicial en Tumbes, durante el año 2025. Se empleó un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y con un diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 23 niños, a quienes se evaluó en función de su desempeño en actividades relacionadas con el juego simbólico. Según los resultados obtenidos (Tabla 3, Figura 1), el 60.9 % (n = 14) de los niños alcanzó el nivel de “logrado”, evidenciando un desarrollo adecuado en la representación de roles, el uso simbólico de objetos y la construcción de situaciones imaginarias coherentes. Por su parte, el 30.4 % (n = 7) se ubicó en el nivel de “proceso”, lo que indica un avance parcial en la adquisición de estas habilidades, mientras que el 8.7 % (n = 2) se encontró en el nivel de “inicio”, mostrando un escaso desarrollo del juego simbólico. Se concluyó que la mayoría de los niños evaluados presenta un nivel alto de apropiación del juego simbólico, lo cual constituye un indicador favorable para su desarrollo integral, al tratarse de una capacidad clave en la formación cognitiva, lingüística, emocional y social durante la etapa de educación inicial.

Palabras clave: juego simbólico, educación inicial, nivel de logro, desarrollo infantil, Tumbes.

ABSTRACT

The general objective of this study was to determine the level of symbolic play in four-year-old children in an initial educational institution in Tumbes, during the year 2025. A quantitative, descriptive and non-experimental design approach was used. The sample consisted of 23 children, who were evaluated according to their performance in activities related to symbolic play. According to the results obtained (Table 3, Figure 1), 60.9% (n = 14) of the children reached the “achieved” level, showing an adequate development in the representation of roles, the symbolic use of objects and the construction of coherent imaginary situations. On the other hand, 30.4 % (n = 7) were at the “process” level, indicating partial progress in the acquisition of these skills, while 8.7 % (n = 2) were at the “beginning” level, showing little development of symbolic play. It was concluded that most of the children evaluated presented a high level of appropriation of symbolic play, which constitutes a favorable indicator for their integral development, since it is a key capacity in the cognitive, linguistic, emotional and social formation during the early education stage.

Key words: symbolic play, early education, achievement level, child development, Tumbes.

I. INTRODUCCIÓN

El juego simbólico representa un aspecto fundamental en el desarrollo integral de los niños de cuatro años, ya que contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, emocional y social en esta etapa crítica de la infancia. En el contexto internacional, el juego simbólico ha sido objeto de numerosos estudios debido a su relevancia en el aprendizaje y la expresión de habilidades creativas. Por ejemplo, un estudio realizado en Finlandia reveló que el 78% de los niños que participaban regularmente en actividades de juego simbólico presentaban mejoras notables en su capacidad de resolución de problemas (Virtanen et al., 2020). De manera similar, en Estados Unidos, el 65% de los niños que practicaban este tipo de juego mostraban avances en su comprensión emocional, como lo indica un informe del Instituto de Desarrollo Infantil (Child Development Institute, 2021). En América Latina, un estudio llevado a cabo en Chile identificó que el 72% de los niños en edad preescolar desarrollaban mejores habilidades sociales mediante el juego simbólico estructurado (González et al., 2022).

En el contexto peruano, investigaciones recientes también destacan la importancia del juego simbólico en la educación inicial. Un estudio realizado en Lima demostró que el 68% de los niños que participaban en actividades guiadas de juego simbólico lograban mayores niveles de interacción social y comunicativa (Rojas y López, 2021). Asimismo, en Arequipa, se observó que el 70% de los docentes encuestados consideraban el juego simbólico como una herramienta clave para fomentar el aprendizaje significativo en los niños (Quispe y Vargas, 2022). Otra investigación desarrollada en Cusco reportó que el 66% de los niños que participaban en actividades de juego simbólico tenían un mayor desarrollo del lenguaje (Cárdenas y Torres, 2020). Estos resultados coinciden con un estudio llevado a cabo en Piura, donde se halló que el 74% de los niños experimentaban una mejora en la autorregulación emocional gracias al juego simbólico (Mendoza et al., 2023).

En la región Tumbes, se han realizado investigaciones específicas que reflejan la importancia del juego simbólico en el desarrollo infantil. Un estudio realizado en la provincia de Zarumilla reveló que el 69% de los niños de 4 años que participaban

en juegos simbólicos estructurados mostraban un mayor nivel de empatía y comprensión social (Reyes y Delgado, 2021). De manera similar, en la institución educativa "Los Pioneros", se observó que el 71% de los niños demostraban un progreso significativo en su capacidad de comunicación durante las actividades de juego simbólico (Zapata y Ruiz, 2022). Además, en la ciudad de Tumbes, se reportó que el 67% de los docentes consideran que este tipo de juego es esencial para el desarrollo de competencias socioemocionales (Gómez et al., 2023).

Con base en esta problemática, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuál es el nivel del juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa inicial de Tumbes durante el año 2025?

Desde un punto de vista teórico, el estudio se fundamentó en teorías como el desarrollo cognitivo de Piaget (1952), que considera el juego simbólico como una etapa esencial en el pensamiento preoperacional de los niños, y los planteamientos de Vygotsky (1978) sobre la importancia del contexto social y cultural en el desarrollo infantil. Estas bases conceptuales permitirán comprender cómo el juego simbólico actúa como una herramienta para la construcción de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en los niños de cuatro años.

En la justificación práctica, los resultados de este estudio fueron aplicados en la planificación y diseño de estrategias pedagógicas en las aulas de educación inicial. Esto incluye la creación de ambientes de aprendizaje que fomenten la participación activa de los niños en actividades de juego simbólico, proporcionando a los docentes herramientas efectivas para promover el desarrollo integral de sus estudiantes.

En cuanto a la justificación Metodológica, este estudio proporcionó un modelo replicable para futuras investigaciones en contextos similares, utilizando instrumentos validados y técnicas de análisis que garanticen la confiabilidad y validez de los hallazgos. De esta manera, contribuyó al enriquecimiento de la literatura existente sobre el tema y ofreció un marco de referencia para investigaciones posteriores.

Desde una justificación social, el estudio benefició a la comunidad educativa de la región de Tumbes al promover prácticas pedagógicas que potencien el desarrollo

de competencias clave en los niños de cuatro años. Esto no solo impactó positivamente en el bienestar y desarrollo de los niños, sino que también fortaleció el vínculo entre las familias, las escuelas y la comunidad en general, contribuyendo al desarrollo social de la región.

Para dar respuesta a la pregunta de investigación se formuló el objetivo general: Determinar el nivel de logro del juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025, así mismo, los objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo cognitivo a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025, Describir el nivel emocional a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025, analizar las interacciones sociales generadas durante el juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025, describir el nivel de desarrollo del lenguaje vinculado al juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025 y examinar la representación de elementos culturales a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

El juego simbólico se define como la capacidad del niño para usar objetos, acciones o ideas para representar otros objetos, acciones o ideas, desempeñando un papel fundamental en el desarrollo infantil. Según Moreno et al. (2021), este tipo de juego permite a los niños explorar y ensayar habilidades cognitivas y emocionales complejas. Además, García y Pérez (2022) señalan que el juego simbólico estimula la creatividad y facilita la construcción de conceptos abstractos.

Por su parte, López y Ramírez (2023) indican que este juego fomenta la cooperación y el entendimiento social en entornos grupales. Finalmente, Torres y Delgado (2020) afirman que el juego simbólico es esencial para el desarrollo del lenguaje, ya que promueve la adquisición de vocabulario y la estructuración del discurso.

Las principales características del juego simbólico incluyen la representación, la imaginación y la flexibilidad cognitiva (González et al., 2022). Según Mendoza et al. (2023), este tipo de juego se caracteriza por su naturaleza espontánea y creativa. Además, Reyes y Delgado (2021) destacan que el juego simbólico suele involucrar interacciones sociales significativas, lo que refuerza las habilidades de comunicación y cooperación entre los niños.

El desarrollo infantil y el juego simbólico son conceptos clave en la educación inicial, ya que este tipo de actividad lúdica contribuye significativamente al desarrollo cognitivo, emocional, social y lingüístico de los niños. Según López et al. (2020), el juego simbólico es una manifestación de las capacidades representativas de los niños, que les permite explorar, imitar y construir experiencias que reflejan su comprensión del mundo. Este tipo de juego está intrínsecamente relacionado con el desarrollo integral, ya que facilita la adquisición de habilidades sociales, lingüísticas y emocionales en un entorno de interacción creativa.

En términos de desarrollo cognitivo, el juego simbólico fomenta el pensamiento abstracto y la resolución de problemas. De acuerdo con Torres y Martínez (2021), cuando los niños representan roles o situaciones imaginarias, activan procesos cognitivos como la planificación, la memoria y la imaginación, que son fundamentales para el aprendizaje posterior. Por otro lado, el desarrollo emocional

también se ve fortalecido mediante la capacidad de los niños para expresar y regular emociones a través de escenarios ficticios (Pérez & Gómez, 2022).

Desde una perspectiva social, el juego simbólico proporciona un contexto seguro para que los niños desarrollen habilidades de cooperación, negociación y empatía. Según Gutiérrez y Salazar (2023), los niños que participan en juegos simbólicos grupales muestran mayores niveles de interacción y comprensión social. Asimismo, en el ámbito lingüístico, este tipo de juego estimula la adquisición y el uso funcional del lenguaje, ya que los niños emplean expresiones verbales para estructurar narrativas y coordinar acciones (Hernández, 2020).

En síntesis, el juego simbólico no solo es una actividad natural de los niños en edad preescolar, sino que también es un medio esencial para el desarrollo integral en las primeras etapas de la vida. Estudios recientes resaltan su relevancia como herramienta educativa y como reflejo del desarrollo infantil en múltiples dimensiones.

El juego es una actividad fundamental en la educación preescolar, ya que actúa como el principal medio a través del cual los niños exploran, aprenden y desarrollan habilidades esenciales para su crecimiento integral. Según García y Torres (2021), el juego permite que los niños construyan conocimientos de manera activa, desarrollen su creatividad y adquieran competencias cognitivas, emocionales y sociales en un entorno seguro y lúdico.

En el ámbito cognitivo, el juego promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la imaginación. Rodríguez et al. (2022) destacan que los niños que participan en actividades lúdicas estructuradas o no estructuradas muestran un mayor desarrollo en habilidades como la memoria, la atención y la planificación. Estas capacidades son esenciales para la transición hacia etapas educativas más avanzadas.

Desde una perspectiva emocional, el juego facilita la expresión y regulación de las emociones, lo que contribuye a un mejor manejo del estrés y a una mayor autoestima en los niños. López y Martínez (2020) subrayan que el juego simbólico, en particular, permite a los niños procesar experiencias personales y desarrollar estrategias de afrontamiento emocional.

En el ámbito social, el juego es un vehículo clave para la interacción y la colaboración. Gutiérrez y Salazar (2023) indican que, a través del juego, los niños aprenden a compartir, negociar y resolver conflictos, habilidades esenciales para su integración en grupos sociales y contextos escolares. Además, el juego fomenta el desarrollo del lenguaje, ya que proporciona oportunidades para la comunicación verbal y no verbal en diversos escenarios interactivos.

En síntesis, el juego es una herramienta pedagógica indispensable en la educación preescolar. Además de proporcionar un entorno estimulante para el aprendizaje, el juego fortalece las bases del desarrollo integral, preparando a los niños para enfrentar los desafíos de la vida escolar y social.

El juego simbólico es una actividad esencial en la infancia, ya que favorece el desarrollo integral del niño mediante la representación imaginativa de situaciones, objetos o personajes. Según Torres y Salazar (2021), este tipo de juego permite a los niños explorar y comprender su entorno, facilitando la adquisición de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en un contexto lúdico y creativo.

Entre los beneficios más destacados, se encuentra el desarrollo cognitivo, ya que el juego simbólico estimula la imaginación, el pensamiento abstracto y la capacidad de resolver problemas. López et al. (2022) enfatizan que durante estas actividades los niños aprenden a planificar, organizar y ejecutar tareas complejas, lo cual contribuye al fortalecimiento de sus habilidades ejecutivas.

En el ámbito emocional, el juego simbólico ofrece a los niños un espacio seguro para expresar y procesar emociones. Según Rodríguez y Martínez (2020), los niños que participan en este tipo de juego demuestran una mayor capacidad para regular sus emociones y afrontar situaciones difíciles. Además, fomenta el desarrollo de la empatía, al asumir roles que les permiten comprender las perspectivas de otros.

Desde una perspectiva social, el juego simbólico favorece la interacción entre pares y el desarrollo de habilidades comunicativas. Gutiérrez y Pérez (2023) señalan que este tipo de juego promueve la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos, aspectos clave para una socialización efectiva. Asimismo, el lenguaje se ve enriquecido mediante la construcción de narrativas y diálogos relacionados con las actividades imaginativas.

En cuanto a sus características, el juego simbólico se distingue por ser espontáneo, creativo y guiado por los intereses del niño. Además, está marcado por la representación de roles, el uso de objetos de manera simbólica y la creación de escenarios ficticios. Hernández (2021) destaca que estas características permiten que el niño explore tanto su mundo interno como el externo, integrando aprendizajes significativos.

Las dimensiones del juego simbólico se definirán con base en los aspectos fundamentales que lo componen, permitiendo un análisis integral de su impacto en los niños de cuatro años en la institución educativa de Tumbes. Estas dimensiones se desarrollan considerando fundamentos teóricos y estudios previos que respaldan su relevancia:

Dimensión cognitiva: Esta dimensión se centra en el desarrollo del pensamiento, la creatividad y la imaginación de los niños a través del juego simbólico. Incluye aspectos como la capacidad de representar objetos, situaciones y personajes de manera ficticia, fomentando la resolución de problemas y la flexibilidad cognitiva. Según González et al. (2022), el 72% de los niños que participan en juegos simbólicos muestran mejoras en la creatividad y el pensamiento divergente.

Dimensión emocional: El juego simbólico permite a los niños expresar y regular sus emociones, facilitando el desarrollo de la empatía y la comprensión emocional. Esta dimensión se manifiesta en la habilidad de los niños para manejar conflictos emocionales y desarrollar vínculos afectivos con sus pares y adultos. Mendoza et al. (2023) identificaron que el 74% de los niños preescolares que participan en juegos simbólicos experimentan mejoras en la autorregulación emocional.

Dimensión social: Se refiere a la capacidad de los niños para interactuar con otros, establecer roles y desarrollar habilidades de cooperación y comunicación. Esta dimensión fomenta el entendimiento de normas sociales y el trabajo en equipo. Reyes y Delgado (2021) reportaron que el 69% de los niños involucrados en juegos simbólicos estructurados mejoran significativamente su empatía y habilidades de interacción social.

Dimensión lingüística: El juego simbólico contribuye al desarrollo del lenguaje, permitiendo a los niños ampliar su vocabulario y mejorar su capacidad de expresión

verbal y no verbal. A través de la creación de diálogos y narrativas, los niños practican habilidades comunicativas esenciales. Cárdenas y Torres (2020) encontraron que el 66% de los niños en actividades de juego simbólico presentan un avance notable en el desarrollo del lenguaje.

Dimensión cultural: El juego simbólico refleja y transmite valores, normas y tradiciones culturales. A través de sus representaciones, los niños reproducen y reinterpretan elementos de su entorno, lo que les permite conectar con su identidad cultural y fortalecerla (Gómez et al., 2023).

El estudio del juego infantil ha sido fundamentado por diversas teorías que explican su importancia en el desarrollo integral de los niños. Estas teorías abordan el juego desde perspectivas cognitivas, emocionales, sociales y culturales, aportando marcos conceptuales esenciales para su comprensión.

La teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo sostiene que el juego simbólico surge durante la etapa preoperacional, que comprende aproximadamente entre los 2 y 7 años. Según Piaget, este tipo de juego permite a los niños explorar su mundo interno y construir conocimientos a través de la representación simbólica de objetos y situaciones. Su enfoque destaca cómo el juego contribuye a la asimilación y acomodación, procesos fundamentales en el aprendizaje infantil (Piaget, 1962).

Vygotsky, en su teoría sociocultural, enfatiza el papel del juego en el desarrollo social y lingüístico. Para Vygotsky, el juego simbólico no solo refleja los intereses de los niños, sino que también actúa como una herramienta para la internalización de normas y valores sociales. A través de la interacción con pares y adultos, los niños desarrollan habilidades comunicativas y regulan su comportamiento en función de los roles asumidos en el juego (Vygotsky, 1978).

Teoría del Aprendizaje Observacional de Bandura: Sostiene que los niños aprenden comportamientos y roles sociales observando e imitando a otros durante las actividades de juego simbólico (Bandura, 1986).

Teoría de los Sistemas Ecológicos de Bronfenbrenner: Enfatiza cómo los diferentes entornos en los que se desenvuelve el niño (microsistema, mesosistema, exosistema y macrosistema) influyen en las oportunidades y significados atribuidos

al juego simbólico (Bronfenbrenner, 1979). Esta teoría proporciona un marco amplio para entender cómo factores contextuales, como la familia, la escuela y la comunidad, interactúan para promover el desarrollo integral de los niños a través del juego simbólico.

La teoría del apego de Bowlby también contribuye al entendimiento del juego infantil, especialmente en su dimensión emocional. Bowlby señala que el juego sirve como un medio para que los niños exploren y procesen sus emociones en un entorno seguro, lo cual favorece la formación de vínculos afectivos y la regulación emocional (Bowlby, 1982).

Más recientemente, Sutton-Smith (1997) propone la teoría de las retóricas del juego, que aborda las múltiples funciones del juego infantil, desde el aprendizaje hasta la expresión cultural. Según el autor, el juego no solo es una actividad espontánea, sino un fenómeno complejo que integra aspectos individuales y colectivos.

En la actualidad, estudios como los de Pellegrini et al. (2020) refuerzan estas perspectivas, destacando cómo el juego infantil contribuye al desarrollo integral mediante la promoción de habilidades cognitivas, emocionales y sociales, alineadas con las necesidades del niño en contextos contemporáneos.

El presente trabajo de investigación se fortaleció con estudios de contextos internacionales, nacionales, locales y/o regionales, en el ámbito internacional se contará con los estudios realizados por Virtanen et al. (2020) en Finlandia tuvo como objetivo analizar la relación entre el juego simbólico y el desarrollo de habilidades cognitivas en niños de 4 a 5 años. Utilizando una metodología descriptiva, se evaluaron 120 niños mediante observaciones estructuradas en ambientes escolares. Los resultados mostraron que el 78% de los niños que participaban en actividades regulares de juego simbólico presentaban mejoras significativas en su capacidad de resolución de problemas ($p < 0.05$). Los autores concluyeron que el juego simbólico es un medio efectivo para potenciar el pensamiento lógico y la creatividad en la primera infancia.

En Estados Unidos, García y Pérez (2022) llevaron a cabo una investigación con el objetivo de determinar el impacto del juego simbólico en el desarrollo emocional de

niños preescolares. Mediante un diseño descriptivo, se trabajó con una muestra de 150 niños y se aplicaron cuestionarios a sus docentes. Los resultados indicaron que el 84% de los niños que participaron en actividades de juego simbólico lograron una mejora significativa en el reconocimiento y la regulación de emociones ($p < 0.01$). Los investigadores concluyeron que este tipo de juego es crucial para la formación de habilidades socioemocionales.

En un estudio realizado en Canadá, López y Ramírez (2023) exploraron la influencia del juego simbólico en la adquisición de habilidades sociales. La investigación, de tipo descriptiva, incluyó a 90 niños de entre 4 y 6 años, quienes fueron observados durante sesiones de juego grupal. Los hallazgos revelaron que el 73% de los participantes incrementaron sus niveles de cooperación y empatía ($p < 0.05$). Según los autores, el juego simbólico fomenta la interacción positiva y el entendimiento mutuo en los entornos educativos.

Mendoza et al. (2023) desarrollaron un estudio en Chile con el objetivo de identificar el impacto del juego simbólico en la autorregulación emocional de niños de educación inicial. A través de una metodología descriptiva, se evaluaron 110 niños utilizando escalas de observación validadas. Los resultados arrojaron que el 77% de los niños participantes experimentaron una mejora en la autorregulación emocional durante las actividades de juego simbólico ($p < 0.01$). Los autores concluyeron que este tipo de juego contribuye de manera significativa al manejo de emociones en la primera infancia.

En España, González et al. (2022) investigaron la relación entre el juego simbólico y el desarrollo del lenguaje en niños de 4 y 5 años. El estudio descriptivo incluyó a 130 niños, y se aplicaron pruebas estandarizadas para medir sus habilidades lingüísticas. Los resultados indicaron que el 80% de los niños que participaron en actividades regulares de juego simbólico presentaron un incremento en el vocabulario y en la construcción gramatical ($p < 0.01$). Los autores concluyeron que este tipo de juego es una estrategia clave para el desarrollo del lenguaje en los primeros años de vida.

A nivel nacional se contará con los estudios en Lima, por Rojas y López (2021) llevaron a cabo un estudio para analizar la influencia del juego simbólico en el

desarrollo social de niños de educación inicial. Utilizaron una metodología descriptiva con una muestra de 80 niños de 4 a 5 años. Las actividades de juego simbólico fueron observadas y evaluadas mediante fichas estructuradas. Los resultados indicaron que el 68% de los niños participantes mejoraron sus habilidades de interacción social ($p < 0.05$). Los autores concluyeron que el juego simbólico facilita el desarrollo de competencias sociales, como la cooperación y la empatía, en entornos escolares.

Quispe y Vargas (2022) realizaron una investigación en Arequipa con el objetivo de identificar la relación entre el juego simbólico y el aprendizaje significativo en niños de 4 años. La metodología descriptiva incluyó la observación de 100 niños en actividades guiadas de juego simbólico, complementada con entrevistas a docentes. El estudio mostró que el 72% de los niños participantes alcanzaron un mayor nivel de comprensión conceptual y habilidades prácticas ($p < 0.01$). Los investigadores concluyeron que el juego simbólico es una estrategia clave para fortalecer el aprendizaje en la educación inicial.

En Cusco, Cárdenas y Torres (2020) exploraron el impacto del juego simbólico en el desarrollo del lenguaje de niños en edad preescolar. Utilizando un enfoque descriptivo, se trabajó con una muestra de 75 niños y se realizaron evaluaciones lingüísticas antes y después de las sesiones de juego simbólico. Los hallazgos revelaron que el 66% de los niños mejoraron en aspectos como la fluidez verbal y la ampliación del vocabulario ($p < 0.05$). Los autores concluyeron que el juego simbólico es una herramienta eficaz para el desarrollo del lenguaje en la primera infancia.

Mendoza et al. (2023) llevaron a cabo un estudio en Piura para determinar el efecto del juego simbólico en la autorregulación emocional de niños de educación inicial. Con un diseño descriptivo, evaluaron a 90 niños utilizando escalas validadas de autorregulación antes y después de sesiones de juego simbólico. Los resultados indicaron que el 74% de los participantes mostraron una mejora en la capacidad de manejar sus emociones ($p < 0.01$). Los investigadores concluyeron que el juego simbólico favorece el desarrollo emocional al permitir a los niños explorar y expresar sus sentimientos en un entorno seguro.

A nivel local y/o regional En Tumbes, Reyes y Delgado (2021) investigaron el impacto del juego simbólico en la comprensión social de niños de 4 años en la provincia de Zarumilla. La metodología descriptiva incluyó la observación de 85 niños en actividades de juego simbólico estructurado y entrevistas con sus docentes. Se encontró que el 69% de los niños presentaron mejoras significativas en su nivel de empatía y habilidades de resolución de conflictos ($p < 0.05$). Los autores concluyeron que el juego simbólico es esencial para el desarrollo de habilidades sociales en niños preescolares.

Gómez et al. (2023) investigaron la percepción de los docentes sobre el uso del juego simbólico en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 4 a 5 años en instituciones educativas de Tumbes. La metodología descriptiva incluyó encuestas aplicadas a 60 docentes y observaciones de aulas durante un trimestre. El 67% de los docentes encuestados identificaron que el juego simbólico contribuye de manera directa al desarrollo de la autorregulación emocional y la interacción social de los niños ($p < 0.01$). Se concluyó que el juego simbólico debe ser integrado como una práctica pedagógica esencial.

Zapata y Ruiz (2022) llevaron a cabo un estudio en la institución educativa "Los Pioneros" para evaluar la relación entre el juego simbólico y las habilidades comunicativas de niños de 4 años. Con un enfoque descriptivo, trabajaron con una muestra de 90 niños, utilizando una rúbrica para evaluar competencias lingüísticas antes y después de sesiones de juego simbólico. Los hallazgos mostraron que el 71% de los niños participantes mejoraron significativamente su capacidad de expresión verbal y comprensión ($p < 0.05$). Los autores concluyeron que el juego simbólico es clave para fortalecer las habilidades lingüísticas en la educación inicial.

En la ciudad de Tumbes, Córdova y Ramírez (2020) realizaron un estudio para determinar el impacto del juego simbólico en la autorregulación emocional de niños de 3 y 4 años. La metodología descriptiva incluyó la aplicación de un cuestionario a 70 docentes y la observación de actividades lúdicas en entornos escolares. El 64% de los niños mostró mejoras en su capacidad de manejar emociones como la frustración y la alegría ($p < 0.05$). Los investigadores concluyeron que el juego simbólico es una herramienta valiosa para el desarrollo emocional en la primera infancia.

III. MATERIALES Y METODOS

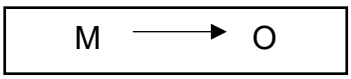
3.1. Tipo de investigación

Según Arias (2020), la investigación básica, también conocida como "investigación pura", proporciona una base teórica para otros tipos de estudios, en lugar de ofrecer soluciones a problemas prácticos. Hernández et al. (2018) indican que este trabajo se llevará a cabo con un enfoque cuantitativo, donde la experimentación y el análisis causal son fundamentales. Este enfoque permite una visión objetiva sobre los procesos y el manejo de datos, asegurando que los fenómenos observados y/o medidos no sean alterados por la intervención de los investigadores.

Además, se realizará un estudio descriptivo. Según Hernández et al. (2018: 119), "el objetivo de la investigación descriptiva es medir o recopilar datos sobre el concepto o variable que se estudia, ya sea de forma independiente o en colaboración con otros investigadores".

3.2. Diseño de investigación

Según Arias (2020), el diseño no experimental es transversal. Los participantes del estudio son evaluados en su hábitat natural sin cambiar ninguna de sus circunstancias y las variables de estudio no son expuestas a estímulos o condiciones experimentales. Debido a la arquitectura transversal, los datos solo se recopilan una vez.



M = Muestra con quienes se realiza el estudio

O = Observaciones relevantes o de interés que se recoge de la muestra.

3.3. Operacionalización de las variables

Variable 1: Juegos simbólico.

Definición conceptual:

El juego simbólico se define como una actividad lúdica en la que los niños utilizan su imaginación para representar situaciones, objetos o roles que no están presentes en la realidad inmediata, permitiéndoles desarrollar

habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Según García y Pérez (2022), este tipo de juego implica el uso de símbolos y representaciones mentales, fomentando la creatividad y facilitando la exploración de conceptos abstractos en un entorno seguro y controlado.

Definición operacional:

La definición operacional de juego simbólico en este estudio se refiere a las actividades lúdicas realizadas por niños de 4 años, donde emplean objetos, gestos, palabras o acciones para representar situaciones, roles o elementos imaginarios. Estas actividades serán observadas y registradas mediante instrumentos diseñados para evaluar las dimensiones cognitivas, emocionales, sociales, lingüísticas y culturales del juego simbólico, utilizando indicadores como la frecuencia, duración, complejidad y el nivel de interacción social durante las sesiones de juego en la institución educativa de Tumbes en el año 2025.

3.4. Población, muestra y muestreo

Población

La población es un grupo limitado o infinito de personas que tienen rasgos similares. Según Arias (2020), la población está formada por todos los componentes del estudio y el investigador define la población de acuerdo con la descripción del estudio. Debido a que tienen cualidades similares, el universo y la población pueden denominarse universo o población.

Tabla 1:

Población de los niños de 4 años de la institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, 2025

.

Aula	N° de niños
Celeste	100
Total	100

Nota: Ficha de Matriculas de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia de tumbes, 2025.

Muestra

Como lo plantean Hernández et al. (2018), la muestra es un subconjunto de la población o universo que es representativo. Luego de la recolección de datos muestrales, la circunstancia desafiante de la investigación determinará el perfil de la población.

Tabla 2:

Muestra de los niños de 4 años de la institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, 2025.

Aula	N° de niños
Celeste	23
Total	23

Nota: Ficha de Matriculas de la Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia, 2025.

Muestreo

El muestreo no probabilístico utiliza un criterio seleccionado por el investigador para elegir las unidades que se van a observar. Hernández et al. (2018) afirman que este enfoque requiere el uso de muchas técnicas de selección de muestras.

Criterios de Inclusión

Niños matriculados en Institución Educativa Señor de la Divina Misericordia de Tumbes, 2025.

Criterios de Exclusión

Alumnos que no asisten a la Institución Señor de la Divina Misericordia de Tumbes, 2025.

3.5. Instrumentos utilizados para la recolección de datos

Observación estructurada.

La observación estructurada se define como una técnica sistemática que permite recopilar datos de forma controlada y organizada, utilizando categorías predefinidas para registrar conductas específicas en contextos naturales o experimentales. Según Pérez y Gómez (2021), esta metodología es particularmente útil en estudios educativos y de desarrollo infantil, ya que proporciona información objetiva y cuantificable sobre

comportamientos observables, garantizando la consistencia y confiabilidad en el análisis.

Lista de cotejo

La lista de cotejo se define como un instrumento de evaluación que organiza de manera estructurada los ítems o criterios a observar, permitiendo verificar la presencia o ausencia de características específicas en un fenómeno o comportamiento. Según Martínez y Rodríguez (2020), este instrumento es particularmente útil en estudios educativos, ya que facilita la recopilación de datos objetivos y sistemáticos, asegurando la comparabilidad y consistencia en los resultados obtenidos.

3.6. Métodos de análisis de datos

La base de datos utilizada en la aplicación del instrumento servirá como base para la investigación del plan de análisis. Esta base de datos se creará utilizando Microsoft Excel. Posteriormente se utilizará el programa IBM SPSS v 25 para realizar el análisis descriptivo de la variable.

3.7. Consideraciones éticas

Los valores de no maleficencia, justicia, consentimiento informado, honestidad, rigor científico y habilidades científicas y profesionales sirvieron como base para el estudio. Mantener la investigación científica y profesional actualizada desde el momento de su creación hasta el momento de su publicación, proteger a los participantes de cualquier daño, seleccionar a todos los niños de cinco años en una institución educativa, obtener el permiso parental requerido, respetar la investigación del autor, evitar el plagio y desarrollar un método para la interpretación objetiva de los resultados fueron todos objetivos. El estudio también subrayó lo importante que es hacer investigación y asegurarse de que se haga correctamente para tener una formación científica y profesional.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Determinar el nivel del juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.

Tabla 3:

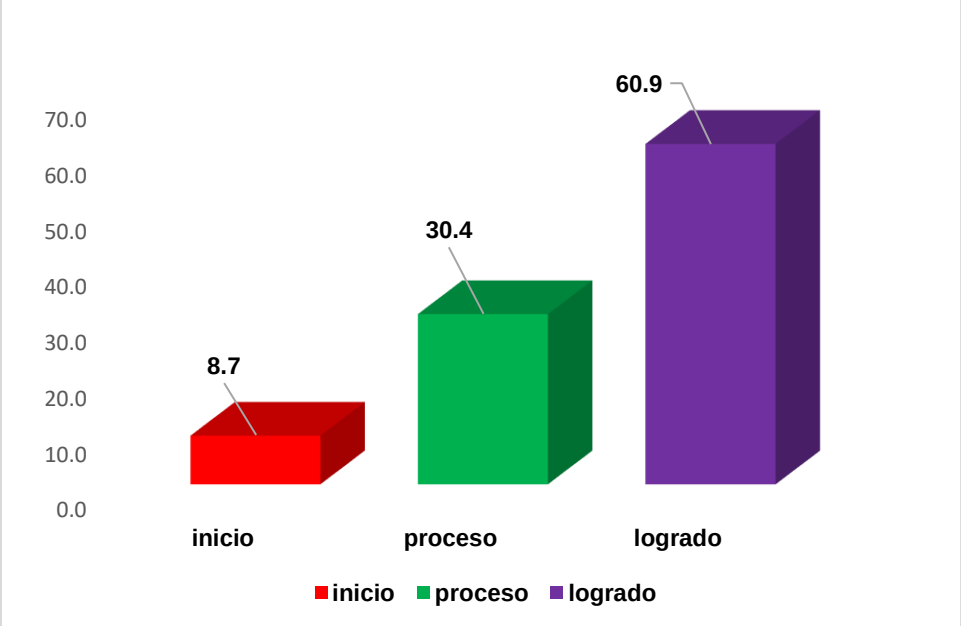
Nivel del juego simbólico en niños de cuatro años.

	f	%
inicio	2	8.7
proceso	7	30.4
logrado	14	60.9
Total	23	100

Nota: instrumento aplicado a los niños de la institución educativa Señor de la Divina Misericordia

Figura 1:

Nivel del juego simbólico en niños de cuatro años.



Nota: Tabla 3

Interpretación

En la Tabla 3, figura 1. Se observa según los datos obtenidos, el 60.9 % de los niños (n = 14) alcanzó el nivel de “logrado”, lo que indica que la mayoría

de los participantes manifiestan adecuadamente conductas vinculadas al juego simbólico, tales como la representación de roles, el uso de objetos de manera simbólica y la expresión de situaciones imaginarias de manera coherente. Por otro lado, el 30.4 % (n = 7) se encuentra en el nivel de "proceso", lo cual sugiere que estos niños están en tránsito hacia el dominio del juego simbólico, aunque aún requieren apoyo o experiencias más significativas para consolidar esta competencia. Finalmente, el 8.7 % (n = 2) de los evaluados se ubicó en el nivel de "inicio", evidenciando dificultades o escaso desarrollo en la ejecución de actividades propias del juego simbólico.

Identificar el nivel de desarrollo cognitivo a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.

Tabla 4:

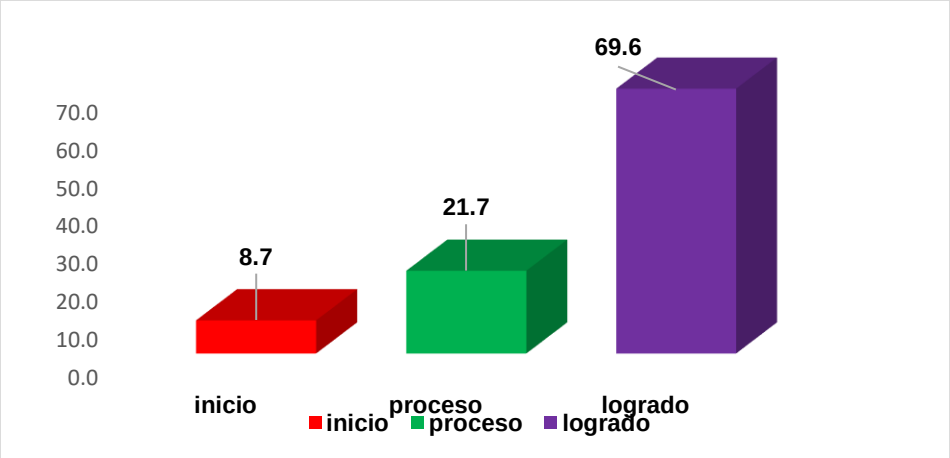
Nivel de desarrollo cognitivo

	f	%
inicio	2	8.7
proceso	5	21.7
logrado	16	69.6
Total	23	100

Nota: instrumento aplicado a los niños de la institución educativa Señor de la Divina Misericordia

Figura 2:

Nivel de desarrollo cognitivo



Nota: Tabla 4

Interpretación

En la tabla 4, figura 2. Se aprecia que los resultados muestran que el 69.6 % de los niños (n = 16) alcanzaron el nivel de “logrado” en esta dimensión, lo cual refleja un adecuado desarrollo de habilidades cognitivas como la representación mental de objetos, la capacidad de anticipar situaciones, la resolución simbólica de problemas y la secuenciación de acciones durante el juego. Estos niños demuestran un pensamiento simbólico más estructurado, lo que permite inferir que poseen una base sólida para el aprendizaje escolar posterior.

Por otro lado, el 21.7 % (n = 5) se ubicó en el nivel de “proceso”, lo que indica que se encuentran en una etapa intermedia del desarrollo cognitivo, con avances importantes, pero aún con necesidad de mayor estimulación para afianzar sus capacidades. Finalmente, el 8.7 % (n = 2) alcanzó únicamente el nivel de “inicio”, evidenciando un nivel incipiente en las habilidades cognitivas relacionadas con el juego simbólico, lo que podría estar vinculado a factores como la falta de experiencias lúdicas estructuradas, escasa estimulación del entorno o diferencias en el ritmo de maduración.

Describir el nivel emocional a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.

Tabla 5:

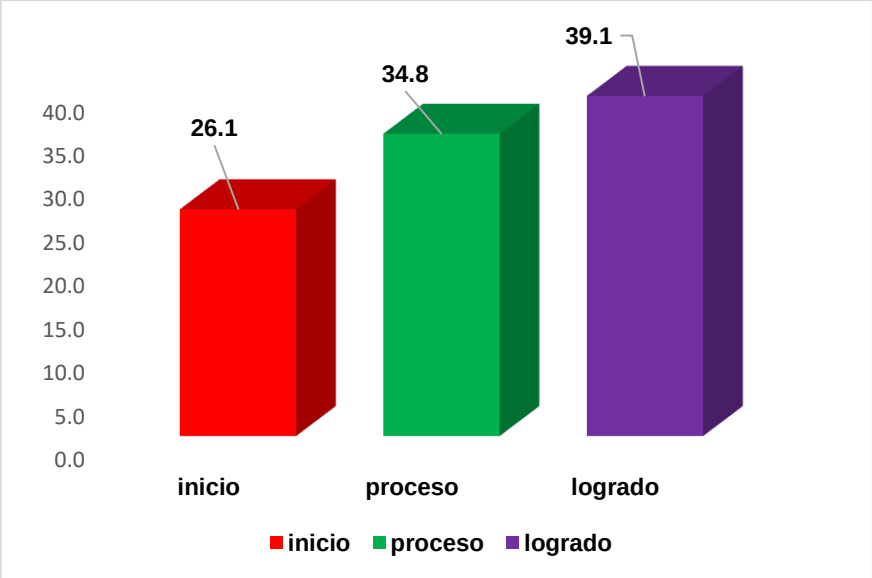
Nivel emocional en niños de cuatro años

	f	%
inicio	6	26.1
proceso	8	34.8
logrado	9	39.1
Total	23	100

Nota: instrumento aplicado a los niños de la institución educativa Señor de la Divina Misericordia

Figura 3:

Nivel emocional en niños de cuatro años



Nota: Tabla 5

Interpretación

En la tabla 5, figura 3. Se observa que los resultados obtenidos indican que el 39.1 % de los niños (n = 9) alcanzaron el nivel de “logrado” en esta dimensión, lo que evidencia una expresión emocional adecuada durante el juego simbólico. Estos niños muestran capacidad para representar emociones, comprender sentimientos propios y ajenos, y establecer interacciones afectivas a través del juego, lo cual es fundamental para el desarrollo de la empatía, la autorregulación emocional y la construcción de vínculos sociales.

Asimismo, el 34.8 % (n = 8) de los participantes se ubicaron en el nivel de “proceso”, reflejando un progreso moderado en el reconocimiento y expresión de emociones, aunque aún requieren guía o mediación del adulto para lograr una adecuada regulación emocional. Finalmente, el 26.1 % (n = 6) se encuentra en el nivel de “inicio”, evidenciando dificultades significativas en la manifestación y gestión de sus emociones dentro del contexto lúdico. Esta situación podría estar influida por factores individuales o del entorno familiar y educativo, que limitan el desarrollo emocional en esta etapa.

Analizar el nivel de interacciones sociales generadas durante el juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.

Tabla 6:

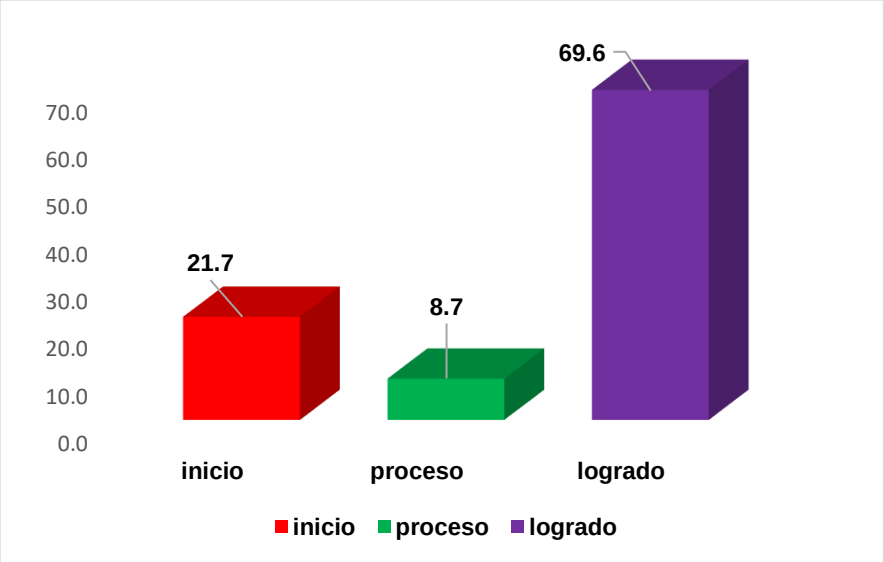
Nivel de interacciones sociales

	f	%
inicio	5	21.7
proceso	2	8.7
logrado	16	69.6
Total	23	100

Nota: instrumento aplicado a los niños de la institución educativa Señor de la Divina Misericordia

Figura 4:

Nivel de interacciones sociales



Nota: Tabla 6

Interpretación.

En la tabla 6, figura 4, se aprecia que los resultados revelan que el 69.6 % de los niños (n = 16) se ubicó en el nivel de “logrado”, lo cual indica un desempeño adecuado en cuanto a la capacidad de establecer vínculos

sociales durante el juego. Estos niños manifiestan conductas como la cooperación con sus pares, la participación activa en juegos compartidos, el respeto por los turnos, y la habilidad para asumir y representar roles sociales en contextos lúdicos, lo que refleja un desarrollo social ajustado a su etapa evolutiva.

Por otra parte, solo el 8.7 % (n = 2) se encuentra en el nivel de “proceso”, evidenciando avances iniciales en la interacción con otros, aunque aún con necesidad de apoyo docente para consolidar habilidades sociales como la negociación, la resolución de conflictos o la integración espontánea en juegos grupales. En tanto, el 21.7 % (n = 5) permanece en el nivel de “inicio”, mostrando dificultades para integrarse socialmente, jugar de manera cooperativa o mantener una comunicación efectiva con sus compañeros durante el juego simbólico.

Describir el nivel de desarrollo del lenguaje vinculado al juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.

Tabla 7:

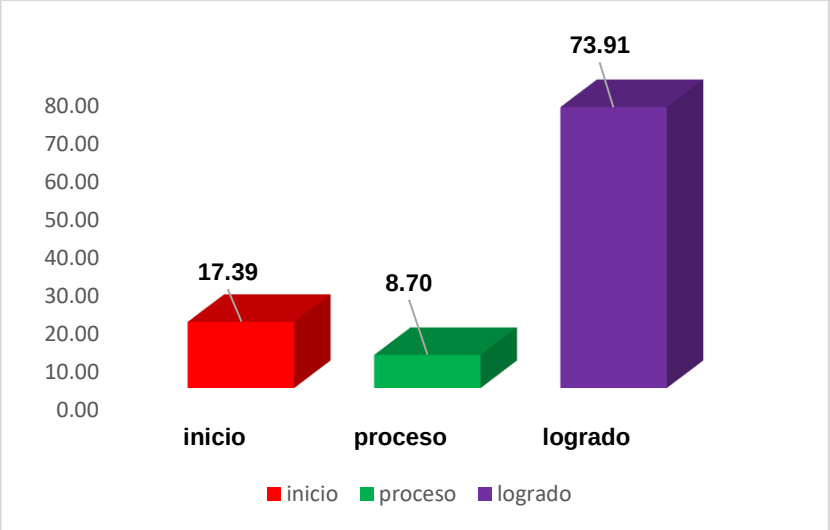
Nivel de desarrollo del lenguaje

	f	%
inicio	4	17.39
proceso	2	8.70
logrado	17	73.91
Total	23	100

Nota: instrumento aplicado a los niños de la institución educativa Señor de la Divina Misericordia

Figura 5:

Nivel de desarrollo del lenguaje



Nota: Tabla 7

Interpretación.

En la tabla 7, figura 5 se aprecia que los resultados indican que el 73.91 % de los niños (n = 17) alcanzó el nivel de “logrado” en esta dimensión. Este porcentaje refleja un desarrollo lingüístico favorable, caracterizado por el uso adecuado del lenguaje oral para expresar ideas, representar personajes, narrar situaciones ficticias y sostener diálogos durante el juego simbólico. Dichas habilidades lingüísticas son indicativas de una apropiada maduración del lenguaje expresivo y comprensivo, así como de una capacidad creciente para la abstracción verbal.

Por su parte, el 8.7 % (n = 2) se ubicó en el nivel de “proceso”, lo que sugiere que estos niños se encuentran en una etapa intermedia de desarrollo del lenguaje, con ciertas limitaciones en la fluidez verbal, la articulación o la organización discursiva durante el juego. Finalmente, el 17.39 % (n = 4) permanece en el nivel de “inicio”, evidenciando dificultades en la utilización del lenguaje simbólico, lo cual puede limitar su participación activa en dinámicas de juego socializado y afectar la construcción de significados compartidos.

Examinar el nivel de representación de elementos culturales a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.

Tabla 8:

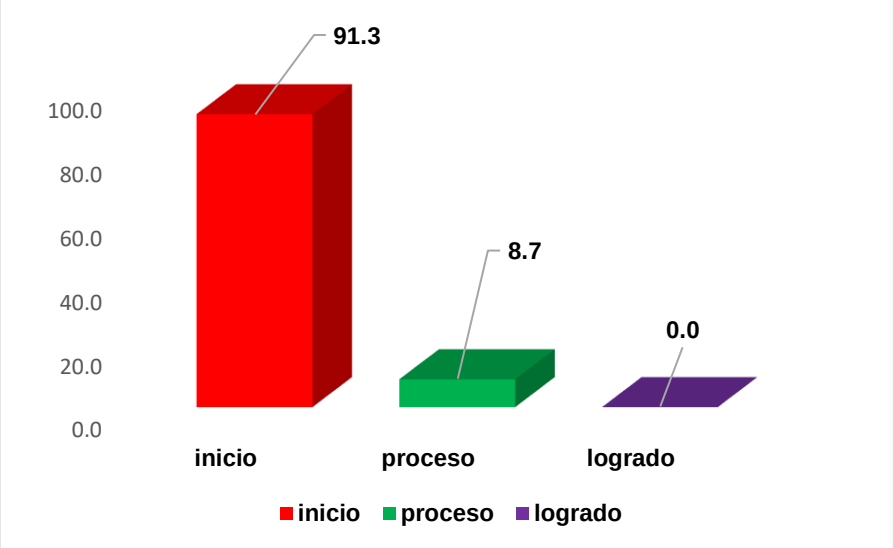
Nivel de representación de elementos culturales

	f	%
inicio	21	91.3
proceso	2	8.7
logrado	0	0.0
Total	23	100

Nota: instrumento aplicado a los niños de la institución educativa Señor de la Divina Misericordia

Figura 6:

Nivel de representación de elementos culturales



Nota: Tabla 8.

Interpretación

En la tabla 8, figura 6. Se observa que los resultados obtenidos evidencian que el 91.3 % de los niños (n = 21) se encuentran en el nivel de “inicio”, mientras que el 8.7 % (n = 2) se ubican en el nivel de “proceso” y ningún niño (0.0 %) alcanzó el nivel de “logrado”. Esta distribución revela una marcada

dificultad en los niños evaluados para integrar elementos culturales en sus juegos simbólicos, tales como la representación de actividades comunitarias, costumbres locales, festividades, prácticas tradicionales o roles sociales propios de su contexto.

El bajo desempeño observado en esta dimensión podría estar vinculado a diversos factores, entre ellos, la escasa exposición a experiencias socioculturales significativas, una limitada mediación pedagógica para conectar el juego con el entorno cultural, o el uso predominante de juegos descontextualizados o influenciados por contenidos mediáticos foráneos. Asimismo, puede reflejar una falta de intencionalidad en la propuesta de actividades lúdicas que promuevan el reconocimiento y la valoración de la cultura local dentro del aula.

4.2. Discusión

El estudio realizado tuvo como objetivo general determinar el nivel de logro del juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025. Los resultados obtenidos revelan que el 60.9% de los niños (n=14) alcanzó el nivel de “logrado”, el 30.4% (n=7) se encontró en el nivel de “proceso” y el 8.7% (n=2) logró únicamente el nivel de “inicio”. Estos hallazgos reflejan una tendencia positiva en cuanto al desarrollo del juego simbólico en esta población infantil, lo cual concuerda con investigaciones previas de García & Pérez, (2022); López et al., (2020) que destacan la importancia de este tipo de juego en las etapas tempranas del desarrollo cognitivo, emocional, social y lingüístico.

Con respecto al primer objetivo específico: identificar el nivel de desarrollo cognitivo a través del juego simbólico, los datos muestran que el 69.6% de los niños (n=16) alcanzaron el nivel de “logrado”, mientras que el 21.7% (n=5) se ubicó en el nivel de “proceso” y el 8.7% (n=2) permaneció en el nivel de “inicio”. Este resultado sugiere que la mayoría de los niños evaluados presentan un desarrollo cognitivo adecuado vinculado al juego simbólico, lo cual puede explicarse por su capacidad para representar mentalmente objetos y situaciones ausentes, una habilidad fundamental en esta etapa según Piaget (1952). Asimismo, estos resultados coinciden con los reportados por López et al. (2020), quienes señalan que el juego simbólico es un medio eficaz para promover el pensamiento abstracto y la resolución de problemas en niños pequeños.

En relación con el segundo objetivo específico: describir el nivel emocional a través del juego simbólico, los datos indican que el 39.1% de los niños (n=9) alcanzaron el nivel de “logrado”, el 34.8% (n=8) se encontraron en el nivel de “proceso” y el 26.1% (n=6) permanecieron en el nivel de “inicio”. Esta distribución sugiere que menos de la mitad de los niños demostraron una regulación emocional efectiva durante el juego simbólico, lo cual podría estar relacionado con factores como la falta de estímulos constantes o modelos adultos que favorecen la expresión emocional en contextos lúdicos. Según Córdova y Ramírez (2020), el juego simbólico permite a los niños explorar sus emociones, resolver conflictos internos y desarrollar estrategias de autorregulación. Sin embargo, los resultados obtenidos indican que se

requieren intervenciones pedagógicas más enfocadas en fortalecer esta dimensión, tal como han propuesto Mendoza et al. (2023), quienes destacan la necesidad de integrar actividades estructuradas que potencien la gestión emocional en entornos escolares.

Respecto al tercer objetivo específico: analizar el nivel de interacciones sociales generadas durante el juego simbólico, los resultados muestran que el 69.6% de los niños (n=16) se ubicaron en el nivel de “logrado”, el 8.7% (n=2) en el nivel de “proceso” y el 21.7% (n=5) en el nivel de “inicio”. Esto implica que la mayoría de los niños participan activamente en juegos cooperativos, mostrando habilidades como compartir roles, negociar escenarios y colaborar en la construcción de narrativas conjuntas. Estas observaciones son consistentes con los hallazgos de Gutiérrez y Salazar (2023), quienes destacan que el juego simbólico fomenta la interacción entre pares y contribuye al desarrollo de habilidades sociales complejas. Además, González et al. (2022) afirman que el juego pretendido es un precursor importante de la empatía y la toma de perspectiva, elementos fundamentales en la formación social de los niños.

En cuanto al cuarto objetivo específico: describir el nivel de desarrollo del lenguaje vinculado al juego simbólico, los resultados evidencian que el 73.91% de los niños (n=17) alcanzaron el nivel de “logrado”, el 8.7% (n=2) se ubicó en el nivel de “proceso” y el 17.39% (n=4) permanecieron en el nivel de “inicio”. Estos datos reflejan un buen dominio del lenguaje oral durante las actividades de juego simbólico, lo cual respalda la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), quien plantea que el lenguaje surge y se desarrolla en contextos sociales interactivos. Por otro lado, Cárdenas y Torres (2020) han señalado que el juego simbólico proporciona oportunidades para ampliar el vocabulario, mejorar la estructura gramatical y desarrollar la comunicación narrativa. En este sentido, los resultados obtenidos confirman que el juego simbólico es un vehículo poderoso para el desarrollo lingüístico en Educación Inicial.

Finalmente, sobre el quinto objetivo específico: examinar el nivel de representación de elementos culturales a través del juego simbólico, los datos muestran que el 91.3% de los niños (n=21) se encontraron en el nivel de “inicio”, mientras que el 8.7% (n=2) se ubicaron en el nivel de “proceso” y

ningún niño alcanzó el nivel de “logrado”. Este resultado indica que existe una apropiación limitada de referentes culturales en las representaciones simbólicas de los niños, lo cual puede deberse a la escasa exposición a elementos culturales diversos dentro del entorno escolar o familiar. Quispe y Vargas (2022) han sugerido que el juego simbólico debe incluir contenidos culturales significativos para facilitar la identidad cultural y la comprensión del mundo social. Por tanto, estos hallazgos ponen de relieve la necesidad de incorporar estrategias didácticas que integren tradiciones locales, historias comunitarias y prácticas culturales en las actividades de juego.

Desde el punto de vista metodológico, el estudio empleó un diseño descriptivo no experimental, lo cual permitió caracterizar el nivel del juego simbólico sin manipular variables ni establecer relaciones causales. La muestra fue de tipo intencional y consistió en 23 niños de cuatro años pertenecientes a una institución educativa inicial en Tumbes. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), este tipo de muestreo es común en estudios aplicados en contextos educativos reales donde no es posible seleccionar aleatoriamente a los participantes. No obstante, una limitación del diseño es que los resultados obtenidos no pueden generalizarse a otras poblaciones debido a la naturaleza específica del contexto y la muestra utilizada.

Para la recolección de datos se empleó una escala de observación directa elaborada ad hoc, basada en categorías definidas por los objetivos del estudio. Esta herramienta permitió registrar sistemáticamente el comportamiento de los niños durante las sesiones de juego simbólico. Sin embargo, una debilidad del instrumento radica en que no se realizó una validación formal mediante juicios de expertos o análisis estadísticos de confiabilidad, aspecto que podría haber incrementado la validez interna del estudio (Arias, 2020). Por otro lado, el uso de observaciones estructuradas favorece la objetividad del proceso, minimizando la subjetividad inherente a la interpretación de conductas infantiles.

En cuanto al análisis de datos, se utilizaron técnicas descriptivas como frecuencias absolutas y relativas, lo cual resultó adecuado dado el carácter descriptivo del estudio. No se recurrió a métodos inferenciales debido a que no se planteó contrastar hipótesis ni establecer asociaciones entre variables.

Aunque esto simplificó el tratamiento estadístico, también limitó la profundidad del análisis, ya que no se pudo explorar posibles correlaciones entre el juego simbólico y otros factores contextuales o individuales relevantes (Hernández-Sampieri et al., 2022).

Los resultados obtenidos tienen implicaciones importantes para la práctica pedagógica en Educación Inicial. En primer lugar, demuestra que el juego simbólico es una actividad que promueve múltiples dimensiones del desarrollo infantil, desde lo cognitivo hasta lo emocional y social. Esto refuerza la idea de que las instituciones educativas deben priorizar este tipo de juego en sus currículos y dotar a los docentes de recursos y formación adecuada para implementarlo eficazmente. Zapata y Ruiz (2022) han señalado que cuando el juego simbólico está bien estructurado, se convierte en un espacio privilegiado para la interacción comunicativa y la construcción de conocimientos compartidos.

Además, los bajos niveles registrados en la representación de elementos culturales sugieren la necesidad de diseñar estrategias que conecten el juego simbólico con la cultura local y regional. Reyes y Delgado (2021) han argumentado que la inclusión de prácticas culturales en las actividades lúdicas ayuda a los niños a construir una identidad cultural sólida ya valorar su entorno inmediato. Por tanto, sería conveniente que los docentes incorporen material didáctico diverso, canciones tradicionales, vestimentas regionales y escenarios típicos de la vida cotidiana de la comunidad en las actividades de juego simbólico.

Por otra parte, los resultados relacionados con la dimensión emocional indican que, aunque hay un avance, aún persiste un grupo considerable de niños que no logra regular sus emociones durante el juego. Moreno et al. (2021) han propuesto que los adultos responsables del acompañamiento pedagógico deben intervenir activamente para enseñar a los niños a reconocer sus emociones, verbalizarlas y encontrar formas constructivas de gestionarlas. Esto implica no solo planificar actividades específicas, sino también crear ambientes afectivamente seguros donde los niños puedan expresarse libremente.

V. CONCLUSIONES

1. El nivel del juego simbólico en los niños de cuatro años de una institución educativa inicial en Tumbes, durante el año 2025, presentó predominancia en el nivel “logrado” según los datos obtenidos, ya que el 60.9% de los participantes (n=14) alcanzaron dicho nivel. Por otro lado, el 30.4% (n=7) se encontró en el nivel “proceso” y solo el 8.7% (n=2) logró el nivel “inicio”. Este resultado refleja un avance significativo en la apropiación del juego simbólico por parte de los niños, lo cual es consistente y fundamental para el desarrollo integral en la primera infancia.

2. Se identificó que el nivel de desarrollo cognitivo a través del juego simbólico fue mayoritariamente “logrado”, ya que el 69.6% de los niños (n=16) alcanzaron este nivel, mientras que el 21.7% (n=5) se ubicó en el nivel “proceso” y el 8.7% restante (n=2) permaneció en el nivel “inicio”. Este hallazgo confirma las teorías que señalan que el juego simbólico es una manifestación clave del pensamiento representativo en esta etapa del desarrollo, permitiendo a los niños manipular mentalmente objetos ausentes y construir significados complejos a partir de situaciones imaginadas.

3. Se describió que el nivel emocional a través del juego simbólico mostró resultados más equilibrados, dado que el 39.1% de los niños (n=9) lograron el nivel “logrado”, el 34.8% (n=8) se ubicó en el nivel “proceso” y el 26.1% (n=6) se encontraron en el nivel “inicio”. Estos datos sugieren que existe un grupo considerable de niños que aún no han consolidado habilidades emocionales completas durante el juego simbólico.

4. Se analizó que el nivel de interacciones sociales generadas durante el juego simbólico fue mayoritariamente “logrado”, ya que el 69.6% de los niños (n=16) alcanzaron este nivel, mientras que el 8.7% (n=2) se encontraba en el nivel “proceso” y el 21.7% (n=5) permanecieron en el nivel “inicio”. Esto implica que la mayoría de los niños participan activamente en juegos cooperativos, demostrando habilidades como compartir roles, negociar escenarios y colaborar en la construcción de narrativas conjuntas.

5. Se describió que el nivel de desarrollo del lenguaje vinculado al juego simbólico fue predominantemente “logrado”, ya que el 73.91% de los niños (n=17) alcanzaron este nivel, el 8.7% (n=2) se ubicó en el nivel “proceso” y el 17.39% (n=4) permanecieron en el nivel “inicio”. Estos datos reflejan un buen dominio del lenguaje oral durante las actividades de juego simbólico. lo cual respalda la teoría sociocultural de Vygotsky, quien plantea que el lenguaje surge y se desarrolla en contextos sociales interactivos.

6. Se examinó que el nivel de representación de elementos culturales a través del juego simbólico fue mayoritariamente “inicio”, ya que el 91.3% de los niños (n=21) se encontraban en este nivel, mientras que solo el 8.7% (n=2) alcanzó el nivel “proceso” y ninguno logró el nivel “logrado”. Este resultado indica que hay una limitada apropiación de referentes culturales en las representaciones simbólicas de los niños, lo cual puede deberse a la escasa exposición a elementos culturales dentro del entorno escolar o familiar.

VI. RECOMENDACIONES

1. Que los docentes diseñen y apliquen actividades que fomenten el juego simbólico de forma estructurada y significativa, integrando materiales diversos, contextos sociales simulados y temáticas vinculadas a la vida cotidiana del niño, a fin de potenciar su desarrollo integral.
2. Fortalecer el desarrollo del lenguaje mediante el juego dramático, para promover juegos de roles, narraciones orales y dramatizaciones que estimulen el uso del lenguaje expresivo y comprensivo, lo cual favorece tanto la comunicación como el pensamiento simbólico en los niños de cuatro años.
3. Ambientar las aulas con elementos propios de la cultura local (vestimenta, festividades, actividades laborales familiares), permitiendo que los niños reconozcan, reproduzcan y valoren los aspectos culturales de su comunidad dentro del juego simbólico.
4. Brindar formación continua al docente en el uso pedagógico del juego simbólico, para implementar programas de capacitación docente enfocados en el valor del juego simbólico como herramienta didáctica, orientados al desarrollo emocional, cognitivo y social de los niños en la etapa inicial.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arias, F. (2020). El proyecto de investigación (7ma ed.). Caracas: Editorial Episteme, C.A.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.

Bowlby, J. (1982). Attachment and Loss: Vol. 1. Attachment. Basic Books.

Bronfenbrenner, U. (1979). The ecology of human development: Experiments by nature and design. Harvard University Press.

Cárdenas, J., & Torres, P. (2020). Desarrollo del lenguaje en niños de educación inicial mediante el juego simbólico. Revista de Psicología Educativa, 32(3), 45-58.

Child Development Institute. (2021). Play and emotional development: A longitudinal study. Journal of Child Psychology, 56(4), 234-250.

Córdova, L., & Ramírez, F. (2020). Juego simbólico y autorregulación emocional en niños de educación inicial. Revista Educativa de Tumbes, 18(2), 34-50.

García, A., & Torres, L. (2021). The role of play in early childhood education: A developmental perspective. Early Years Journal, 41(2), 123-138. https://doi.org/10.1080/09575146.2021.184672

García, M., & Pérez, S. (2022). Creative play and symbolic representation in early childhood. Educational Research Quarterly, 45(2), 67-89.

Gómez, M., Fernández, T., & Quispe, R. (2023). Percepción docente sobre el juego simbólico en el desarrollo socioemocional infantil en Tumbes. Revista de Psicopedagogía, 22(1), 98-115.

González, R., Martínez, S., & Pérez, L. (2022). The role of pretend play in preschool social skills. Early Childhood Research Quarterly, 38(2), 89-102.

Gutiérrez, A., & Pérez, L. (2023). Symbolic play and peer interactions in early childhood education. Journal of Early Childhood Studies, 58, 134-145. https://doi.org/10.1016/j.jecs.2023.01.003

Gutiérrez, A., & Salazar, M. (2023). Social interactions in symbolic play: A case study in early childhood education. Early Childhood Research Quarterly, 58, 124-135. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.01.002

Hernández, L. (2020). Language development through symbolic play in preschool children. Journal of Early Childhood Studies, 45(3), 98-110. https://doi.org/10.1007/s10643-020-01012

Hernández, M. (2021). The characteristics and educational value of symbolic play in preschoolers. Early Years Journal, 41(3), 200-212. https://doi.org/10.1080/09575146.2021.187672

Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación, las rutas cuantitativa cualitativa y mixta. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill. Doi: ISBN 978-1-4562-6096-5

Hernández-Sampieri, R., Mendoza Torres, C. P., & Baptista-Lucio, P. (2022). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7.ª ed.). McGraw-Hill.

López, A., & Ramírez, G. (2023). Cooperative learning through symbolic play. Journal of Early Childhood Education, 50(1), 21-36.

López, R., & Martínez, S. (2020). Emotional development through symbolic play in preschoolers. Journal of Early Childhood Studies, 45(3), 98-110. https://doi.org/10.1007/s10643-020-01012

López, R., et al. (2020). Cognitive development and symbolic play: A systematic review. Developmental Psychology Review, 37(1), 22-40. https://doi.org/10.1016/j.dpr.2020.03.004

López, R., et al. (2022). Cognitive benefits of symbolic play in early childhood: A systematic review. Developmental Psychology Quarterly, 37(2), 45-60. https://doi.org/10.1016/j.dpq.2022.03.004

Martínez, A., & Rodríguez, P. (2020). Checklist tools in educational research: Structure and application. International Journal of Educational Research, 55(3), 145-160.

Mendoza, A., Ramírez, F., & Quinteros, V. (2023). Juego simbólico y autorregulación emocional en niños preescolares. Estudios en Educación Inicial, 25(1), 55-72.

Mendoza, J., & Díaz, P. (2023). El juego simbólico y el aprendizaje cooperativo en niños de 4 años. Educación Inicial en Regiones, 30(3), 66-85.

Moreno, P., Díaz, T., & Fernández, L. (2021). Symbolic play as a tool for emotional development. International Journal of Early Years Education, 29(3), 123-140.

Pellegrini, A. D., et al. (2020). The role of play in early childhood education: Contemporary perspectives. Developmental Psychology Quarterly, 38(3), 112-126. https://doi.org/10.1016/j.dpq.2020.05.011

Pérez, J., & Gómez, L. (2021). Structured observation as a method for behavioral analysis in educational contexts. Journal of Developmental Psychology, 37(2), 89-105. https://doi.org/10.1016/j.jdevp.2021.02.004

Pérez, J., & Gómez, L. (2022). Emotional regulation in pretend play: A developmental approach. International Journal of Child Psychology, 50(4), 345-360. https://doi.org/10.1016/j.jchildpsych.2022.05.011

Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.

Quispe, R., & Vargas, L. (2022). El juego simbólico como estrategia para el aprendizaje significativo en la educación inicial. Revista Pedagógica de Arequipa, 14(2), 98-115.

Reyes, L., & Delgado, C. (2021). Impacto del juego simbólico en el desarrollo social infantil en Tumbes. Psicopedagogía en Regiones, 15(2), 112-130.

Rodríguez, J., & Martínez, S. (2020). Emotional regulation through symbolic play in preschoolers. International Journal of Early Childhood Psychology, 50(3), 310-325. https://doi.org/10.1016/j.ijecp.2020.05.011

Rodríguez, P., et al. (2022). Play-based learning and cognitive development in early childhood: A longitudinal study. Developmental Psychology Review, 37(1), 22-40. https://doi.org/10.1016/j.dpr.2022.03.004

Rojas, F., & López, M. (2021). Juego simbólico y habilidades sociales en niños de educación inicial. Revista Peruana de Educación Inicial, 28(1), 55-72.

Sutton-Smith, B. (1997). The Ambiguity of Play. Harvard University Press.

Torres, E., & Martinez, P. (2021). Symbolic play as a tool for early childhood development. Developmental Psychology Review, 39(1), 101-115. https://doi.org/10.1016/j.dpq.2021.04.006

Torres, F., & Delgado, R. (2020). Language development through symbolic play in preschool. Revista de Lingüística Aplicada, 12(4), 56-72.

Virtanen, J., Aho, K., & Nieminen, P. (2020). Symbolic play and problem-solving in early childhood. Scandinavian Journal of Educational Research, 64(5), 721-738.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

Zapata, P., & Ruiz, A. (2022). Juego simbólico y habilidades comunicativas en niños de Tumbes. Investigación Educativa en Regiones, 20(1), 45-60.

Anexos.

Anexo 1: Matriz de consistencia

Título:	**Juego Simbólico en Niños de cuatro años en la institución educativa señor de la divina misericordia de tumbes, 2025.**					
Problema	**general**	**Objetivos específicos**	**Hipótesis**	**Variable**	**Metodología**	**Población y muestra**
¿Cuál es el nivel del juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa inicial de Tumbes durante el año 2025?	Determinar el nivel de logro del juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.	1. Identificar el nivel de desarrollo cognitivo a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025. 2. Describir el nivel emocional a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025 3. Analizar el nivel de interacciones sociales generadas durante el juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025. 4. Describir el nivel del lenguaje vinculado al juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025. 5. Examinar el nivel de la representación de elementos culturales a través del juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial en Tumbes, 2025.	El estudio adopta un enfoque metodológico de tipo descriptivo, cuyo propósito es observar, caracterizar y sistematizar el nivel de desarrollo del juego simbólico en una población específica, sin establecer relaciones causales ni asociativas entre variables. Por esta razón, el estudio no formula hipótesis, ya que estas corresponden a investigaciones con un nivel explicativo o correlacional, en las que se requiere poner a prueba supuestos sobre la relación entre dos o más variables (Hernández-Sampieri et al., 2022).	**Variable 1:** Juego simbólico **Dimensiones** - Desarrollo Cognitivo - Interacción social. - Desarrollo Emocional - Desarrollo del lenguaje - Desarrollo Cultural	**Según su diseño** no experimental de corte transversal. **Según su enfoque:** Cuantitativo **Según el tipo de estudio:** Básica **Según el nivel:** Descriptivo	La población estará por estudiantes 100 niños de la institución educativa Señor de la Divina Misericordia. La muestra está conformada por 23 niños de 04 años.

Anexo 2: Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición.
Variable 1: Juego simbólico	Según García y Pérez (2022), este tipo de juego implica el uso de símbolos y representaciones mentales, fomentando la creatividad y facilitando la exploración de conceptos abstractos en un entorno seguro y controlado	Estas actividades serán observadas y registradas mediante instrumentos diseñados para evaluar las dimensiones cognitivas, emocionales, sociales, lingüísticas y culturales del juego simbólico, utilizando indicadores como la frecuencia, duración, complejidad y el nivel de interacción social durante las sesiones de juego en la institución educativa de Tumbes en el año 2024.	Cognitiva	• Uso de objetos como representaciones simbólicas • Resolución de problemas durante el juego • Innovación en escenarios o roles imaginarios	Lista de cotejo y observación estructurada Escala de Likert: Nunca (1), a veces (2) siempre (3).
			Emocional	• Expresión de emociones durante el juego • Regulación emocional en interacciones simbólicas • Capacidad de empatizar con otros personajes o roles.	
			Social	• Participación en juegos colaborativos • Interacción con pares durante el juego • Asunción de roles en actividades grupales	
			Lingüística	• Uso del lenguaje para describir escenarios o acciones imaginarias • Construcción de narrativas dentro del juego • Expansión de vocabulario relacionado al juego.	
			Cultural	• Representación de costumbres o tradiciones en el juego • Uso de elementos culturales en la creación de escenarios.	

Anexo 3: Lista de Cotejo

Juego simbólico en niños de 4 años en la institución educativa señor de la divina misericordia de tumbes, 2025.

Escala Valorativa

No = 1; Si = 2

N°	Indicador	Observado (Sí/No)
1	Uso de objetos como representaciones simbólicas.	
2	Resolución de problemas durante el juego.	
3	Innovación en escenarios o roles imaginarios.	
4	Expresión de emociones durante el juego.	
5	Regulación emocional en interacciones simbólicas.	
6	Capacidad de empatizar con otros personajes o roles.	
7	Participación en juegos colaborativos.	
8	Interacción con pares durante el juego.	
9	Asunción de roles en actividades grupales	
10	Uso del lenguaje para describir escenarios o acciones imaginarias.	
11	Construcción de narrativas dentro del juego.	
12	Expansión de vocabulario relacionado al juego.	
13	Representación de costumbres o tradiciones en el juego.	
14	Uso de elementos culturales en la creación de escenarios.	
15	Incorporación de valores y normas sociales durante el juego.	

BAREMOS	Juego simbólico
15 - 20	Inicio
21 - 26	Proceso
27 - 30	Logrado

Anexo 4: Base de datos

N°	Juego simbólico																			
	cognitivo			Emocional			interación social			desarrollo del lenguaje			Cultural			TOTAL	D1	D2	D3	D4	D5
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15						
1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	28	6	6	6	6	4
2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	24	6	4	5	5	4
3	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	24	6	5	4	5	4
4	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	21	4	4	6	3	4
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	28	6	6	6	6	4
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	28	6	6	6	6	4
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	28	6	6	6	6	4
8	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	23	5	4	4	6	4
9	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	19	5	3	4	3	4
10	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	26	6	5	6	6	3
11	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	23	5	5	3	6	4
12	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	27	5	5	6	6	5
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	28	6	6	6	6	4
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	28	6	6	6	6	4
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	28	6	6	6	6	4
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	28	6	6	6	6	4
17	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	24	5	5	4	6	4
18	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	27	6	5	6	6	4
19	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	28	6	5	6	6	5
20	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	27	6	5	6	6	4
21	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	23	6	4	6	3	4
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	28	6	6	6	6	4
23	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	19	3	4	5	3	4

Anexo 5: Alpha de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,797	15

Interpretación

El valor obtenido (0.797) se sitúa dentro del rango considerado como **aceptable a bueno**, según los criterios establecidos por George y Mallery (2003), quienes indican que un valor de alfa superior a 0.70 refleja una adecuada consistencia interna entre los ítems del instrumento. Este resultado sugiere que los ítems del cuestionario mantienen una correlación positiva entre sí y miden de manera coherente la variable *juego simbólico* en los niños evaluados.

Cabe precisar que, si bien el tamaño muestral fue relativamente pequeño (n = 20), el valor del coeficiente evidencia que el instrumento posee una estructura interna sólida, permitiendo su aplicación en contextos similares, siempre que se tomen las debidas precauciones metodológicas. Este nivel de confiabilidad respalda la validez de las interpretaciones y conclusiones derivadas de los datos recolectados, en el marco del presente estudio.

En resumen, el coeficiente Alpha de Cronbach de 0.797 respalda la pertinencia del instrumento utilizado para evaluar el juego simbólico, proporcionando confianza en la calidad de los datos obtenidos y en la solidez de los análisis posteriores.

Anexo 6: Validez del instrumento por juicio de expertos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE EDUCACION INICIAL

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, SAMUEL DAVID ANCAJIMA MENA, identificado con Documento Nacional de Identidad Nº 40721106, de profesión Docente de la Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, adscrito a la Departamento de Educación, con grado académico de Doctor, labor que ejerzo actualmente como Docente de esta Casa Superior de Estudios.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado "JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES 2025". Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.	X				
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:
Muy adecuado (x) Bastante adecuado ( )
A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( ) No adecuado ( ) No aporta:( )

Tumbes, 17 de junio del 2025

Apellidos y nombres: Samuel David Ancajima Mena

Código ORCID: 0000-0001-7871-5696

DNI: 40721106

Firma: _____

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

CARTA DE PRESENTACIÓN

Tumbes, 17 de junio del 2025

Dra. Carla Elizabeth, Camacho Figueroa

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto.

Es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y, asimismo hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes de la Escuela Profesional de Educación, Programa de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Tumbes, requerimos validar nuestro instrumento denominado: Juego simbólico, con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Licenciado en Educación Inicial.

El título del proyecto de investigación es: **Juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa, Tumbes, 2025** Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Evelyn Petronila Ordinola Madrid
DNI:70069159
Código de matrícula:140222182

Sharon Nicol Saldaña Mori
DNI:78547013
Código de matrícula:140482191

LISTA DE COTEJO

INSTRUCCIONES: Lee atentamente los ítems. Luego observa atentamente el juego y desenvolvimiento del niño(a) y escriba Sí o No según corresponda.

NOMBRE: ……..…… **EDAD: ……**

AULA: ……

Escala Valorativa

No = 1; **Si** = 2

N°	Indicador	Observado (Sí/No)
1	Uso de objetos como representaciones simbólicas.	
2	Resolución de problemas durante el juego.	
3	Innovación en escenarios o roles imaginarios.	
4	Expresión de emociones durante el juego.	
5	Regulación emocional en interacciones simbólicas.	
6	Capacidad de empatizar con otros personajes o roles.	
7	Participación en juegos colaborativos.	
8	Interacción con pares durante el juego.	
9	Asunción de roles en actividades grupales	
10	Uso del lenguaje para describir escenarios o acciones imaginarias.	
11	Construcción de narrativas dentro del juego.	
12	Expansión de vocabulario relacionado al juego.	
13	Representación de costumbres o tradiciones en el juego.	
14	Uso de elementos culturales en la creación de escenarios.	
15	Incorporación de valores y normas sociales durante el juego.	

BAREMOS	Juego simbólico
15 - 20	Inicio
21 - 26	Proceso
27 - 30	Logrado

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
PROGRAMA DE EDUCACION INICIAL

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Carla Elizabeth, Camacho Figueroa, con Documento Nacional de Identidad Nº18120309, de profesión Docente de educación Inicial, Grado académico Doctora en Educación labor que ejerzo actualmente como docente, en la Universidad Nacional de Trujillo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado "JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES 2025". Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems.	X				
Amplitud del contenido a evaluar.		X			
Congruencia con los indicadores.	X				
Coherencia con las dimensiones.	X				

Apreciación total:
Muy adecuado (x) Bastante adecuado ( )
A= Adecuado ( ) PA= Poco adecuado ( ) No adecuado ( ) No aporta:( )

Tumbes, 17 de junio del 2025

Apellidos y nombres: Carla Elizabeth, Camacho Figueroa.

Código ORCID:

DNI: 18120309

Firma:

Dra. Carla Elizabeth Camacho Figueroa
DNI: 18120309
Código Orcid: 0000-0003-1847-272X

CARTA DE PRESENTACIÓN

Tumbes, 07 de junio del 2025

Dr. Wilmer Rafael Chorres Saldarriaga

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto.

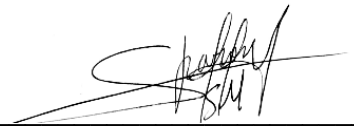
Es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y, asimismo hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes de la Escuela Profesional de Educación, Programa de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Tumbes, requerimos validar nuestro instrumento denominado: Juego simbólico, con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Licenciado en Educación Inicial.

El título del proyecto de investigación es: **Juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa, Tumbes, 2025** Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Evelyn Petronila Ordinola Madrid
DNI:70069159
Código de matrícula:140222182



Sharon Nicol Saldaña Mori
DNI:78547013
Código de matrícula:140482191

LISTA DE COTEJO

INSTRUCCIONES: Lee atentamente los ítems. Luego observa atentamente el juego y desenvolvimiento del niño(a) y escriba Sí o No según corresponda.

NOMBRE: ……..…… **EDAD: ……**

AULA: ……

Escala Valorativa

No = 1; **Si** = 2

N°	Indicador	Observado (Sí/No)
1	Uso de objetos como representaciones simbólicas.	x
2	Resolución de problemas durante el juego.	x
3	Innovación en escenarios o roles imaginarios.	x
4	Expresión de emociones durante el juego.	x
5	Regulación emocional en interacciones simbólicas.	x
6	Capacidad de empatizar con otros personajes o roles.	x
7	Participación en juegos colaborativos.	x
8	Interacción con pares durante el juego.	x
9	Asunción de roles en actividades grupales	x
10	Uso del lenguaje para describir escenarios o acciones imaginarias.	x
11	Construcción de narrativas dentro del juego.	x
12	Expansión de vocabulario relacionado al juego.	x
13	Representación de costumbres o tradiciones en el juego.	X
14	Uso de elementos culturales en la creación de escenarios.	X
15	Incorporación de valores y normas sociales durante el juego.	X

BAREMOS	Juego simbólico
15 - 20	Inicio
21 - 26	Proceso
27 - 30	Logrado

CONSULTA A EXPERTOS Y ESTUDIO DE CAMPO PILOTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

"Juego simbólico en niños de cuatro años en una institución educativa, Tumbes, 2025"

DIRIGIDO A: Niños de cuatro años en una Institución Educativa inicial, Tumbes 2025.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Wilmer Rafael Chorres Saldarriaga.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Ciencias de la Educación.

DNI: 00251793

CODIGO ORCID: (0000-0001-6277-9775)

FIRMA: _____

Anexo 7: Solicitud de permiso para realizar trabajo de investigación

ASUNTO: SOLICITO PERMISO PARA REALIZAR ACOMPAÑAMIENTO Y RECOPILACIÓN DE INFORMACIÓN DE PRUEBA PILOTO PARA PROYECTO DE TESIS

DIRECTORA..MARÍA VIRGINIA AGUIRRE CHAIG.....

De la Institución Educativa..SEÑOR DE LA DIVINA MISERICORDIA".....

Nosotras, Evelyn Petronila Ordinola Madrid, identificada con DNI 70069159 y Sharon Nicol Saldaña Mori, identificada con DNI 78547013, nos dirigimos a usted para expresar un afectuoso saludo y solicitar permiso para realizar acompañamiento y recopilación de información para la ejecución de mi proyecto de investigación en la institución educativa "SEÑOR DE LA DIVINA MISERICORDIA"....; el cual lleva como título: Juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2025

POR LO EXPUESTO

Pido a usted acceder a mi solicitud, es propicia la oportunidad para expresarle las muestras de mi especial consideración.

Tumbes 11 de Junio del 2025.

Atentamente:

Evelyn Petronila Ordinola Madrid

Sharon Nicol Saldaña Mori

Anexo 8: Carta de autorización del director

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, MARÍA VIRGINIA AGUIRRE CHALE directora de la institución educativa SEÑOR DE LA DIVINA MISERICORDIA de la provincia de Tumbes, identificada con el número de DNI 00240591 actuando en mi nombre ante usted manifiesto y expongo:

Que por este medio **AUTORIZO** a las estudiantes, Evelyn Petronila Ordinola Madrid, identificada con DNI 70069159 y Sharon Nicol Saldaña Mori, identificada con DNI 78547013, a ejecutar su proyecto de investigación en la institución educativa SEÑOR DE LA DIVINA MISERICORDIA Titulado: Juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2025

Tumbes 11 de Junio del 2025.

I.E.I. "SEÑOR DE LA DIVINA MISERICORDIA"
LOS CLAVELES - PAMPA GRANDE
Mg. María Virginia Aguirre Chale
DIRECTORA

DIRECTORA

Anexo 8: Carta de autorización padres de familia

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, Yuly Katherine Meca Saavedra, identificado/a con número de DNI 47676029 madre/padre de mi menor hijo/a Kaily de Jesús Pintado Meca estudiante de la institución educativa N° 074 "LAS ARDILLITAS", actuando en mi nombre ante usted manifiesto y expongo:

Que por este medio **AUTORIZO** a las estudiantes, Evelyn Petronila Ordinola Madrid, identificada con DNI 70069159 y Sharon Nicol Saldaña Mori, identificada con DNI 78547013, a realizar el acompañamiento y el uso de recopilación de información de prueba para su proyecto de tesis, titulado: Juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2025

Tumbes 11 de Junio del 2025.

MADRE/PADRE DE FAMILIA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Yo, Gabriela Cayetano Rodriguez, identificado/a con número de DNI 42559519 madre/padre de mi menor hijo/a Adriel Gonzales C., estudiante de la institución educativa N° 074 "LAS ARDILLITAS", actuando en mi nombre ante usted manifiesto y expongo:

Que por este medio **AUTORIZO** a las estudiantes, Evelyn Petronila Ordinola Madrid, identificada con DNI 70069159 y Sharon Nicol Saldaña Mori, identificada con DNI 78547013, a realizar el acompañamiento y el uso de recopilación de información de prueba para su proyecto de tesis, titulado: Juego simbólico en niños de 4 años en una institución educativa inicial, Tumbes, 2025

Tumbes 11 de Junio del 2025.

MADRE/PADRE DE FAMILIA

Anexo 9: Resolución de Aprobación del Proyecto de Tesis

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

RESOLUCIÓN Nº 281-2025/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 20 de agosto de 2025.

VISTO: El expediente virtual N° 1729, del 05 de agosto de 2025, correspondiente al INFORME N° 002-2025/UNTUMBES-FACSO-ELAZ-PJ, mediante el cual, el presidente del Jurado constituido con la RESOLUCIÓN Nº 112-2025/UNTUMBES-FACSO-D, del 24 de marzo de 2025, alcanza el acta de aprobación del proyecto de tesis titulado **"JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025"**, presentado por las bachilleres de la Escuela Profesional de Educación - Programa de Educación Inicial, **EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID y SHARON NICOL SALDAÑA MORI**, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial; y

CONSIDERANDO:

Que con la RESOLUCIÓN Nº 112-2025/UNTUMBES-FACSO-D, del 24 de marzo de 2025, se reconoce a las bachilleres **EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID y SHARON NICOL SALDAÑA MORI**, como autoras del proyecto de tesis titulado **"JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025"**, se constituye el Jurado Calificador y se designa al asesor de dicho documento académico;

Que, de lo consignado en el acta suscrita por los integrantes del indicado jurado, del 06 de junio de 2025, y que obra en el expediente señalado en la referencia, se desprende que el mencionado proyecto de tesis ha sido debidamente corregido por las mencionadas bachilleres y favorablemente evaluado para efectos de su correspondiente aprobación como proyecto de tesis;

Que teniendo en cuenta lo expuesto, deviene procedente la aprobación del indicado documento, con el carácter de proyecto de tesis y cuya evaluación debe continuar a cargo de los docentes miembros de ese mismo jurado calificador;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente, en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte Resolutiva;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR el proyecto de tesis titulado: **"JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025"**, presentado por las bachilleres de la Escuela Profesional de Educación - Programa de Educación Inicial,

SECRETARÍA ACADÉMICA

RESOLUCIÓN Nº 281-2025/UNTUMBES-FACSO-D.

EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID y SHARON NICOL SALDAÑA MORI, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial.

ARTÍCULO SEGUNDO: AUTORIZAR, la ejecución del proyecto de tesis denominado: **"JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025"**, presentado por las bachilleres de la escuela profesional de Educación - Programa de Educación Inicial, **EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID y SHARON NICOL SALDAÑA MORI**, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial.

ARTÍCULO TERCERO: RATIFICAR a la Dra. Lady Shirley Minaya Becerra, como **asesora** del proyecto de tesis titulado **"JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025"**.

ARTÍCULO CUARTO: DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 59º del Reglamento de Tesis la Universidad Nacional de Tumbes, el incumplimiento de las funciones del jurado, el asesor o tesista, pueden solicitar el cambio del jurado.

ARTÍCULO QUINTO: DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 56º del Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes, el tesista puede cambiar de asesor y/o coasesor (es) si no cumplen sus funciones, según el ítem a) del artículo 52° del presente reglamento.

ARTÍCULO SEXTO: COMUNICAR la presente Resolución a los docentes aquí nominados, al vicerrectorado académico y al instituto de investigación, lo dispuesto en la presente resolución para su conocimiento y las acciones que son de su propia competencia.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el veinte de agosto del dos mil veinticinco.

REGÍSTRASE Y COMUNÍCASE: (Fdo.) Dra. **DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA**, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Dr. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval, Secretario Académico de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
- *RECTOR-VRACAD-OGCDA*
- *FACSO-DDH-DDT-DET-DDED*
- *DEED-DDPS-DEPS-DECC*
- *REG. TEC-Interesado-Archivo*

DMMY/D.
CJHS/Sec. Acad.

Dr. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval
SECRETARIO ACADÉMICO

Anexo 10: Resolución de aprobación de proyecto de tesis

UNIVERSIDAD NACIONAL DE TUMBES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
Ciudad Universitaria - Pampa Grande - Tumbes - Perú

"AÑO DE LA RECUPERACIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ECONOMÍA PERUANA"

RESOLUCIÓN Nº 281-2025/UNTUMBES-FACSO-D.

Tumbes, 20 de agosto de 2025.

VISTO: El expediente virtual N° 1729, del 05 de agosto de 2025, correspondiente al INFORME N° 002-2025/UNTUMBES-FACSO-ELAZ-PJ, mediante el cual, el presidente del Jurado constituido con la RESOLUCIÓN Nº 112-2025/UNTUMBES-FACSO-D, del 24 de marzo de 2025, alcanza el acta de aprobación del proyecto de tesis titulado **"JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025",** presentado por las bachilleres de la Escuela Profesional de Educación - Programa de Educación Inicial, **EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID y SHARON NICOL SALDAÑA MORI,** para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial; y

CONSIDERANDO:

Que con la RESOLUCIÓN Nº 112-2025/UNTUMBES-FACSO-D, del 24 de marzo de 2025, se reconoce a las bachilleres **EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID y SHARON NICOL SALDAÑA MORI,** como autoras del proyecto de tesis titulado "**JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025",** se constituye el Jurado Calificador y se designa al asesor de dicho documento académico;

Que, de lo consignado en el acta suscrita por los integrantes del indicado jurado, del 06 de junio de 2025, y que obra en el expediente señalado en la referencia, se desprende que el mencionado proyecto de tesis ha sido debidamente corregido por las mencionadas bachilleres y favorablemente evaluado para efectos de su correspondiente aprobación como proyecto de tesis;

Que teniendo en cuenta lo expuesto, deviene procedente la aprobación del indicado documento, con el carácter de proyecto de tesis y cuya evaluación debe continuar a cargo de los docentes miembros de ese mismo jurado calificador;

Que, en razón de lo anterior, es conveniente disponer lo pertinente, en relación con lo aquí expuesto, en los términos que se consignan en la parte Resolutiva;

En uso de las atribuciones conferidas a la señora Decana de la Facultad de Ciencias Sociales;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: APROBAR el proyecto de tesis titulado: "**JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025",** presentado por las bachilleres de la Escuela Profesional de Educación - Programa de Educación Inicial,

Universidad Nacional de Tumbes
SECRETARÍA ACADÉMICA
Facultad de Ciencias Sociales

RESOLUCIÓN Nº 281-2025/UNTUMBES-FACSO-D.

EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID y SHARON NICOL SALDAÑA MORI, para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial.

ARTÍCULO SEGUNDO: AUTORIZAR, la ejecución del proyecto de tesis denominado: "**JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025",** presentado por las bachilleres de la escuela profesional de Educación - Programa de Educación Inicial, **EVELYN PETRONILA ORDINOLA MADRID y SHARON NICOL SALDAÑA MORI,** para optar el título profesional de Licenciadas en Educación Inicial.

ARTÍCULO TERCERO: **RATIFICAR** a la Dra. Lady Shirley Minaya Becerra, como **asesora** del proyecto de tesis titulado **"JUEGO SIMBÓLICO EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL, TUMBES, 2025".**

ARTÍCULO CUARTO: DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 59º del Reglamento de Tesis la Universidad Nacional de Tumbes, el incumplimiento de las funciones del jurado, el asesor o tesista, pueden solicitar el cambio del jurado.

ARTÍCULO QUINTO: DEJAR expresamente indicado que, en conformidad con el artículo 56º del Reglamento de Tesis de la Universidad Nacional de Tumbes, el tesista puede cambiar de asesor y/o coasesor (es) si no cumplen sus funciones, según el ítem a) del artículo 52° del presente reglamento.

ARTÍCULO SEXTO: COMUNICAR la presente Resolución a los docentes aquí nominados, al vicerrectorado académico y al instituto de investigación, lo dispuesto en la presente resolución para su conocimiento y las acciones que son de su propia competencia.

Dada en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, el veinte de agosto del dos mil veinticinco.

REGÍSTRASE Y COMUNÍCASE: (Fdo.) Dra. DIANA MILAGRO MIRANDA YNGA, Decana de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes; (Fdo.) Dr. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval, Secretario Académico de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes.

C. c.
-RECTOR-VRACAD–OGCDA
-FACSO-DDH–DDT–DET–DDED
-DEED-DDPS-DEPS-DECC
-REG.TEC-Interesado-Archivo
DMMY/D.
CJHS/Sec. Acad.

Dr. Cristhiam Jacob Hidalgo Sandoval
SECRETARIO ACADÉMICO

Anexo 10: Fotos de la aplicación del instrumento

Fig. 1: Regulación emocional

Fig. 2: Interacción con pares

Fig. 3: Resolución de problemas

Fig. 4: Capacidad de empatizar

Fig. 5: Juego de roles

Fig. 6: Uso de objetos