

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO
“SAN MARCOS” - SAN MARCOS**



**EL JUEGO SIMBOLICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 035 DE LA GRAMA,**

EDUARDO VILLANUEVA, 2022

TESIS PRESENTADA POR:

MURRUGARRA ARIAS, Lily Yulisa

PIZARRO GALLARDO, Mariela Kathia

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN
INICIAL**

ASESORA Prof. RAMOS QUIROZ, Rosmery.

SAN MARCOS - CAJAMARCA - PERÚ

-2023-

CARÁTULA

TÍTULO DE LA TESIS

**EL JUEGO SIMBOLICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS Y
NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 035 DE LA GRAMA, EDUARDO VILLANUEVA,**

2022

DEDICATORIA

A nuestros familiares que siempre nos apoyaron en todo momento para llegar a alcanzar nuestra meta, la de ser docentes al servicio de la niñez de nuestra patria.

Mariela y Lily

AGRADECIMIENTO

Al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público San Marcos por brindar la oportunidad a la juventud sanmarquina de labrarse una profesión digna de maestra.

A los docentes del IESP San Marcos, por sus enseñanzas y oportunos alcances tanto a nivel académico como persona, a ellos un infinito agradecimiento

A la profesora Rosmery Ramos Quiroz, asesora de la presente investigación quien no escatimó tiempo para orientar el respectivo trabajo de investigación.

A la IEI N° 035 “La Grama”, quien a través de su directora permitió y dio la autorización para la aplicación del diario de campo y los instrumentos de investigación

Mariela y Lily

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado calificador:

En esta oportunidad se está presentando ante ustedes, la investigación titulada: **“EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA IEI N° 035 DE LA GRAMA, EDUARDO VILLANUEVA, 2021”**. La presente investigación está desarrollada de acuerdo a lo especificado por el protocolo oficial de esta casa superior de estudios, y a la vez concuerda con las últimas normatividades vigentes que aprueban la estructura y protocolo de trabajos de investigación con fines de titulación.

Por lo que se pone el presente trabajo de investigación a vuestra consideración para que con su justo criterio se hagan las observaciones y alcances pertinentes, las mismas que serán levantarlas por las responsables de la investigación, y a la vez permitirán dar una mayor consistencia al presente estudio.

Mariela y Lily

ÍNDICE

CARÁTULA	i
TÍTULO DE LA TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE.....	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	xi
1.1. Planteamiento y formulación del problema general.....	12
1.2. Formulación del problema.....	14
1.2.1. <i>Problema general</i>	14
1.2.2. <i>Problemas específicos</i>	14
1.3. Justificación del problema.....	14
1.3.1. <i>Justificación legal</i>	14
1.3.2. <i>Justificación didáctica</i>	16
1.4. Limitaciones de la investigación	17
1.4.1. <i>De tiempo</i>	17
1.4.2. <i>De experiencia</i>	17
1.4.3. <i>De economía</i>	17
1.5. Delimitación de objetivos.....	18
1.5.1. <i>Objetivo general</i>	18
1.5.2. <i>Objetivos específicos</i>	18
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes.....	20
2.2. Bases teóricas	28
SUBCAPÍTULO I: Variable 1: Juego simbólico.....	28
2.2.1. <i>Teorías relacionadas al juego</i>	28
2.2.2. <i>Literatura relacionada a la variable juego simbólico</i>	31
SUBCAPÍTULO II: Variable 2: <i>Desarrollo psicomotor</i>	42
2.2.3. <i>Teorías relacionadas al desarrollo psicomotor</i>	42
2.2.4. <i>Literatura de la variable desarrollo psicomotor</i>	43
2.3. Definición de términos	56
2.3.1. <i>Juego</i>	56

2.3.2. <i>Coordinación motora</i>	56
2.3.3. <i>Juego simbólico</i>	56
2.3.4. <i>Capacidad</i>	57
2.3.5. <i>Imaginación</i>	57
2.3.6. <i>Movimiento</i>	57
2.3.7. <i>Psicomotricidad</i>	57
2.3.8. <i>Socialización</i>	58
2.3.9. <i>Desarrollo psicomotor</i>	58
2.3.10. <i>Juego libre</i>	58
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO	59
3.1. Tipo de investigación	60
3.2. Método de investigación.....	60
3.3. Diseño de investigación.....	60
3.4. Población y muestra	61
3.4.1. <i>Población</i>	61
3.4.2. <i>Muestra</i>	61
3.5. Variables de estudio	62
3.5.1. <i>Variable 1: juego simbólico</i>	62
3.5.2. <i>Variable 2: desarrollo psicomotor</i>	62
3.5.3. <i>Operacionalización de variables</i>	62
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	63
3.6.1. <i>Técnicas</i>	63
3.6.2. <i>Instrumentos</i>	63
3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales	63
3.7.1. <i>Hipótesis general</i>	63
3.7.2. <i>Hipótesis específicas</i>	63
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	64
CAPÍTULO IV RESULTADOS.....	65
4.1. Selección de instrumentos	66
4.1.1. <i>Variable juego simbólico</i>	66
4.1.2. <i>Variable desarrollo psicomotor</i>	66
4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos	67
4.2.1. <i>Tratamiento estadístico de la variable juego simbólico</i>	67
4.2.2. <i>Tratamiento estadístico de la variable desarrollo psicomotor</i>	72
4.3. Prueba de hipótesis	76

DIFUSIÓN DE RESULTADOS.....	76
Conclusiones y sugerencias	77
Sugerencias	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	79
ANEXOS	84
Instrumentos de investigación.....	84
Fichas de validación de instrumentos	88
Resolución de aprobación de reglamento de investigación	91
Nómina de matrícula de integrantes de la muestra	92
Autorización de desarrollo de proyecto de investigación	93
Bases de datos	94
Prueba de normalidad	96
Cálculo de la prueba de confiabilidad.....	96
Fotografías que evidencian el desarrollo de la investigación	97

RESUMEN

La presente investigación titulada **“EL JUEGO SIMBOLICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA IEI N° 035 DE LA GRAMA, EDUARDO VILLANUEVA, 2022”**, tiene como objetivo: determinar el nivel de correlación que se presenta entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 035 del distrito de Eduardo Villanueva, La Grama - 2022”, es una investigación cuantitativa de nivel descriptivo correlacional, el proceso de la investigación consistió en aplicar a los niños y niñas de la muestra dos instrumentos de investigación consistentes en fichas de observación una de respecto al juego simbólico y otra referida al desarrollo psicomotor, los resultados obtenidos de toda la investigación se procesaron estadísticamente recurriendo a la estadística descriptiva e inferencial, permitiendo llegar a la conclusión que existe una correlación altamente significativa directa entre juego simbólico y desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 035 La Grama, Pedro Gálvez, 2022 ”, puesto que se ha llegado a un coeficiente de correlación de Pearson igual a 0.974 y un sig. bilateral de 0.000

Palabras claves: Juego simbólico, relación, desarrollo psicomotor

ABSTRACT

The present investigation entitled "SYMBOLIC GAME AND PSYCHOMOTOR DEVELOPMENT IN 5-YEAR-OLD BOYS AND GIRLS OF THE IEI N° 035 DE LA GRAMA, EDUARDO VILLANUEVA, 2022", aims to: determine the level of correlation that occurs between the game symbolic and psychomotor development of 5-year-old boys and girls from the Educational Institution No. 035 of the district of Eduardo Villanueva, La Grama - 2022", is a quantitative investigation of correlational descriptive level, the research process consisted of applying to the boys and girls in the sample two research instruments consisting of observation sheets, one regarding symbolic play and the other referring to psychomotor development, the results obtained from all the research were statistically processed using descriptive and inferential statistics, allowing us to arrive at the conclusion that there is a highly significant direct correlation between symbolic play and psychomotor development in the 5-year-old boys and girls of the IEI No. 035 La Grama, Pedro Gálvez, 2022 ", since a Pearson correlation coefficient equal to 0.974 and one sig. bilateral of 0.000

Keywords: symbolic game, relationship, psychomotor development

CAPÍTULO I
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

Una persona desde que nace es una fuente inagotable de actividad, son diversas sus actividades, sus ideas y las ejecuta de acuerdo a sus necesidades y expectativas y en su proceso de desarrollo y maduración se hace presente una actividad inherente a todo menor de edad que es justamente el juego. Jugar es la principal actividad de los niños; anima al niño a explorar, comprender y dominar el mundo; por lo tanto, estas experiencias le permitirán al niño organizar la información que recibe del exterior y perfilar sus capacidades y habilidades; por otro lado, la educación infantil se convierte en el pilar principal de la formación integral de las personas, de allí que es imprescindible partir de actividades significativas. Sin embargo, a pesar de que el juego constituye un elemento relevante para la construcción de la persona, este debe permitir el mejoramiento de las potencialidades de las personas, por ello jugar si bien es una actividad muy importante en los niños y niñas, aún más importante es jugar con una subyacente finalidad, es decir que produzca en los menores de edad cambios cualitativos capaces de obtener más adelante hombres y mujeres sensibles, emprendedores, indagadores y con una ambición de ser cada día mejores.

En estos últimos años por diferentes razones que pasan por ciertos cambios cualitativos de las familias en cuanto a las actividades que desarrollan con sus hijos, las formas de divertirse han cambiado significativamente, si antes el juego de canicas, de la rueda de los yaces, simulaciones de personajes como a la mamá, al papá, a la autoridad, a la maestra, etc. eran frecuentes como que ahora han pasado a un segundo plano y los niños desde edades muy tempranas se concentran en juegos virtuales que muchas veces les priva de una interacción más directa y presencial. (mas-vida-psicologos-fuengirola, 2019). esto desde ya constituye una problemática pues al dejar de lado el juego en un sentido natural están perdiendo la oportunidad única de realizar actividades que más adelante lo van a necesitar cuando sean adultos. De igual manera un estudio realizado por UNICEF (2017) afirma que ahora los niños y las niñas juegan

menos con sus padres y madres, donde en más 74 países y alrededor de 40 millones de niños y niñas, 14 de ellos de América Latina tienen padres que no juegan o no hacen las tareas con sus hijos dejando muchas veces a la deriva o con tutores particulares.

En el caso del Perú la situación de los niños y niñas en lo que respecta al juego también constituye una problemática por diferentes y variadas razones que responden muchas veces al tipo de clases o estrato social, si es verdad en estratos sociales altos los niños y niñas tienen mayor oportunidad de jugar pero también son imantados por los juegos sofisticados que muchas veces hacen que se pierda la parte inventiva y creativa, y en cuanto a los estratos sociales medios o bajos la realidad es diferente, los niños y niñas muchas veces no son asistidos de manera oportuna para que se realicen como les corresponde asumiendo tareas que están fuera de su edad, y este panorama en los años 2020 y 2021 se agravó mucho más especialmente en el Perú y también Panamá que durante el año 2021 las instituciones educativas no abrieron sus aulas para que por lo menos tengan una mejor interacción con sus amigos y amigas (UNICEF, 2021).

Si los niños y niñas no tienen la oportunidad de representar roles, interactuar, compartir sus vivencias, entonces están perdiendo una buena oportunidad de desarrollar otras capacidades como la psicomotricidad, pues el juego en sus diferentes formas (especialmente de desplazamiento y manipulación) permiten que ejercite la parte motora, el control de sus emociones para seguir formando parte del juego, situación que se ha perdido o por lo menos ha disminuido estos últimos años.

Esta problemática tanto de nivel internacional, y nacional es trascendente y naturalmente, con ciertos cambios de acuerdo al contexto también se presenta en la Institución Educativa N° 035 con los niños y niñas de 5 años, pues durante el año 2022 que fue el único año que estos niños asistieron de forma presencial a la institución educativa tienen ciertas limitaciones en cuanto a la ejecución de juegos simbólicos y al desarrollo psicomotriz, lo que

se evidencia en diferentes actividades que realizan como la práctica de deportes, el desarrollo de roles, etc. De lo descrito anteriormente se plantea la siguiente interrogante:

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 035 de la Grama, Eduardo Villanueva, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

a. ¿Cuál es el nivel de práctica del juego simbólico por parte de los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 035 de la Grama, Eduardo Villanueva, 2022?

b. ¿Cuál es nivel del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 035 de la Grama, Eduardo Villanueva, 2022?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.

b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Resolución Directoral Institucional N° 09 -2020- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público “San Marcos” /DG.

APROBAR el nuevo texto del Protocolo Institucional de Investigación para desarrollar investigación correlacional, de manera excepcional para la Promoción 2020 del IESP Público “San Marcos”, que conllevarán a la sustentación para la obtención de su título profesional, en el marco de la emergencia sanitaria nacional; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

e. Resolución Directoral Institucional N° 89 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público “SAN MARCOS” /DG.

APROBAR los títulos de los proyectos de investigación que presenta el Profesor Pedro Julio Cotrina Rodríguez, en calidad de Docente del Área de Investigación Aplicada III, que mediante la coordinación y trabajo directo con cada grupo de Investigación de las estudiantes de Educación Inicial Octavo Ciclo Académico del IESP Público “San Marcos” y docentes asesores, se presenta para su aprobación, en el marco del nuevo Protocolo de Investigación Institucional para la Investigación Correlacional y Pre-experimental, a ser ejecutados en el presente año académico; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

1.3.2. Justificación didáctica

Habiendo descrito el problema respecto a la frecuencia y calidad de juego que realizan los niños y niñas desde edades muy tempranas, es importante tener presente que esta actividad es sumamente importante en la construcción de su personalidad de las personas además que se asocia a otras características de la persona que hacen de ella un ser que cada día mejora sus capacidades motrices de manera significativa y que estas se perfeccionan a medida que se ejerce una práctica continua, secuencial y sistemática, en este sentido la presente investigación aparte de identificar el nivel en que se encuentra cada una de estas actividades como es el juego simbólico y el desarrollo psicomotor va a permitir si entre estas dos variables se presenta una interdependencia o correlación, es decir que si a medida que se practica el juego se mejora el

desarrollo psicomotor, y así mismo que si se tiene un mejor desarrollo psicomotor, el niño o niña puede desarrollar mucho mejor los diferentes juegos y específicamente el juego simbólico. Además la presente investigación se constituirá en una fuente de información confiable para otras investigaciones que tengan que ver con las mismas variables de estudios o variables afines.

1.4. Limitaciones de la investigación

1.4.1. De tiempo

El último año de formación inicial docente solamente se llevan tres áreas académicas y dentro de ellas Investigación Aplicada IV y V, sin embargo las prácticas pre profesionales distraen el mayor número de horas, ello ha hecho que se optimice el tiempo para poder cumplir con los plazos y no dilatar el proceso de ejecución y titulación.

1.4.2. De experiencia

Mientras más se desarrollen cierto tipo de actividades la persona descubre estrategias, técnicas u opciones que permiten mejorar el proceso de ejecución de una tarea que realizar, la ejecución de una investigación implica una serie de actividades y toma de decisiones que permitan hacerla de la mejor manera, por lo que varias veces se ha tenido que replantear varias veces la investigación lo que es posible que se hubiera evitado si ya se tuviera más experiencia en la realización de este tipo de trabajo de investigación.

1.4.3. De economía

La economía es un factor ineludible para realizar la gran mayoría de tareas, la realización de una investigación implica la erogación de cierto presupuesto que si bien es relativamente bajo en este tipo de investigaciones, pero que al tener una serie de compromisos académicos especialmente con las prácticas pre profesionales, ha limitado transitoriamente cumplir rigurosamente con la cronogramación de actividades.

1.5. Delimitación de objetivos

1.5.1. *Objetivo general*

Determinar el nivel de correlación que se presenta entre el juego simbólico y el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial del distrito de Eduardo Villanueva, La Grama, 2022.

1.5.2. *Objetivos específicos*

a. Identificar el nivel de práctica del juego simbólico que desarrollan los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 035 de la Grama, Eduardo Villanueva, La Grama 2022.

b. Identificar el nivel de desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 035 de la Grama, Eduardo Villanueva, La Grama 2022

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

González y otros (2016) tesis titulada “El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016”. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Tuvo como objetivo general, Determinar la incidencia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del Centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período 2015-2016”. Y llegó a las siguientes conclusiones:

- Se demostró la importancia del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz al ser una herramienta que brinda muchos beneficios en el desarrollo físico y mental del niño.
- Se comprobó las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz ya que es una estrategia que permite al niño relacionarse con su medio, exprese sus temores, inquietudes, y emociones.
- Se investigó las funciones del juego simbólico, determinando así su relevancia en el desarrollo psicomotriz al crear un escenario lúdico en donde los infantes manifiesten su mundo interior, les permite asumir roles, le ayuda a formar su pensamiento y a solucionar de manera más eficiente los problemas que se les presente en su entorno diario.

Solís & Torres (2016) tesis titulada “Juego tradicional en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de 4 y 5 años de edad del centro educativo N° 1 del Ministerio de educación de la ciudad de Quito periodo 2014-2015”. Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador. Tuvo como objetivo general, determinar de qué manera el juego tradicional desarrolla la psicomotricidad en los niños(as) de 4 a 5 años de edad del Centro Educativo N° 1 del Ministerio de Educación durante el periodo 2014 – 2015. Y llegó a las siguientes conclusiones:

- Luego del análisis e interpretación de resultados de la encuesta aplicada a las maestras y la observación aplicada a los niños y niñas de primer año de educación básica de la Escuela Juan Montalvo y en correspondencia a los objetivos de la investigación se deduce las siguientes conclusiones y recomendaciones del estudio: Las maestras están de acuerdo que los juegos tradicionales ecuatorianos son adecuados para desarrollar la psicomotricidad, pero las mismas maestras en la práctica, juegan muy poco con los niños. Para las maestras la psicomotricidad dentro de la formación de los niños y niñas de primero de básica tiene un valor muy importante, pero no conocen que un buen desarrollo de esta área sirve como base para los aprendizajes abstractos que son la lectura escritura y cálculo.

González y otros, (2022) investigación titulada: “El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños”. Tuvo como objetivo determinar en qué medida el juego simbólico mejora el desarrollo psicomotriz, es una investigación de enfoque cuantitativo con diseño pre experimental con pre y pos test con un solo grupo, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Se investigó las funciones del juego simbólico, determinando así su relevancia en el desarrollo intelectual, emocional y psicomotriz en los niños. El juego simbólico permite crear un escenario lúdico en donde los infantes manifiestan su mundo interior, les permite asumir roles, les ayuda a formar su pensamiento y a solucionar de manera más eficiente los problemas que se les presente en su entorno diario.

- El juego simbólico puede considerarse como una herramienta o estrategia que brinda muchos beneficios en el desarrollo físico y mental del niño. Mediante las fichas de observación aplicadas se pudo evidenciar que, en su mayoría, los niños en esta edad aún no tienen mayor fuerza, resistencia, coordinación, ni una preferencia manual establecida, pero si han desarrollado la coordinación de su psicomotricidad fina, sin embargo, necesitan de más actividades que desarrollen sus funciones de motricidad gruesa.

- Otro aspecto es el de la creatividad, en la mayoría de los niños se observó que no utilizan objetos o su imaginación para crear situaciones o escenarios a la hora del juego. También se evidenció que por medio de las actividades de asumir roles de otras personas los niños pueden demostrar sus habilidades y capacidades en el grupo.
- Además de comprobar las ventajas del juego simbólico en el desarrollo psicomotriz, se identificaron también beneficios importantes como, el desarrollo de la imaginación y creatividad, interacción social, optimismo y confianza en sí mismos.

De acuerdo a los antecedentes consultados se puede afirmar que el juego simbólico tiene una relevancia en cuanto a l buen manejo de la psicomotricidad de los estudiantes, en las tres investigaciones prácticamente se concluye en lo mismo, es decir que el juego simbólico se constituye en una alternativa pertinente para mejorar el desarrollo psicomotor de los niños y niñas desde la educación inicial hacia adelante.

2.1.2. Nacionales

Mamani y otros (2019) tesis titulada “Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 192 Puno 2018”. Universidad Nacional del Altiplano, Puno, Perú. Tuvo como objetivo general, determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Se ha comprobado la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, cuando se aplica en forma continua, previa planificación, para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años con que se ubican en la categoría de “logro previsto” el 81% en el grupo experimental y 66% en el grupo control, con prueba de “T” $10.6 > 1.96$. los datos referidos explican la eficacia de la aplicación programada de los juegos tradicionales durante las sesiones de aprendizaje. (tabla 14)

- Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales en los niños de 4 años, donde la mayoría de los niños se ubican, en el rango “14 a 16” = A con 38%. y entre “17 a 20” con 29% AD Reflejando la eficacia del juego tradicional por que el niño busca ejecutar el dominio de su propio cuerpo, busca explorar y manipular objetos de su entorno. Por tanto los juegos tradicionales, como recurso didáctico es eficaz con $2.2434 > 1.96$ de “T” Student. y con promedio de $14.1 > 13.1$, aplicando los juegos tradicionales con regularidad para desarrollar la coordinación en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018. (tabla 15)

- Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años, se ubican: en el rango de “14 a 16” con 43%, seguido del rango entre "17 a 20" = AD con el 24% de niños, porque los juegos de socialización ayudan a interactuar con otros, permite relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia. Por tanto los juegos tradicionales como recurso didáctico es eficaz con $1.897 > 1.96$ de “T” de Student y con el promedio de $15.1 > 13.6$, aplicando los juegos tradicionales con regularidad 81 para desarrollar el lenguaje en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018. (tabla 16).

Vílchez y Olivera (2018), tesis titulada “El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, distrito de Ocongate-Quispicanchi-cusco. Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa, Perú. Tuvo como objetivo general; determinar de qué manera incide el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco. Y llego a las siguientes conclusiones:

- El juego incide significativamente como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco; lo cual se demuestra comparando resultados entre el pre-test donde el 53% tuvieron un logro mínimo

y solo un 38% logro mediano; mientras que en el post-test el logro satisfactorio fue del 86% mientras que un logro mediano fue del 14% en general.

- Se demuestra que el juego incide significativamente como estrategia en el desarrollo de la dimensión de 'Lateralidad' en los niños de 5 años, pasando de 19% y 9% a 85% y 15% en el nivel de 'medianamente satisfactorio' y 'plenamente satisfactorio', respectivamente, en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco.

- Se comprueba que el juego influye de forma significativa como estrategia en el desarrollo de la dimensión del 'Esquema corporal' de los niños de 5 años, logrando pasar de 19% y 9% a 95% y 5% respectivamente en el nivel de 'medianamente satisfactorio' y 'plenamente satisfactorio', en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco.

2.1.3. Regionales

Castañeda (2018) tesis titulada “Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba” Universidad San Pedro, Celendín, Perú. Tuvo como objetivo general; determinar en qué medida el programa “juego libre” influye en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín – 2018. Y llego a las siguientes conclusiones:

- Se logró determinar en qué medida el programa “juego libre” influye en el desarrollo psicomotor de los niños(as) de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018.

- Los estudiantes considerados como muestra de 3 años de educación inicial de la IE. N° 374 Piobamaba, Celendín - 2018, antes de la aplicación el programa de juego libre, ubicándose la mayoría de estudiantes en niveles de: inicio y logro esperado; sin embargo, después del desarrollar el programa de juego libre la mayoría de estudiantes alcanzaron niveles de logro esperado y nivel de logro destacado.

- Se logró demostrar la efectividad de la propuesta del programa “juego libre” en el desarrollo psicomotor en los niños de 3 años, mejorándose significativamente en las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad.

Gutiérrez (2019) investigación titulada “Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicolón – Bambamarca-2019” Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca Perú. Tuvo como objetivo general; determinar la influencia de la aplicación de los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón-Bambamarca, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Antes de aplicar la estrategia de juegos psicomotores para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón – Bambamarca-2019, se constató el nivel de coordinación motora gruesa que tenían los estudiantes, ubicándose el 40 % en el nivel de inicio y el 60 % en el nivel en proceso, los estudiantes ubicados en el nivel de inicio obtuvieron un calificativo entre el rango de 20 a 40 y los que se ubicaron en el nivel en proceso obtuvieron un calificativo entre el rango de 41 a 60 y una desviación estándar de 2, 56.

- Al terminar de aplicar la estrategia de juegos psicomotores para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón – Bambamarca-2019, se aplicó el pos test, ubicándose el 80 % en el nivel de logro previsto y el 20 % en el nivel de logro destacado, con un promedio de 77 puntos, obteniéndose una ganancia pedagógica de 37 puntos.

- La aplicación de juegos psicomotores resultó una estrategia eficaz para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 395 Chicolón –Bambamarca-2019, esto se pudo comprobar con los resultados obtenidos en la prueba “t” de Student, en la cual se puede visualizar como resultado el valor - 25,912, el cual resulta ser

inferior a lo señalado en la zona de rechazo de la hipótesis nula con un valor de probabilidad bilateral 0,000; inferior al valor de significancia ($\alpha = 0,05$), estos resultados obtenidos nos hacen confirmar la hipótesis de investigación (H1). El impacto obtenido en esta investigación es del 38%.

Fernández y Fernández (2017) investigación titulada “Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 436 distrito de Catache provincia de Santa Cruz región Cajamarca” Universidad Pedro Ruiz Gallo, Lambayeque, Perú. Tuvo como objetivo; diseñar y ejecutar un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 436 distrito Catache, Provincia Santa Cruz, Región Cajamarca, y llegó a las siguientes conclusiones:

- Al iniciar la intervención se pudo observar, que el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 436 Distrito Catache, Provincia Santa Cruz, Región Cajamarca, presenta dificultades, ubicándose en un nivel de aprendizaje de inicio, en caminar, en correr y saltar con respecto a una población de 14 niños; lo cual se da la necesidad de aplicar el programa de juegos psicomotrices.
- Se diseñó y aplicó un programa de juegos psicomotrices basado en la Teoría psicomotriz de Henry Wallon, implica establecer un programa didáctico y como parte de él, la correcta ubicación dentro del componente didáctico al que corresponde dichos juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa.
- Al finalizar el informe profesional, se evidenció que el desarrollo de la coordinación motora gruesa, después de aplicar la evaluación de salida, en caminar el logro de aprendizaje en correr y saltar el logro de aprendizaje, en un nivel alto estos logros se deben a la aplicación de un programa de juegos psicomotrices.

- Al comparar los resultados de la evaluación de entrada y evaluación de salida, podemos determinar que han mejorado significativamente pues el porcentaje de mejora de un promedio del 75%; esto se debe a la aplicación de un programa de juegos psicomotrices, motivándolos a participar activamente en las sesiones de aprendizaje.

En las investigaciones de carácter regional no ha sido posible poder obtener información de investigaciones específicas respecto al juego simbólico, pero si se han consultado respecto a los juegos en general y la influencia que estos tienen con la psicomotricidad, en todos ellos se perciben afirmaciones en el sentido que los juegos sí tienen una relevancia muy importante en la mejora psicomotricidad en los niños y niñas de educación inicial, estas conclusiones conllevan a consolidar la pertinencia de la aplicación de programas respecto a juegos con la finalidad de elevar considerablemente el desarrollo psicomotriz en los menores de edad, pues se debe advertir que tanto los juegos como el desarrollo psicomotor son dos variables que se ayudan mutuamente, pues, un niño o niña que tiene una buena motricidad, puede estar en condiciones de desarrollar diferentes juegos especialmente los que necesitan cierta destreza motora; por otra parte también se habla de niños y niñas que tienen capacidades para desarrollar un juego como el vóley, fútbol, saltar cuerdas, etc.; les permite elevar considerablemente la motricidad. En otras palabras de alguna manera se puede inducir que los juegos y específicamente los juegos simbólicos van a tener altas posibilidades de evidenciar la interdependencia del juego con el desarrollo psicomotor.

En síntesis, se puede asegurar que cuando se trata de relacionar variables, lo importante es que estas tengan similares niveles de aceptación o rechazo por parte de los integrantes de la muestra, solamente así se podrá verificar que las variables tomadas para una investigación, tienen correlación directa, pues se debe tener en cuenta que en ciertas investigaciones (y dependiendo de las variables de estudio puede haber una correlación indirecta o inversa.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: Variable 1: Juego simbólico

2.2.1. *Teorías relacionadas al juego*

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer (1855). Del juego y sus formas y finalidades se ha escrito bastante y constituye una actividad inherente a todas las culturas de la humanidad, su finalidad, sus ventajas en la construcción de la personalidad humana es diversa y cada teórico sustenta la finalidad de esta actividad inherente a no solamente a las personas, muchas veces se ha visto que los animales también desarrollan esta actividad. Herbert Spencer una filósofo y naturalista inglés inclinado por la teoría Darwiniana respecto al juego asume que.

La persona debido a situaciones de tranquilidad (en caso de las personas adultas) encuentra espacios o momentos para derrochar energía en actividades que le son de su interés creando de esta manera su teoría del excedente energético donde hace ver que el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia. Estas grandes cantidades de energías sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno. La teoría de Spencer se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y elimina el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. Para Spencer, el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasará de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas. (Gallardo, 2018)

Esta teoría si bien tiene cierto fundamento, pues muchas veces las personas desarrollan actividades lúdicas como una forma de distracción, toda vez que tienen tiempos libres y es necesario realizar actividades que induzcan a una tranquilidad emocional lo que podría dar esta actividad del juego, sin embargo muchas veces la persona cansada de una actividad le sirve el juego para acumular energías para emprender otra tarea, de allí que se encuentre en conflicto esta teoría pero que de alguna manera tiene cierto asidero, pues toda teoría no es cien por ciento cierta.

Teoría de la relajación de Lazarus (1833). Esta teoría se centra principalmente en que las personas luego de una ardua tarea buscan una actividad que les permita distraer su pensamiento en otras actividades diferentes la rutina de trabajo, definiéndose entonces esta teoría de Lazarus como teoría de la relajación.

Por ello es que la teoría de la relajación, del descanso, de la distensión o de la recuperación, propuesta por Lazarus, señala que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El juego es visto como una actividad que sirve para descansar, para relajarse y para restablecer energías consumidas en esas otras actividades más serias (Gallardo, 2018). Esta teoría si bien encaja perfectamente para las personas adultas, pero marca diferencias sustanciales en el caso de los niños, pues ellos juegan y juegan de manera sucesiva por varias horas y el cansancio casi no lo experimentan cuando están jugando, en consecuencia, la teoría de Lazarus se ajusta a un cierto segmento de edad de las personas pero tiene opiniones en contrario frente al juego que realizan los niños y justamente su energía lo gasta jugando.

Teoría del preejercicio de Karl Groos (1898). Con diferencia a las dos teorías anteriores Gross un filósofo alemán y a la vez psicólogo propone una teoría que se centra principalmente en el juego de los niños, y asume que los niños tienen una actividad principal que es el juego y propone la teoría del preejercicio, actividad que le permite a los menores de

edad tener una oportunidad valiosa de preparación para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto. La teoría de Groos destaca el papel relevante que tiene el juego en el desarrollo de las capacidades y las habilidades que permitirán al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta (Gallardo, 2018). Este autor concibe el juego como un ejercicio de preparación en el que el niño juega siempre de una manera que prefigura la futura actividad del adulto, siendo el juego una especie de pre ejercicio de las funciones mentales y de los instintos de las personas por lo que cada niño tiene diferentes formas de jugar. A pesar que esta teoría marcó un derrotero frente a otras teorías en el siglo XX, ahora se ha visto superada por otros estudios donde los niños por su naturaleza mismas tienen una intencionalidad de interacción, lo que conlleva a tener que realizar una actividad que les permita desarrollar justamente esta variable y no necesariamente podría ser considerada como un ensayo para las actividades cuando sea adulto.

Dentro de estas teorías consultadas se debe asumir que en todas ellas hay mucho de cierto, sin embargo se debe entender que el juego es una actividad propia de la persona al margen de la intencionalidad, pues muchas de las veces se juega simplemente porque se sienten ganas de jugar y no necesariamente por hacer algún descubrimiento o tener ciertas capacidades para el futuro (en el caso de los niños) solo que podría haber una relación directa entre las actividades que realizó cuando niños al jugar y lo que le pueda pasar más adelante cuando adulto.

Las teorías del juego lo que permiten es ver que esta actividad se centra en la persona y que le permiten tener espacios de tiempo donde realice actividades al margen de su trabajo formal y que no necesariamente busca resultados positivos, pues estos se dan de acuerdo al momento y que finalmente no van alterar significativamente su conducta, pues si lo haría dejaría de ser un juego y se convertiría en una actividad que busca siempre resultados satisfactorios.

2.2.2. *Literatura relacionada a la variable juego simbólico*

Concepto de juego. El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil, elástico y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: “iocum y ludusludere” ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen emplear indistintamente junto con la expresión actividad lúdica (Gallardo, 2018). Si bien acá se describe lo que es el juego pero la definición misma del juego resulta siendo difícil como las teorías mismas respecto al juego, pues de las tres consultadas a todas ellas les falta argumentos para que sean más completas y siempre habrá interrogantes que descarten ciertas afirmaciones que se encuentran en las teorías, de igual manera conceptualizar el juego resulta siendo complicado por decir lo menos siempre habrá algo que le está faltando a la definición, así de acuerdo acá dos definiciones:

Es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. (Viciano y Conde 2002, citado por Gallardo, 2018)

“Es un modo de interactuar con la realidad, determinado por los factores internos (actitud del propio jugador ante la realidad) de quien juega con una actividad intrínsecamente placentera, y no por los factores externos de la realidad externa” (Carmona y Villanueva, 2006, citado por Gallardo 2018)

Ambas definiciones se centran en algo principal que es la socialización pues al interactuar está socializando, por ello tal vez implícitamente una finalidad subyacente del juego sea la socialización.

El juego en la sociedad y las culturas. Como se mencionó al hablar de las teorías (al inicio) el juego es una actividad que se presenta en el transcurso de toda la evolución humana, naturalmente en ciertos estadios más que en otras épocas, pero la finalidad seguiría siendo la misma en este sentido.

El juego ha formado, está formando y formará parte de los sucesos y actividades de la vida cotidiana. Está directamente relacionado con el tiempo libre, un espacio que se dedica de descanso, diversión y recreación. En el tiempo libre, la persona está liberada de condicionantes extrínsecos como el trabajo, las obligaciones y los compromisos familiares y sociales. Desde la Antigüedad las personas han buscado formas de entretenerse, competir, conocerse y ocupar el tiempo libre mediante juegos. En el transcurso de la historia, el juego ha evolucionado a la vez que lo hacía el sentido del tiempo libre y del trabajo, y también las actividades de ocio dominantes en cada sociedad, que son influenciadas por los hábitos y costumbres de cada época, lugar y civilización. Los juegos siempre han cumplido una función de aprendizaje y socialización muy importantes. Esto es porque el juego es un elemento indispensable en el desarrollo evolutivo de los niños quienes manifiestan su reconocimiento del entorno físico y social mediante manifestaciones lúdicas, y está presente en todas las épocas y culturas de la historia. En muchos casos se han convertido en rituales iniciáticos o entrenamientos de habilidades a través de los cuales entender y asumir los valores propios de la sociedad en que se vive. Otra de las ventajas del uso del juego como herramienta educativa es la capacidad fomentar lo que es denominado “learning by doing” o “aprender haciendo”, ya que el juego enseña por sí mismo una serie de mecanismos y desarrolla unas competencias fundamentales para el desarrollo educativo y social de los niños como pueden ser la observación, el análisis,

la intuición y la toma de decisiones el ánimo por superarse, en fin diferentes razones por las cuales se desarrolla el juego (Gallardo, 2018)

Importancia del juego en los niños. Más que una simple oportunidad para la diversión, el juego es cosa seria en lo que respecta a la salud y el desarrollo de un niño. Desde el "no está... ¡acá está!", las tortitas con las manos y las escondidas hasta la rayuela, las muchas formas de jugar enriquecen el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de maneras muy importantes.

El informe clínico de la American Academy of Pediatrics titulado, "*El poder del juego: su función pediátrica para mejorar el desarrollo de los niños pequeños*" (en inglés) explica cómo y por qué jugar con ambos padres y otros niños es fundamental para formar mejores cerebros, cuerpos y vínculos sociales que prosperen; todas estas cosas son importantes en el mundo actual. La investigación muestra que jugar puede mejorar las capacidades de los niños para planificar, organizar, llevarse bien con los demás y regular sus emociones. Además, el juego ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso ayuda a los niños a sobrellevar el estrés. (healthychildren, 2019)

El juego simbólico. El juego simbólico es una actividad lúdica que todo niño o niña lo desarrolla desde edades muy tempranas y los va perfeccionado a medida que tiene mayor razonamiento, para el juego simbólico hay diferentes autores que ensayan definiciones las mismas que se asocian a su perfil de estudio del niño, acá se presenta una definición de la Universidad Autónoma de México y dice lo siguiente:

Todo aquel juego espontáneo, que surge de modo natural en casa, en el parque o en el centro educativo, en el que los niños utilizan su capacidad de representación mental para recrear todo un escenario de juego; es decir que el niño o la niña serán capaces de combinar hechos reales e imaginarios recreando situaciones ficticias como si estuvieran pasando realmente, ellos se convierten en personajes y los objetos cobran vida en su imaginación. Mediante este tipo de simbolización podemos observar como convierten

una escoba en un caballo o un palo en una varita mágica. Es ese tipo de juego en el que los niños hacen como si fueran papás, mamás u otras personas o personajes reales o imaginarias (UNAM, s.f, P. 3)

Desde esta definición se percibe con bastante claridad que este tipo de juegos lo realizan la totalidad de los niños y niñas y es recurrente a las diferentes etapas de su vida, sus vivencias, sus fantasías buscan representarla mediante actividades lúdicas o por objetos que para ellos tienen una significancia muy importante, de allí que los niños o niñas sientan muchas veces cólera cuando sus juguetes son chancados o rotos, pues si para el adulto es un simple juguete inanimado, para el niño representa un mundo fantástico que llenan sus ilusiones propias de su infancia.

Beneficios del juego simbólico. Los beneficios del juego simbólico son diversos y se podría asumir que son infinitos dentro de la construcción de la personalidad del niño influye en diferentes dimensiones de la persona humana, desde la sensibilidad emocional que debe sentir una persona hasta el estoicismo que tendría que evidenciar para ciertas ocasiones, desde lo mágico y artístico que son otras capacidades de la persona hasta el conocimiento lógico e inferencial que le permiten establecer relaciones cuánticas, en fin como se menciona al inicio, son bastas y diversas, según la UNAM (s.f) específicamente menciona:

El juego simbólico les permite vivir otros mundos, poner en marcha su creatividad y su imaginación, superar miedos y ganar confianza, permite también la exteriorización de conductas aprendidas mediante la observación pero también estimula el aprendizaje de nuevas. Asimismo facilita la expresión de sentimientos y la activación de habilidades y competencias socioemocionales, lo que aporta grandes beneficios en el proceso madurativo de los niños (p.4)

Desde este punto de vista, los padres y madres de familia están en la responsabilidad de fomentar en sus hijos el juego simbólico y permitirles que de esta manera desarrollen sus

vivencias, pues están descubriendo diversos perfiles y capacidades que los van hacer cada día mejores

El juego simbólico en la “Hora del Juego Libre en los sectores. El juego simbólico tiene diferentes escenarios, el niño lo puede realizar en su habitación, en un simple rincón de su casa, en el campo, solo o acompañado muchas veces se concentran que descuidan de lo externo; cuando llegan a la institución educativa a la educación formal muchas veces se apartan del grupo y juegan solos(las) y no es que se sientan mal o sean cohibidos(as) simplemente tienen un mundo interno muy imaginario, el o la docente debe tener el tino para asumir una reorientación al grupo para que este proceso no sea traumático. Justamente la hora del juego en los sectores puede ser una opción pertinente pero progresiva, pues hay niños y niñas que tienen mayor creatividad para desarrollar un juego y buscan hacerlo solos o solas, las estrategias en ese instante por parte de la docente no ayudan porque justamente es un juego libre, entonces el o la docente tendrá una capacidad observativa sistemática para mejorar espontáneamente los procesos de integración de una manera implícita posteriormente, pues como se ha dicho el juego simbólico permite al niño desarrollar sus capacidades y habilidades para las diferentes competencias, si antes se hablaba de dos inteligencias, entonces supuestamente solo se maneaban solo dos competencias, afirmación que ha sido definitivamente rebatida en todas sus dimensiones, ahora se habla de inteligencias múltiples, por lo tanto es lógico pensar que hay diferentes y variadas competencias, en todas ellas está presente el juego simbólico, le permite entonces un posicionamiento tanto lógico, concreto emocional artístico, fantástico, etc. acercado también a su contexto y que trascienda a otros horizontes. (DRE APURIMAC, 2017)

Importancia del juego simbólico. La importancia del juego simbólico en los niños como ya se ha dicho es ilimitada, sin embargo específicamente a decir de (Marchesi y otros, 1995)

El juego simbólico es una forma muy adecuada de evaluar la capacidad simbólica de los niños sin necesidad de tener en cuenta la presencia del lenguaje. Es por tanto enormemente útil en las investigaciones sobre el desarrollo simbólico de los niños sordos profundos, No obstante, su utilización como forma de evaluación ha sido escasa hasta el momento (p.30)

El juego simbólico para el mejoramiento de las capacidades personales del niño como para que desarrolle potencialidades que puedan suplir ciertas dificultades innatas que un niño o niña pueda tener.

El juego simbólico como apogeo del juego infantil. Se mencionaba líneas arriba que el juego simbólico conlleva a los niños a un estado de ánimo muchas veces sumamente concentrado, desde esta afirmación en el juego infantil tiene cierta prevalencia el juego simbólico, y a decir de Piaget y Inhelder (2007):

El juego simbólico señala, indudablemente, el apogeo del juego infantil. Corresponde, más aunque las otras dos o tres formas de juego que vamos también a examinar, a la función esencial que el juego llene en la vida del niño. Obligado a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siéndole exteriores, y a un mundo físico que todavía comprende mal, el niño no llega como nosotros a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales de su *yo* en esas adaptaciones, que para los adultos son más o menos completas, pero que para él siguen siendo tanto más inacabadas cuanto más pequeño sea. Resulta, por tanto, indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino, por el contrario, la asimilación de lo real al *yo*, sin coacciones ni sanciones: tal es el juego, que transforma lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades del *yo* mientras que la imitación (cuando constituye un fin en sí) es acomodación más o menos pura a los modelos

exteriores y la inteligencia es equilibrio entre la asimilación y la acomodación (p. 65)

El juego simbólico es también, según Piaget e Inhelder, una actividad lúdica que le permite a los niños desplegar acciones que van a trasladarlo muchas veces a un mundo surrealista que en cierto momentos se aparta de la realidad para después nuevamente conectarse a su contexto, surge acá entonces un proceso de equilibración y acomodación progresiva que “culmina” cuando ha alcanzado la mayoría de edad, de allí que muchas veces sea contradictorio exigirle a los niños que piensen y recapaciten como si fueran adultos, el niño es niño por más alto o maduro que parezca, lo que cuenta es su edad.

Etapas del juego simbólico. El juego simbólico empieza aproximadamente a los 3 meses y va progresando y haciéndose más permanente hasta los 5 o incluso 7 años, a decir Roldán (2020) en el juego simbólico, la imaginación cobra vida. Es necesario que todos los niños y niñas jueguen al juego simbólico porque de esta manera, además de practicar sus habilidades para la vida real, su creatividad e imaginación se ven potenciadas en todos los sentidos genera una gama de posibilidades de mejora. Así mismo para Roldán (2020) las etapas del juego simbólico son las siguientes:

Primera etapa: de los 3 meses a los 18 meses. Desde el momento mágico del nacimiento, tu hijo/a ha ido acumulando su conocimiento del mundo observando objetos y acciones. Un poco más tarde, aprenden más explorando su pequeño mundo. Desde aproximadamente los 3 meses de vida, se han estado metiendo los dedos y los juguetes en la boca para descubrirlos.

Alrededor de los 8 meses, exploran aún más su entorno. Entonces, cuando tu pequeño/a golpea su sonajero en el suelo, sonrío y río, porque este es el comienzo del juego simbólico. En un par de meses más, comenzarán, por ejemplo, a jugar con un camión de juguete juguete y harán el ruido de “broom, broom” para que así tenga un ruido parecido a lo que hacen los camiones de verdad.

Segunda etapa. De los 18 meses a los 3 años. En esta etapa, tu hijo/a jugará solo o junto a otros niños y niñas de su edad. Puedes estar atento a los precursores del juego simbólico real: al principio, tu hijo/a seguirá las reglas y jugará con sus juguetes de manera convencional. Los verás apilando personas en su tren de pasajeros, cepillando el cabello de su caballo con el cepillo y bebiendo agua de su juego de té de plástico. Algunos expertos llaman a esto juego funcional.

Entonces las cosas comenzarán a ponerse más interesantes. Tu hijo/a comenzará a usar un objeto para representar un objeto diferente. Esto se debe a que ahora pueden imaginar un objeto y no necesitan tener el objeto concreto frente a ellos.

Por ejemplo, un bloque de madera o un rollo de papel vacío pueden convertirse en un teléfono. Es posible que tengas la suerte de verlos hablando solos o llamándote al trabajo. Tu hijo/a puede alimentar a su osito de peluche con sus platos de juego. Estos son los primeros pasos simples del juego simbólico. ¡Y es maravilloso poder observarlo!

Tercera etapa. De los 3 años a los 5 años. A esta edad, los niños comienzan a jugar uno al lado del otro y se dan cuenta de lo que hacen otros niños y niñas. Los expertos lo llaman juego asociativo. Y su juego simbólico evoluciona a medida que trabajan con algún tipo de plan, asignan roles y representan pasos secuenciados.

Tu hijo/a puede planificar con sus amigos lo que jugarán. Observa como su obra se convierte en un mini drama: "Juguemos a mamá y papá. Ahora es el momento de poner al bebé a dormir". Puedes encontrar a tu hijo/a hablando solo y metiendo una cuchara en la boca de su caballo de juguete: "No tengas miedo. Solo di 'aah'".

Estas etapas son como se ha dicho progresivas y cada vez lo realiza de manera más compleja y le van dando más sentido e imaginación, y además se acerca a la realidad y muchas veces asume ya situaciones que aparenten una comprensión racional de los hechos, sin embargo ello constituye un proceso extenso y largo, pues se sabe que la comprensión de una

realidad concreta pasa por diferentes etapas toda vez que entre una comprensión formal de un evento, lo que no le es posible al niño hasta cierta edad.

Características del juego simbólico. Roldán (2020) propone las siguientes características:

Por lo tanto, si queremos definir las características del juego simbólico no perderemos de perspectiva que es la capacidad de usar objetos, acciones o ideas para representar otros objetos, acciones o ideas durante el juego.

Antes del juego simbólico, un bloque es un bloque. Después, un bloque puede ser un coche, un teléfono o cualquier cosa que tu pequeño se imagine. Participar en esto es una de las tareas más importantes de la infancia. Establece las bases para varias otras áreas de desarrollo.

Ejemplos de juego simbólico. De acuerdo a Roldán (2020) un ejemplo de juego simbólico es un bloque que "se convierte" en el teléfono utilizado para llamar a la brigada de bomberos. Aquí hay algunos ejemplos más:

- Un carrito se convierte en un carrito de compras
- Un pequeño cartón de leche se convierte en un sapo
- Algunas sillas y una manta se transforman en una tienda de campaña
- Los bloques de construcciones se convierten en coches
- Una caja se convierte en un barco
- Una cuerda de saltar se convierte en la manguera de bombero

Beneficios del juego simbólico. Durante el juego simbólico, los niños desarrollan numerosas habilidades y crecen en diferentes áreas. Durante el juego, los niños desarrollan sus habilidades motoras finas y gruesas utilizando sus cuerpos y movimientos. Además de los procesos cognitivos hay algunos beneficios que no pueden pasar desapercibidos:

La resolución de problemas. Es una habilidad que se trabaja continuamente durante todo tipo de juego. En el juego simbólico, cada vez que los niños buscan un objeto que funcione

como un símbolo, o cuando miran un objeto específico y deciden qué podría representar, están resolviendo pequeños problemas y aprendiendo a encontrar soluciones.

El desarrollo del lenguaje. Es un área estrechamente vinculada al juego simbólico.

Los niños usan el juego imaginativo para expresar sus sentimientos y necesidades emocionales y representar sus experiencias del mundo. Es un proceso muy saludable y necesario para ellos y es cómo dan sentido al mundo que están descubriendo. En este artículo explicamos cómo trabajar las emociones en los niños y las niñas.

La creatividad. Es una habilidad que se puede fomentar en un niño o niña desde una edad temprana. Durante el juego de simulación, los niños confían en su imaginación y, por lo tanto, desarrollan su creatividad y su capacidad de pensar de nuevas maneras.

Durante todas las formas de juego, los niños y niñas practican la interacción con los demás, así como las interacciones (incluso durante el juego solitario). Por lo tanto, están desarrollando sus habilidades sociales. Aquí encontrarás información sobre cómo trabajar las habilidades sociales en niños.

Estos beneficios que se precisan son solamente por dar algunos ejemplos sobre lo que pueden tener el juego simbólico, pero es evidente que no son los únicos también tienen una alta fluencia dentro de la parte psicomotora, toda vez que muchas veces con una simple rueda o aro el simboliza un auto generando una alta motricidad en su persona, de igual manera cuando una simple manivela de juguete imagina todo un molino con lo cual también permite elevar su parte psicomotora.

La importancia del juego simbólico también se encuentra en su diversidad y la asociación que el niño pueda darle a un “simple” objeto, la imaginación la creatividad constituyen los motores de transformación de un juguete en verdaderas maquinas que transforman y generan ideas en los niños y agilizan muchas veces sus sentidos y sus miembros superiores e inferiores etc.

Dimensiones del juego simbólico. Las dimensiones para la variable juego simbólico para la presente investigación se han considerado las siguientes:

Creativa. La inteligencia creativa es muy importante para que el juego simbólico vaya asociándose a sus propuestas, todo niño, en fin toda persona es inteligente, el niño por principio es más creativo que el adulto, por lo que el juego potencia la imaginación a través del juego simbólico. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades.

La creatividad consiste en ver lo que otros no ven y de realiza cambios en el entorno de un modo perceptible para los demás.

Un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque desarrolla la autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventiva (Kaadora, 2018)

Cognitiva. La dimensión cognitiva se refiere al manejo de las competencias desde el punto disciplinares. Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento y el juego simbólico favorece la empatía, es decir, la capacidad del niño/a de ponerse en el lugar del otro. Además el juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales diferentes y naturalmente de acuerdo al contexto (Kaadora, 2018)

Sensorial. A través del juego el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo. El juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido, mientras más contacto tenga el niño con sus juguetes irá descubriendo relaciones, características del mismo juguete, y busca diferentes representaciones simbólicas con el mismo juego (Kaadora, 2018)

Motora. Es la dimensión más evidente del juego; el juego facilita la adquisición del esquema corporal además de permitir el aprendizaje de las relaciones causa-efecto. Se da cuenta que lo que hace modifica su entorno, produciendo unas reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo/a como agente causante de cambios (Kaadora, 2018)

SUBCAPÍTULO II: Variable 2: *Desarrollo psicomotor*

2.2.3. *Teorías relacionadas al desarrollo psicomotor*

Las teorías del control motor y principios del aprendizaje motor forman parte de las bases teóricas para la práctica clínica; son dinámicas, cambian para reflejar el aumento de conocimiento. El control motor se centra en la comprensión del control del movimiento ya adquirido y el aprendizaje motor en el conocimiento de cómo se adquiere y/o modifica el movimiento, así como para referirse re-adquisición del movimiento. Inicialmente el CB se basó en las teorías disponibles en la época y actualmente, la teoría de los sistemas dinámicos sirve de base para la evaluación y el tratamiento del CB contemporáneo (López, 2013, p. 1)

Teoría jerárquica. Teorías Jerárquicas, asumen que todos los aspectos de planificación y ejecución del movimiento son responsabilidad de uno o más centros corticales que representan el más alto nivel de mando en el SNC, siendo capaz de coordinar y regular el movimiento con o sin referencia del feedback sensorial. Este rígido punto de vista de “arriba-abajo” ha sido modificado por la conexión entre niveles, los centros más bajos espinales informan de cómo está ejecutando el movimiento a centros superiores en forma de feedback. Las representaciones del movimiento son almacenadas en la memoria en forma de planes o programas de movimiento. Estos programas motores se cree consisten en un conjunto pre-estructurado de comandos motores que son contruidos en niveles superiores corticales y luego comunican a centro inferiores cómo ejecutar el movimiento. Esta definición ha sufrido modificaciones para explicar mejor la capacidad del individuo para ejecutan un más amplio rango de acciones, especialmente movimientos considerados nuevos o noveles. Schmidt 1991, define el generador de Programas Motores (GPM) como un almacén de patrones de movimiento más complejo que el descrito por Keele inicialmente. Puede aplicarse a un amplio número de movimientos y puede alterarse o modificarse, durante la ejecución, en

respuesta a cambios en las estructuras ambientales. Lo esencial en este concepto es la existencia de parámetros, meros variables, otros invariables que son aplicados al GPM para especificar cómo va a expresarse un patrón concreto de movimiento (López, 2013, p. 3)

Teoría refleja. Teoría refleja, basada en los trabajos de Sherrington, defiende que los eventos físicos que ocurren en el medio sirven de estímulo para la acción, iniciando un cambio en los circuitos reflejos del individuo que son los responsables de producir una respuesta de movimiento. Las limitaciones de esta teoría son particularmente evidentes cuando consideramos que en la mayoría de deportes y actividades cotidianas la mayoría de acciones deben ser proactivas para evitar consecuencias indeseadas. No explica la ejecución de movimientos en ausencia de feedback sensorial.

Esta teoría es particularmente evidente cuando consideramos que en la mayoría de deportes y actividades cotidianas la mayoría de acciones deben ser proactivas para evitar consecuencias indeseadas. No explica la ejecución de movimientos en ausencia de feedback sensorial (López, 2013, pp. 2-3)

2.2.4. Literatura de la variable desarrollo psicomotor

Concepto de psicomotricidad. La psicomotricidad implica el movimiento articulado los miembros motores de la persona, en caso de los niños la psicomotricidad pasa por una ejecución progresiva, por lo que se comprende en los siguientes términos:

Es una técnica o disciplina para ayudar a los niños a desarrollar su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando todo entre sí.

Este término se divide en dos: psicología (psico) y motriz (motricidad). Por tanto, cuando se hable de psicomotricidad o psicomotriz se están refiriendo a todo lo relacionado con la psicología y la motricidad, así como todas las complejas relaciones

que existen entre estos dos campos, que son muchas. Cuando se habla de psicología del niño se refiere a todo lo relacionado con su personalidad, autoestima, conocerse él mismo, relaciones, emociones. Y cuando se habla de motricidad se refiere al conocimiento, conciencia de su cuerpo, moverse, manipular objetos, equilibrio, contacto.

El progreso de un niño en su psicomotricidad le permite que sea capaz de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, así como una mejor adaptación al medio social, familiar y escolar. El desarrollo de la psicomotricidad lo podemos desglosar en tres partes (gabrielyadrian, 2021)

Por lo que la psicomotricidad es el conjunto “de interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto psicosocial”, según la definición consensuada por las asociaciones españolas de psicomotricidad o psicomotricistas. La psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Partiendo de esta concepción se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que encuentran su aplicación, cualquiera que sea su edad, en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico. En el ámbito educativo la psicomotricidad, implica aspectos socio afectivo, motriz, psicomotrices e intelectuales, ya que se preocupa del progreso global del niño a partir de sus vivencias corporales que le facilitan el desarrollo de las capacidades de percepción, comunicación y expresión mediante la interacción activa de su cuerpo con el medio que le rodea

La psicomotricidad o desarrollo psicomotriz. El niño al realizar diferentes actividades lúdicas necesita de destrezas físicas, la psicomotricidad o desarrollo psicomotriz va a facilitarle de sobremanera cuando lo practica con frecuencia y naturalmente con atención del adulto, por ello se asume que:

Es una técnica o disciplina para ayudar a los niños a desarrollar su movimiento corporal, la relación con los demás, a controlar sus emociones y conocimiento integrando todo entre sí.

Este término se divide en dos: psicología (psico) y motriz (motricidad). Por tanto, cuando se hable de psicomotricidad o psicomotriz se están refiriendo a todo lo relacionado con la psicología y la motricidad, así como todas las complejas relaciones que existen entre estos dos campos, que son muchas. Cuando se habla de psicología del niño se refiere a todo lo relacionado con su personalidad, autoestima, conocerse él mismo, relaciones, emociones. Y cuando se habla de motricidad se refiere al conocimiento, conciencia de su cuerpo, moverse, manipular objetos, equilibrio, contacto.

El progreso de un niño en su psicomotricidad le permite que sea capaz de controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales, así como una mejor adaptación al medio social, familiar y escolar (gabrielyadrian, 2021)

El aprendizaje motor. El aprendizaje motor no es sino la práctica permanente y continua, pues la práctica perfecciona, para el aprendizaje motor se debe partir de una ejercitación permanente que lo puede realizar mediante los diferentes juegos que realiza, de allí que:

El aprendizaje motor se define como “un conjunto de procesos asociados con la práctica o la experiencia que provoca cambios relativamente permanentes en la capacidad para realizar actividades motoras de forma habilidosa. El aprendizaje no se puede medir directamente, sino que es inferido a través de la observación de la conducta” (López, 2013, p. 4)

Es importante diferenciar aprendizaje de ejecución, esta última es un término complejo definido como un cambio en la conducta motora observable durante las sesiones

prácticas (o durante la retención o transferencia de las tareas. El aprendizaje motor implica tanto la adquisición como la modificación del movimiento y requiere la intención de realizar una tarea, la práctica y la retroalimentación (López, 2013, p. 4)

Fases del aprendizaje motor: Fitts y Posner (1967) describen tres fases importantes del aprendizaje motor por las cuales pasan los niños y niñas.

Verbal-cognitiva. Se produce por parte del sujeto la comprensión de la naturaleza de la tarea, desarrollando estrategias posibles para llevarla a cabo, el rendimiento probablemente es muy variable, con gran número de errores. Se requiere esfuerzo consciente para atender a los requerimientos de la tarea logrado a través de la verbalización de las estrategias de movimiento (López, 2013, p. 4)

Asociativa. Se ha seleccionado la mejor estrategia para la tarea y comienza a perfeccionar la habilidad; hay menos variabilidad durante el desempeño y la mejora ocurre lentamente¹⁰. Los aspectos cognitivos/verbales del aprendizaje no son tan importantes ya que la persona está centrada más en refinar un patrón particular. Puede durar de días a meses dependiendo del sujeto y de la intensidad de la práctica (López, 2013, p. 5)

Autónoma. La habilidad motora se ha aprendido y se requiere poco esfuerzo cognitivo para ejecutarlo. El automatismo es evidente cuando una habilidad motora se puede realizar mientras se participa en otra tarea¹⁰. Esta etapa puede no ser alcanzable para todos los clientes (López, 2013, p. 5)

Influencia de la psicomotricidad sobre el rendimiento escolar y el desarrollo integral del niño. Los niños deben tener un desarrollo integral lo que implica diferentes aspectos y actividades que deben los niños desarrollar, dentro de estas actividades se encuentran precisamente las actividades psicomotrices.

La psicomotricidad se divide en dos partes: la motriz y la psíquica. La unión de éstas, constituye parte del proceso del desarrollo integral de las personas. Según la teoría de Piaget, la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños. La importancia de la psicomotricidad en los primeros años de vida de las personas, es básica, ya que el aprendizaje se produce a través del movimiento, la acción del niño sobre el medio y las experiencias. En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega un papel fundamental en el desarrollo del niño, ya que influye directamente sobre el desarrollo intelectual, afectivo y social.

El niño en el aula de psicomotricidad, adquiere nociones espaciales, temporales, de lateralidad, relativas a su cuerpo, a los objetos, a situaciones que le facilitan la adquisición de nuevos aprendizajes, y desarrollo de sus capacidades (colegiokhalilgibran, 2015)

- Conciencia del cuerpo parado y en movimiento.
- Permite al educador una observación directa del niño con total espontaneidad.
- Dominio del equilibrio.
- Coordinación motora.
- Control de la respiración.
- Orientación espacio-corporal.
- Mejora del desarrollo del ritmo.
- Mejora de la memoria.
- Dominio de los planos horizontal y vertical.
- Discriminación de colores, formas y tamaños.

El esquema corporal, la propia imagen. El esquema corporal tiene que ver con la parte física que representa a la persona, en este sentido:

Boulch, citado por Pérez (2005) menciona que es “el conocimiento inmediato y continuo que nosotros tenemos de nuestro cuerpo en estado estático o movimiento, en relación con sus diferentes partes y sobre todo en relación con el espacio y los objetos que nos rodea”(p.1)

Coste, citado por Pérez (2005) menciona que es “el resultado de la experiencia del cuerpo de la que el individuo tomo poco a poco conciencia, y la forma de relacionarse con el medio, con sus propias posibilidades”.

Legido citado por Pérez (2005): afirma que es “imagen tridimensional en reposo y en movimiento que el individuo tiene de los segmentos de su cuerpo”

Los tres autores están de acuerdo que el esquema corporal de alguna manera es la representación física o corporal de la persona, pue es la primera apariencia que uno tiene de otra persona antes de que interactúe.

Educación del esquema corporal. El esquema corporal necesita de cuidado y protección por la misma persona y cuando se trata de un niño aparte de él/ella que debe ir aprendiendo a cuidarlo, el adulto juega un papel muy importante, la alimentación la salud, el ejercicio son elementos que se deben tener en cuenta para una buena educación corporal. (Gómez, 2020)

La coordinación motriz corporal. La coordinación motriz, se puede definir, como “la capacidad de ordenar y organizar las acciones motrices orientadas hacia un objetivo determinado con precisión, eficacia, economía y armonía, lo que requiere la actividad del sistema nervioso que integra todos los factores motores sensitivos y sensoriales necesarios para la realización adecuada de movimientos (Vidarte y otros, 2018)

La lateralidad en la infancia. El movimiento lateral aparte de manejar espacios permite la orientación, los niños y niñas casi sin darse cuenta utilizan una mano de forma preferente, si miran por el objetivo de una cámara usan un ojo antes que otro o cuando chutan

un balón lo suelen hacer con el mismo pie. Hay un lado del cuerpo que utilizan más que otro. Por otra parte se habla también de la lateralidad cruzada, es decir niños que cuando los niños manejan la mano izquierda como la extremidad principal, pero en los pies resulta siendo lo contrario, de esta manera entonces la docente debe darse cuenta de estas características y no forzarle a los niños a que tengan una homogeneidad en la lateralidad (Tarrés, 2016)

Explica forma sencilla, la lateralidad es la preferencia que tienen las personas por utilizar una parte de su cuerpo. Uno de los ejemplo más claros es el uso de una mano por encima de la otra, así se encuentra personas diestras o zurdas, pero también ambidiestras. La lateralidad no se limita solo al uso de las manos y extremidades, también ocurre lo mismo con el oído y el ojo. En la gran mayoría de personas el hemisferio cerebral izquierdo rige la mitad corporal derecha mientras que el hemisferio derecho es el que guía la mitad izquierda. Aún se desconocen los motivos de esta especialización cerebral (Tarrés, 2016) do de

Evolución de la lateralidad en los niños. La lateralidad es un proceso dinámico que pasa por diferentes fases hasta que aproximadamente a los 6-7 años termina por establecerse definitivamente pero puede durar más en ciertos niños con dificultades motoras. Es importante que cuando el niño llegue a la edad de escolarización obligatoria (6 años) haya adquirido su lateralización para poder asumir con mayor independencia actividades propias del segundo nivel de educación básica (Tarrés, 2016)

Por ello se debe recordar que:

El adecuado desarrollo de la lateralidad es imprescindible. Para un correcto aprendizaje de la lectoescritura, la elaboración de su esquema corporal, la organización de las referencias espaciales derecha-izquierda

Fase de indiferenciación (0-2 años). Se trata de un momento en el que el niño no tiene definida su lateralidad. El pequeño descubre que tiene dos manos y que le pertenecen. Es la

etapa en la que le gusta agarrar y tirar los objetos que manipula y se da cuenta que esto le permite interactuar con el medio.

Fase de alternancia (2-4 años). Periodo en el que el niño se vuelve todo un explorador, todo le fascina y por ello necesita ir de un lado para otro y tocar todo lo que esté a su alcance. Si lo observamos detenidamente veremos que aún utiliza las dos manos de forma indistinta para hacer cualquier tipo de actividad.

Fase de automatización (4-6 años). A partir de los 4 años, veremos cómo poco a poco el niño va automatizando sus gestos. Es el momento en el que el niño empieza a utilizar más un lado que otro. Así empezará a mirar por un agujero por el ojo dominante, llevarse el auricular del teléfono al oído preferente, chutar la pelota con el pie dominante, coger el lápiz para escribir o un vaso para beber con la mano que finalmente va usar.

Tipos de lateralidad. Los tipos de lateralidad a decir de Tarrés (2016) son los siguientes.

Diestro. Donde hay predominio cerebral del hemisferio izquierdo y realizaciones motrices de derecha.

Zurdo. Cuando el hemisferio cerebral derecho es quien guía y ejerce la acción motora del lado izquierdo de forma dominante.

Diestro falso. Son aquellas personas que han sido obligadas a realizar tareas con la derecha cuando se consideraba la zurdera como una enfermedad. Afortunadamente este tipo de creencias ya han desaparecido prácticamente de nuestra sociedad.

- Ambidiestro: zurdo para algunas actividades y diestro para otras.

Lateralidad cruzada: mano y el ojo predominante no pertenecen al mismo lado.

La orientación espacial. La orientación espacial es una habilidad natural en los seres vivos que nos permite ser conscientes de nosotros mismos y del espacio que nos rodea, y conocer dónde estamos y cuál es nuestra posición con respecto a otros seres u objetos. Todo

ello influirá en la libertad para movernos de un punto a otro. Esta habilidad básica en el desarrollo de los niños juega también un papel fundamental a la hora de adquirir conocimientos como la escritura y la lectura. Además, saber orientarse es importante para encontrarnos si en un momento dado nos pierden de vista mientras juegan. El fomento de la orientación espacial les permite a los niños un mejor posicionamiento y tener mayor seguridad para llegar a lugares objetivo (Diáz, 2021)

Como se desarrolla la orientación espacial en los niños. Tal y como se acaba de mencionar, saber orientarse permite situarnos dentro del espacio, conocer a qué distancia nos encontramos de otras personas o de los objetos que nos rodean, orientar nuestros movimientos para llegar a un determinado punto (entre otras cosas, sabiendo distinguir la derecha de la izquierda) y explorar el entorno en el que nos movemos constituye un factor muy importante y determinante para gestionar algunas profesiones u oficios (Diáz, 2021)

Durante la infancia, la orientación espacial permite a los niños desarrollar las capacidades motoras (gatear, caminar, arrastrarse, trepar...), jugar a determinados juegos (juegos de pelota, construcciones, escondite, juegos de mesa...), orientarse e incluso aprender a escribir y a leer.

Durante la etapa adulta, tener más o menos desarrolla la orientación espacial nos ayudará a la hora de conducir, interpretar un mapa, manejar ciertas herramientas, orientarnos en espacios abiertos... e incluso puede influir en el éxito profesional, pues ciertas profesiones como marineros, ingenieros, escultores, arquitectos, decoradores, diseñadores o fotógrafos deben tener bien desarrolla esta habilidad. Por tanto, y aunque se trate de una habilidad natural en los seres vivos, como cualquier otra habilidad, la orientación espacial debe ser trabajada desde la infancia para que pueda desarrollarse plenamente.

Los padres pueden fomentar la orientación espacial desde que sus hijos son bebés con actividades sencillas y cotidianas como la estimulación del gateo, ideando circuitos de

obstáculos, desarrollando actividades que fomenten su motricidad gruesa, jugando a esconderse o esconder objetos para que los encuentren, o permitiéndoles explorar el entorno que les rodea mediante el libre movimiento, el apoyo de los padres o de los hermanos mayores (familiares) constituye un soporte fundamental para que logre una mejor orientación espacial en los niños.

A lo largo de los tres primeros años se pueden ir incorporando otras actividades y juegos, como enseñarles las partes del cuerpo (pidiéndole que las señale en su propio cuerpo y en el de la persona que tienen enfrente), mostrarles cuáles son las nociones espaciales más básicas (encima-debajo, delante-detrás, dentro-fuera, arriba-abajo, cerca-lejos, izquierda-derecha), o despertar su interés por los juegos de construcción, los insertables o los rompecabezas (Díaz, 2021)

A partir de los cuatro o cinco años ya se puede incluir otro tipo de juegos y actividades que requieren de una mayor precisión, pero que son perfectos para entrenar la orientación espacial. Por ejemplo: puzzles más complejos, maquetas, construcciones con bloques o piezas de Lego, manejar una cometa o un coche teledirigido, hacer determinadas manualidades como construcciones con plastilina, arena, cartón, figuras de origami, u otros objetos o juguetes que eleven la orientación espacial (Díaz, 2021)

Las relaciones de localización espacial.

Localización Espacial: Allí, Aquí, Allá, Acá, Ahí, Entre, Centro (en el), Cerca-lejos, Próximo-lejano.

(Alomar 1994, citado por Fernández, 2003) concluyó que una mala orientación en el espacio supondrá la difícil localización del propio cuerpo, y por tanto, se apreciará una irregular organización. La orientación espacial es la aptitud para mantener constante la localización del propio cuerpo tanto en función de la posición de los objetos en el espacio como para posicionar

esos objetos en función de la propia posición. Esto podemos comprobarlo al realizar una rondada.

(Batlle1994, citado por Fernández, 2003), aporta dos definiciones. La evolución de la conciencia de la estructura y organización del espacio se construye sobre una progresión que va desde una localización egocéntrica a una localización objetiva. A su vez lo entiende como el desarrollo de actividades para el conocimiento espacial pretende potenciar en el niño la capacidad de reconocimiento del espacio que ocupa su cuerpo y dentro del cual es capaz de orientarse.

La adquisición de la noción de espacio. Las primeras clasificaciones complejas acerca de las nociones espaciales aparecen en (Piaget 1948, citado por Fernández. 2003), el cual fundamenta y expone que la adquisición del espacio se da en tres etapas:

Espacio topológico. Transcurre desde el nacimiento hasta los tres años y en principio se limita al campo visual y las posibilidades motrices del niño. Al conquistar la habilidad motriz básica de la marcha el espacio se amplía, se desenvuelve en él y capta distancias y direcciones en relación con su propio cuerpo, a partir de sensaciones cinéticas, visuales y táctiles, distinguiéndose las siguientes posibilidades para el espacio topológico.

- Vecindad: relación de cercanía entre los objetos.
- Separación: relación entre un grupo de objetos que se hallan dispersos.
- Orden: relación que guardan un grupo de objetos respecto a un sistema de referencia.
- Envolvimiento: relación en que un sujeto u objeto rodea a otro.
- Continuidad: relación en la que aparecen una sucesión constante de elementos.

Espacio euclidiano. Entre los tres y siete años se va consolidando el esquema corporal favoreciendo las relaciones espaciales y adquiriendo las nociones de:

- Tamaño: grande, pequeño, mediano.

- Dirección: a, hasta, desde, aquí.
- Situación: dentro, fuera, encima, debajo.
- Orientación: derecha, izquierda, arriba, abajo, delante, detrás.

Tiempo y ritmo. Se trata de un trabajo en el que queremos que los niños y niñas de 5 – 6 años desarrollen habilidades motrices y que afiancen las que ya tengan aprendidas como por ejemplo marcha, cuadrupedia,... Con nuestro trabajo queremos que los niños y niñas de las edades citadas anteriormente desarrollen conceptos como la temporalidad ayudándonos fundamentalmente del ritmo, para esto partiremos de la definición de temporalidad y de ritmo según la visión de diferentes autores. Además con este trabajo hemos realizado una serie de sesiones y de actividades en las que se intenten desarrollar los aspectos que nos interesa que los niños y niñas disfruten y aprendan de manera lúdica (Altorendimiento, 2012)

La coordinación viso manual. La coordinación viso-manual hace referencia a la capacidad que tenemos de ejecutar, dominar, realizar movimientos, en los que intervienen los ojos y las manos. La coordinación viso-manual se desarrolla en aquellas actividades que trabajan con algún tipo de elementos para fortalecer y afianzar el dominio de manos de manera coordinada y dinámica donde juega un papel importante la visión, ya que esta nos garantiza si el gesto que estamos realizando es coordinado. Durante el primer trimestre, los estudiantes de grado quinto desarrollaron diferentes actividades que desarrollan y fortalecen esta destreza. Juegos con pelotas y palos de escoba, nos permitieron enseñar y entrenar dicha habilidad. Existen diferentes tareas cómo conducir, cocinar, lanzar, atrapar, pintar etc. que se asocian a la coordinación viso manual. (Colegiocolombogales, 2020)

Importancia de la coordinación motora en los niños. Sin entrar en términos técnicos, la coordinación es una de las capacidades físicas del ser humano y cualidad básica para cualquiera que practique deporte. Complementa a otras capacidades como la fuerza, la resistencia, la flexibilidad y la velocidad, ayudándonos a que el cuerpo actúe de manera

conjunta, se mueva de manera más eficiente y mejore nuestra posición corporal y equilibrio en movimiento. Para correr más rápido, para ser más resistentes, para trabajar ejercicios en pareja, para mejorar nuestra técnica al correr, para desplazar objetos y para muchos movimientos técnicos más, necesitamos coordinación. (Carmona, 2020)

Razones para la evaluación del desarrollo motor. La evaluación es el elemento crucial en la educación formal, en cualquiera de los diferentes ciclos, está en relación con los objetivos planteados. (Zamora 1998, citado por Monge & Meneses, 2002) la resume como “el juicio valorativo que se realiza a partir del establecimiento previo de los objetivos”. Esta autora menciona dos funciones vistas desde el enfoque constructivista, por lo que expone las siguientes razones:

- permite ajustar la ayuda pedagógica a las características y necesidades individuales de los alumnos, mediante aproximaciones sucesivas
- permite determinar el grado en que se ha conseguido las intenciones del proyecto curricular.

Dimensiones del desarrollo psicomotor. Las dimensiones del desarrollo psicomotor para la presente investigación se han considerado las siguientes:

Cognitiva. Motivación para el funcionamiento de las estructuras cognitivas y motrices. “En la acción del niño se articula toda su afectividad sus deseos, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización”. (Castro, 2014, citado por Ramos & Romero, 2018)

Motriz. El movimiento es inherente al ser humano. El desarrollo de la inteligencia se da de la reacción motriz espontánea a la reacción perceptivo-motriz consciente (Castro, 2014, citado por Ramos & Romero, 2018). Específicamente esta dimensión permite lo siguiente:

La coordinación global y equilibrio

Control respiratorio

Disociación de movimientos

Eficiencia motriz

Afectiva. El niño hasta los 7 años se encuentra en etapa de globalización (unidad, cuerpo y mente) y la principal vía de expresión es la sensorio motriz. Toda actividad motora responde a una actividad que se origina en el cerebro en las áreas sensorio motrices; y toda actividad motriz desarrolla nuestro cerebro. Permite la estructuración del: esquema corporal, esquema espacial y esquema temporal (Castro, 2014, citado por Ramos & Romero, 2018)

2.3. Definición de términos

2.3.1. *Juego*

El juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo para. (Jean Piaget, 1956)

2.3.2. *Coordinación motora*

La coordinación motriz se refiere a la coordinación física y motora que permite que el individuo pueda moverse, manipular objetos, desplazarse e interactuar con quienes les rodean. La coordinación motriz también se relaciona con la capacidad que tiene el cerebro para emitir impulsos nerviosos capaces de sincronizar y coordinar los movimientos de los músculos y de las extremidades del cuerpo, a fin de posibilitar la realización de diversas actividades (Significados, 2013)

2.3.3. *Juego simbólico*

Vygotsky (1924) el juego simbólico ayuda a los niños y a las niñas a comprender las diferentes normas, diferentes tipos de lenguaje, puesto que son diferentes en cada papel, como el niño o la niña transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él o ella un significado distinto. El juego puede ser una estrategia metodológica muy potente para el aprendizaje, a los niños y las niñas les encanta el juego, porque como

actividad social, se desarrolla la cooperación entre niñas y niños, se adquieren papeles o roles que son complementarios al propio.

2.3.4. Capacidad

Se define capacidad como una habilidad personal para hacer cosas que son valiosas para determinada persona, o ser alguien valioso según sus concepciones y razones. La capacidad representa, en definitiva, “las combinaciones alternativas de cosas que una persona es capaz de ser o hacer” (Sen, 1993, citado por, Indavera, 2017)

2.3.5. Imaginación

La imaginación es la producción de la idea como acción del sujeto que Reflexiona sobre la realidad la idea comunidad del pensamiento es el punto de partida del intelecto humano que observa cuestiona analiza sintetiza explica y comprende las cosas y los hechos del mundo (López, 2006)

2.3.6. Movimiento

Es una coordina del cuerpo y puede dividirse y llevarse a cabo en el espacio físico: es el lugar o movimiento de ojos, manos, piernas, etc. Y el espacio social: es el lugar del movimiento expresivo y comunicativo de las sensaciones, emociones (Cáceres, 2010)

2.3.7. Psicomotricidad

La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer el dominio del movimiento corporal, la relación y la comunicación que el niño y niña va a establecer con el mundo que le rodea (en muchos casos a través de los objetos). Apunta a favorecer el desarrollo integral del niño y niña, que tiene en cuenta sus características psicoafectivas y motrices. Favorece también el desarrollo socioemocional – afectivo de los niños y las niñas ya que adquirir destrezas y habilidades. (Ruíz & Ruíz, 2017)

2.3.8. Socialización

Partimos de una noción general de la socialización como proceso por el que un individuo se hace miembro funcional de una comunidad, es el proceso de adquisición de una cultura, educación o aprendizaje, estamos manifestando nuestra insistencia en considerar el peso que tiene la sociedad como un todo en el proceso de formación y crecimiento del individuo (Lucas, 1986)

2.3.9. Desarrollo psicomotor

Es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida. Ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje (Ruíz & Ruíz, 2017)

2.3.10. Juego libre

Es el juego que surge de forma espontánea, sin estereotipos, sin ser dirigido ni interferido por el adulto. Es un juego sin género ni rol específico. El niño decide cuándo comenzar el juego, cuando termina, y cómo y con qué jugar; inventa o imagina su puesta en escena. Mediante este tipo de juego el pequeño asimila su entorno, sus vivencias y las interioriza. Imita, repite comportamientos y roles que ve en los adultos, que les sirve de entrenamiento para su futuro como adulto. El niño observa, imita y de mayor hará lo que ha aprendido. (Martínez, 2022)

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación es aplicada, con nivel descriptivo correlacional, porque nos permite analizar, describir la realidad, detallando las características de problema, causas y consecuencias, es aplicada porque permite mediar y describir el problema.

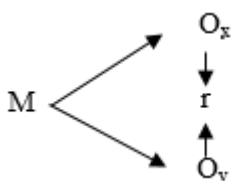
El tipo de investigación se utiliza en todo el proceso de desarrollo de la investigación para la descripción de los hechos y fenómenos a través de la aplicación de instrumentos de observación, hacia los niños, teniendo en cuenta la descripción de la realidad de la Institución Educativa

3.2. Método de investigación

El método de investigación será el científico, tiene por objetivo identificar, relacionar y delimitar las variables, gracias al método científico nos permite manejar, combinar y utilizar diferentes procedimientos para llegar a una solución.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es de tipo correlacional descriptiva, el estudio correlacional evalúa el grado de correlación entre dos o más variables, así mismo miden cada una de las variables (cuantifican relaciones), también miden y analizan la correlación, el esquema de la investigación correlacional es el siguiente:



M. Representa a la muestra de estudio.

OX. Observación de la primera variable, respecto al juego simbólico.

r. Correlación entre las dos variables.

OY. Observación de la segunda variable, respecto al desarrollo psicomotor fino.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

La población es el conjunto de elementos que habitan un determinado espacio en un periodo de tiempo, además comparten características comunes (Sánchez & Reyes, 2008), para esta investigación serán los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 035 Eduardo Villanueva La Grama como se muestra a continuación.

Tabla 1

Estudiantes de 5 años de la IEI. 035 Eduardo Villanueva

Sexo	Cantidad	Porcentaje
Hombres	10	50.00
Mujeres	10	50.00
Total	20	100.00

Nota: Elaboración propia

3.4.2. Muestra

La muestra es un subconjunto de la población con características comunes a todos los elementos de la población, por lo que es representativa, existen diferentes formas de extraer una muestra de una población, para esta investigación se ha optado por una muestra intencionado o de acuerdo al criterio del investigador, además es una muestra censal porque se ha tomado a toda la población. (Sánchez & Reyes, 2008)

3.5. Variables de estudio

3.5.1. Variable 1: juego simbólico

3.5.2. Variable 2: desarrollo psicomotor

3.5.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores
Variable 1 Juego simbólico	<p>El juego simbólico es para los niños y las niñas una necesidad vital que les permite representar lo vivido, descubrir quiénes son y transformarse en lo que quieren ser, sin dejar de ser ellos mismos. Es jugar a identificarse con algo y representarlo de otra manera. Es una oportunidad para que el niño pueda manifestar emociones muy profundas, deseos y miedos, de esta manera construye significado sobre el mundo que lo rodea y comprender las relaciones que se dan en él.</p> <p>Es la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida.</p> <p>Es una de las funciones más importantes del pensamiento es crear imágenes y símbolos, es la que permite al ser humano desarrollar su lenguaje, crear cultura y resolver problemas a través de otras herramientas mentales como la imitación (Giselle, 2019, p. 3-16)</p>	<p>El juego simbólico es espontaneo porque permite que los niños imiten situaciones de la vida real.</p> <p>Haciendo uso de su capacidad mental, imaginación la cual permite que tengan una visión más clara del mundo real, desarrollando diferentes habilidades, sociales y el uso del lenguaje.</p> <p>Para ellos el juego es un recurso de entretenimiento y diversión. Para la siguiente investigación se tomará las siguiente dimensiones creativa, cognitiva, sensorial y motora.</p>	<p>Creativa</p> <p>Cognitiva</p> <p>Sensorial</p> <p>Motora</p>	<p>Desarrolla su imaginación a través del juego</p> <p>Desarrolla su autonomía y potencia su creatividad</p> <p>Crea representaciones</p> <p>Desarrolla su pensamiento y su empatía</p> <p>Ejercitan sus sentidos</p> <p>Desarrolla su equilibrio</p> <p>Coordina sus movimientos</p> <p>Demuestra habilidad y equilibrio en sus movimientos</p>
Variable 2 Desarrollo psicomotor	<p>Significa la adquisición progresiva por parte del niño de cada vez más habilidades, tanto físicas como psíquicas, emocionales y de relación con los demás. El desarrollo psicomotor de los hijos lo viven los padres con igual o con todavía más interés que su crecimiento físico. El desarrollo psicomotor tiene su sustrato fisiológico indispensable en la maduración de todo el sistema nervioso. Este comprende sobre todo su órgano más importante,</p>	<p>El desarrollo psicomotor es muy importante porque el niño desarrolla diferentes habilidades básicas, que se observan durante el desarrollo de actividades. También desarrolla la coordinación visomotora y las habilidades visuales. Para la siguiente investigación se</p>	<p>Cognitiva</p> <p>Motriz</p>	<p>Presta atención</p> <p>Ejercita su memoria</p> <p>Mantiene su equilibrio emocional</p> <p>Coordina sus movimientos</p>

	<p>el cerebro, además del cerebelo y el tronco cerebral, situados detrás del cerebro, la médula espinal (que está físicamente dentro de la espina ósea de las vértebras), así como los nervios periféricos, incluidos los de los sentidos (oído, vista, tacto, etc.) (Cabezuelo & Frontera, 2012, p. 9-13)</p>	<p>tomara las dimensiones cognitivas, motriz y afectiva</p>	<p>Afectiva</p>	<p>Motivación Desarrolla sus sentimientos y emociones</p>
--	--	---	-----------------	---

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

La observación que consiste en la indagación sistemática, dirigida a estudiar los aspectos más significativos de los objetos, hechos, situaciones sociales o personas en el contexto donde se desarrollan normal mente permitiendo la comprensión de la verdadera realidad del fenómeno. (Hernández, 2009) señala que la observación se fundamenta en buscar el realismo y la interpretación del medio.

3.6.2. Instrumentos

La observación que es un instrumento de investigación de campo en el cual se realiza una descripción específica de lugares o personas. Para realizar esta observación el investigador necesita trasladarse a donde surgió el hecho o acontecimiento que es objeto de estudio (Hernández, 2009)

3.7. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.7.1. Hipótesis general

El nivel de correlación es significativo entre las dos variables, el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de educación inicial N° 035 La Grama- Eduardo Villanueva, 2022.

3.7.2. Hipótesis específicas

a. Existe un nivel medio o en proceso en la práctica del juego simbólico en niñas de 5 años de la Institución Educativa de educación inicial N° 035 La Grama- Eduardo Villanueva, 2022.

b. Se presenta un nivel regular o en proceso en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de educación inicial N° 035 La Grama- Eduardo Villanueva, 2022.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Se utilizó el programa Excel para las estadísticas descriptivas, así como figuras estadísticas y tablas estadísticas así como porcentajes y para probar la hipótesis se recurrió a la estadística inferencia y dentro de ella al coeficiente de correlación de Pearson por ser una muestra paramétrica, así mismo también se probó la confiabilidad de los instrumentos como también la prueba de normalidad.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Selección de instrumentos

Los instrumentos que se tuvieron en cuenta para determinar el nivel de juego simbólico y desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 035 del distrito Eduardo Villanueva, La Grama en el año 2022 fueron dos fichas de observación una para cada variable de estudio compuesta por 15 ítems distribuidas en sus respectivas dimensiones, como se muestra a continuación:

4.1.1. Variable juego simbólico

Tabla 2

Distribución de ítems de la variable juego simbólico

Dimensiones	Ítems	%
Creativa	4	26.67
Cognitiva	4	26.67
Sensorial	4	26.67
Motora	3	20.00
Total	15	100.00

Nota. Elaboración propia

4.1.2. Variable desarrollo psicomotor

Tabla 3

Distribución de ítems de la variable desarrollo psicomotor

Dimensiones	Ítems	%
Cognitiva	5	33.33
Motriz	5	33.33
Afectiva	5	33.33
Total	15	100.00

Nota. Elaboración propia

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

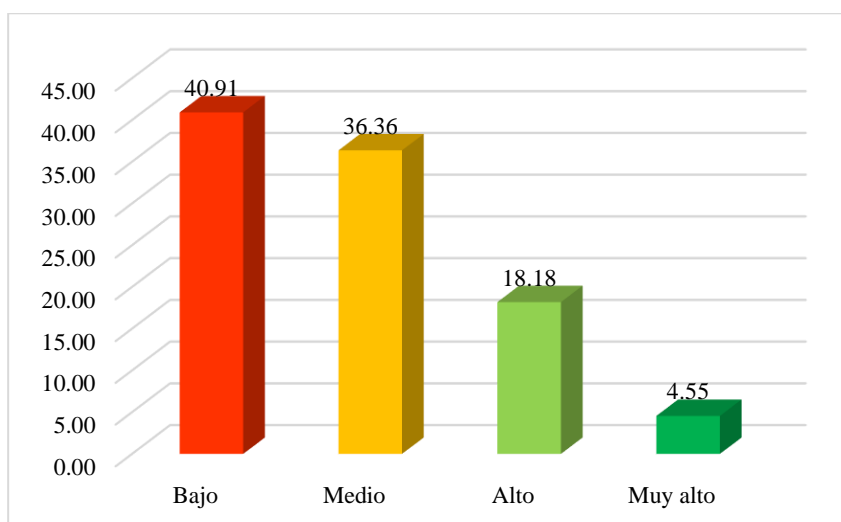
4.2.1. Tratamiento estadístico de la variable juego simbólico

Tabla 4

Nivel de la dimensión creativa en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	9	40.91
Medio	8	36.36
Alto	4	18.18
Muy alto	1	4.55
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 1

Nivel de la dimensión creativa en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

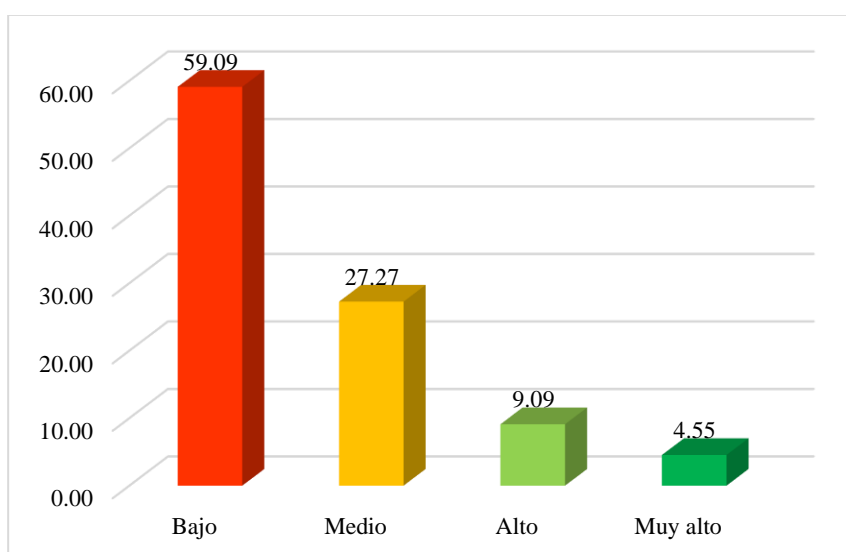
En la dimensión creativa de la variable juego simbólico, esta se ubica en un nivel bajo o en “inicio”, toda vez que el 40.91% de integrantes resulta siendo una mayoría relativa de la totalidad de la muestra, le sigue el nivel medio o en “proceso” con el 36.36% de participantes, y por último se encuentran los niveles alto o “logrado” y muy alto o “destacado” con 18.18% y 4.55% respectivamente. Los niveles en que se encuentra esta dimensión permiten evidenciar la presencia de esta problemática, y a la vez la toma de decisiones que deben ejercer tanto la dirección como la docente como la misma institución.

Tabla 5

Nivel de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	13	59.09
Medio	6	27.27
Alto	2	9.09
Muy alto	1	4.55
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 2

Nivel de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

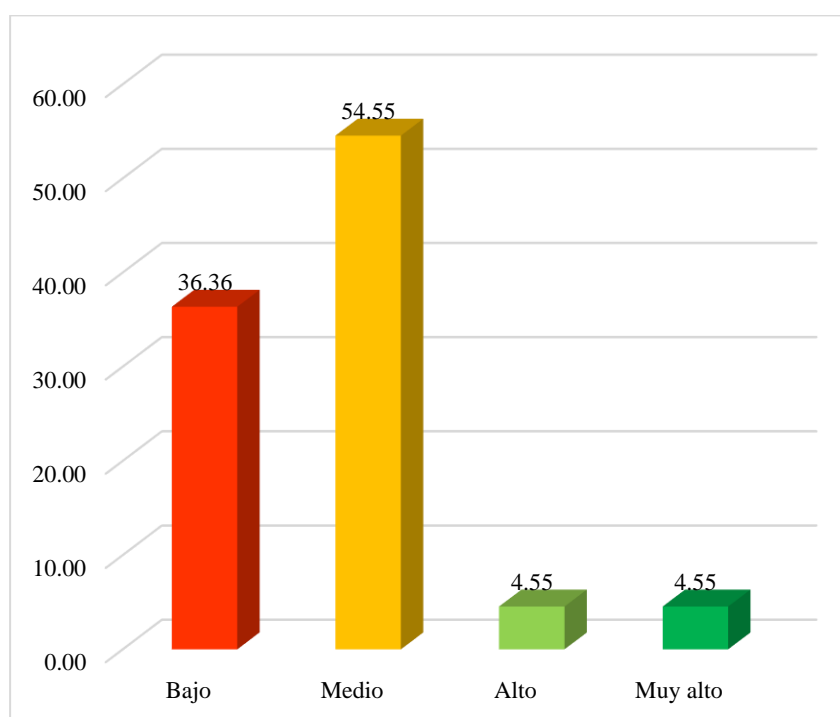
En la dimensión cognitiva de la variable juego simbólico, esta se ubica en un nivel bajo o en “inicio”, toda vez que el 59.09% de integrantes resulta siendo una mayoría absoluta de la totalidad de la muestra, le sigue el nivel medio o en “proceso” con el 27.27% de participantes, y por último se encuentran los niveles alto o “logrado” y muy alto o “destacado” con 9.09% y 4.55% respectivamente. Los niveles en que se encuentra esta dimensión permiten evidenciar la presencia de esta problemática, y a la vez la toma de decisiones que deben ejercer tanto la dirección como la docente como la misma institución.

Tabla 6

Nivel de la dimensión sensorial en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	8	36.36
Medio	12	54.55
Alto	1	4.55
Muy alto	1	4.55
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 3

Nivel de la dimensión sensorial en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

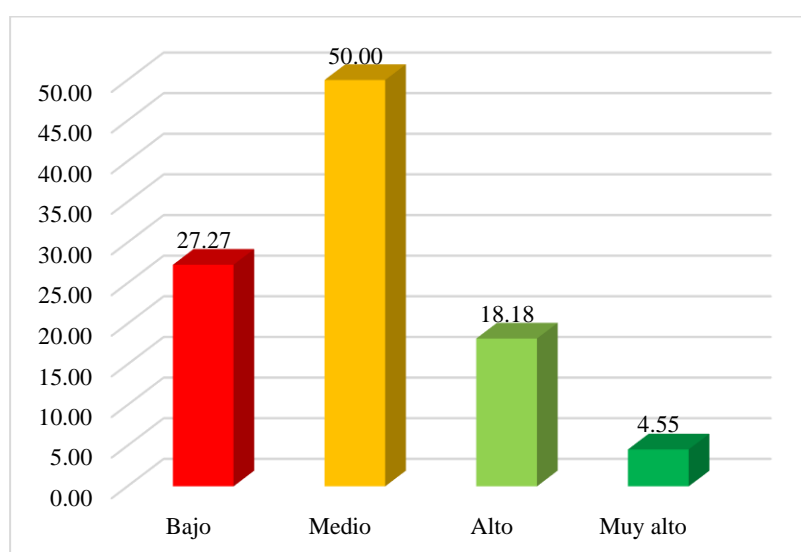
En la dimensión sensorial de la variable juego simbólico, esta se ubica en un nivel medio o en “proceso”, toda vez que el 54.55% de integrantes resulta siendo una mayoría absoluta de la totalidad de la muestra, le sigue el nivel bajo o en “inicio” con el 36.36% de participantes, y por último se encuentran los niveles alto o “logrado” y muy alto o “destacado” con 4.55% cada uno. Así como en las anteriores también se deben tomar decisiones para mejorar esta dimensión.

Tabla 7

Nivel de la dimensión motora en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	6	27.27
Medio	11	50.00
Alto	4	18.18
Muy alto	1	4.55
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 4

Nivel de la dimensión motora en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

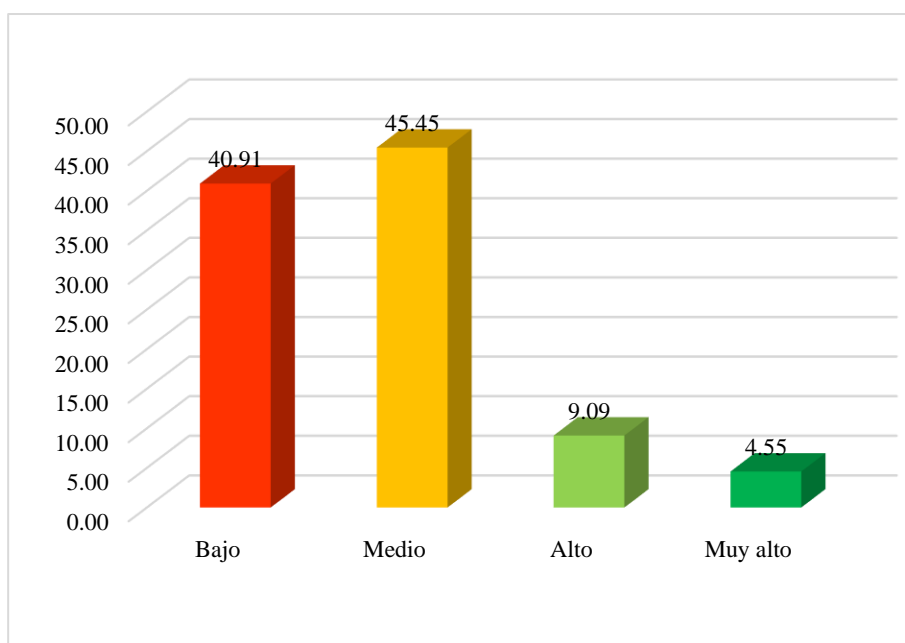
En la dimensión motora de la variable juego simbólico, esta se ubica en un nivel medio o en “proceso”, toda vez que el 50.00% de integrantes resulta siendo una mayoría absoluta de la totalidad de la muestra, le sigue el nivel bajo o en “inicio” con el 27.27% de participantes, y por último se encuentran los niveles alto o “logrado” y muy alto o “destacado” con el 18.18% y 4.55% respectivamente. Así como en las anteriores también se deben tomar decisiones para mejorar esta dimensión.

Tabla 8

Nivel de la variable juego simbólico en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	9	40.91
Medio	10	45.45
Alto	2	9.09
Muy alto	1	4.55
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 5

Nivel de la variable juego simbólico en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

En la variable juego simbólico, esta se ubica en un nivel medio o en “proceso”, toda vez que el 45.45% de integrantes resulta siendo una mayoría relativa de la totalidad de la muestra, le sigue el nivel bajo o en “inicio” con el 40.91% de participantes, y por último se encuentran los niveles alto o “logrado” y muy alto o “destacado” con el 9.09% y 4.55% respectivamente. Por lo que es importante tomar decisiones que tiendan a mejorar la progresivamente esta variable.

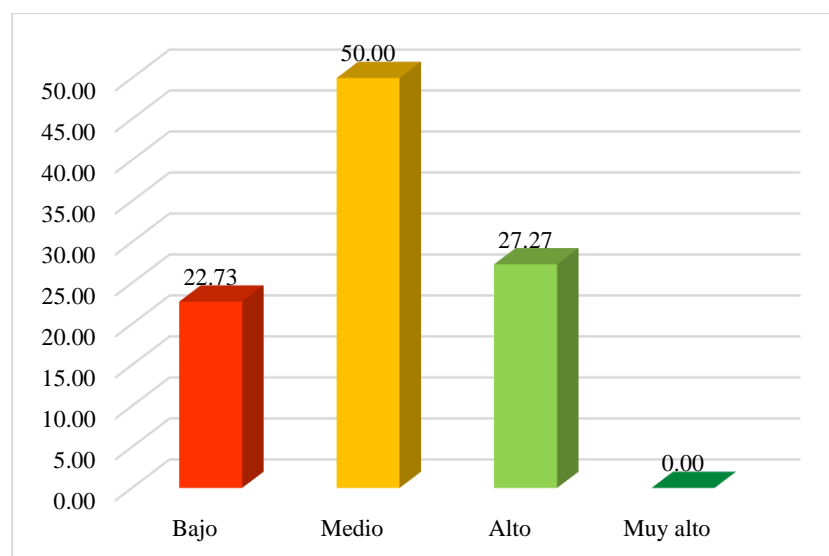
4.2.2. Tratamiento estadístico de la variable desarrollo psicomotor

Tabla 9

Nivel de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	5	22.73
Medio	11	50.00
Alto	6	27.27
Muy alto	0	0.00
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 6

Nivel de la dimensión cognitiva en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

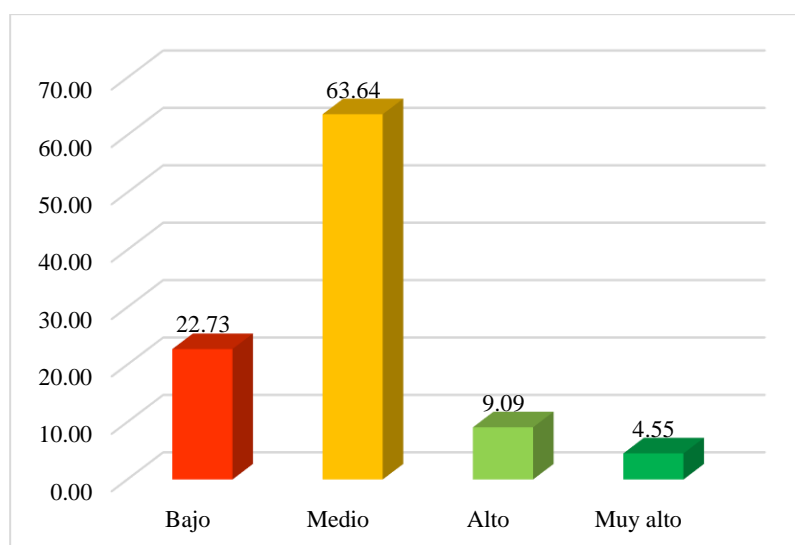
En la dimensión cognitiva de la variable desarrollo psicomotor, esta se ubica en un nivel medio o en “proceso”, toda vez que el 50.00% de integrantes resulta siendo una mayoría absoluta de la totalidad de la muestra, le sigue el nivel bajo o en “inicio” con el 27.27% de participantes, y por último se encuentran el nivel alto o “logrado” con el 27.27%. Estos niveles indican también la presencia de la problemática en esta dimensión y merece tomar iniciativas de solución por parte de la institución educativa.

Tabla 10

Nivel de la dimensión motriz en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	5	22.73
Medio	14	63.64
Alto	2	9.09
Muy alto	1	4.55
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 7

Nivel de la dimensión motriz en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

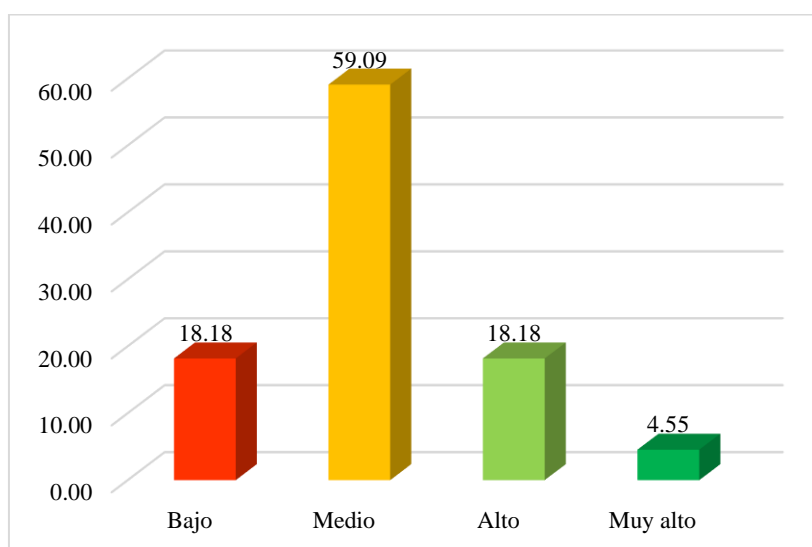
En la dimensión motriz de la variable desarrollo psicomotor, esta se ubica en un nivel medio o en “proceso”, toda vez que el 63.64% de integrantes resulta siendo una mayoría absoluta de la totalidad de la muestra, le sigue el nivel bajo o en “inicio” con el 22.73% de participantes, y por último se encuentran los niveles de alto o “logrado” con el 9.09% y muy alto o “destacado” con el 4.55%. Estos niveles indican también la presencia de la problemática en esta dimensión aunque haya una mayoría significativa que está en proceso, merece tomar iniciativas de solución por parte de la institución educativa

Tabla 11

Nivel de la dimensión afectiva en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	4	18.18
Medio	13	59.09
Alto	4	18.18
Muy alto	1	4.55
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 8

Nivel de la dimensión afectiva en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

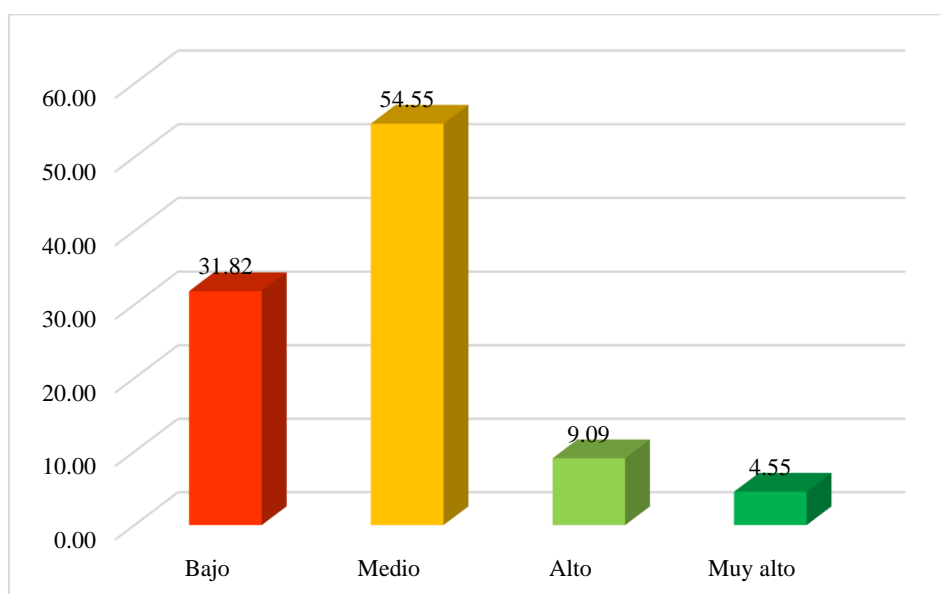
En la dimensión afectiva de la variable desarrollo psicomotor, esta se ubica en un nivel medio o en “proceso”, toda vez que el 59.09% de integrantes resulta siendo una mayoría absoluta de la totalidad de la muestra, le siguen los niveles bajo o en “inicio” con el 18.18% de participantes, y el nivel alto o “logrado” con el mismo porcentaje, y por último encuentra el nivel muy alto o “destacado” con el 4.55%. Estos niveles indican también la presencia de la problemática aunque en bajo porcentaje en comparación a las otras dimensiones donde hay porcentajes más altos en este nivel, pero es importante que también se lo tenga en cuenta.

Tabla 12

Nivel de la variable desarrollo psicomotor en los niños y niñas de la IEI 035

Nivel	fi	fi%
Bajo	7	31.82
Medio	12	54.55
Alto	2	9.09
Muy alto	1	4.55
Total	22	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 9

Nivel de la variable desarrollo psicomotor en los niños y niñas de la IEI 035

Análisis e interpretación

En la variable desarrollo psicomotor, esta se ubica en un nivel medio o en “proceso”, toda vez que el 54.55% de integrantes resulta siendo una mayoría absoluta de la totalidad de la muestra, le sigue el nivel bajo o en “inicio” con el 31.82% de participantes, y por último se encuentran los niveles de alto o “logrado” con el 9.09% y muy alto o “destacado” con el 4.55%. Estos niveles indican que la variable desarrollo psicomotriz presenta un porcentaje importante /aunque no el más alto) con niños y niña que no están desarrollando la psicomotricidad de una forma pertinente, y es importante tomar iniciativas de mejora.

4.3. Prueba de hipótesis

Tabla 14

Correlación de las variables juego simbólico con la variable desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la IEI. N° 035, 2022

		Juego simbólico	Desarrollo psicomotor
Juego simbólico	Correlación de Pearson	1	0,947**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	22	22
Desarrollo psicomotor	Correlación de Pearson	0,947**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	22	22

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

La hipótesis afirmativa fue planteada para esta investigación en los siguientes términos: El nivel de correlación es significativo entre las dos variables, el juego simbólico y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Educación inicial N° 035 La Grama- Eduardo Villanueva, 2022., luego de haber aplicado los instrumentos de investigación que consistieron en dos fichas de observación y haber organizado la base de datos y calculado el coeficiente de correlación de Pearson, el mismo que llega a 0.947 y un sig. bilateral de 0.000, se puede afirmar que la hipótesis ha sido probada.

DIFUSIÓN DE RESULTADOS

Los resultados de la presente investigación han permitido establecer primeramente la presencia de la problemática con ciertos porcentajes importantes, sin embargo también se debe tener presente que en general los estudiantes si tienden a una mejora en ambas variables, pero debe ser de manera conjunta, pues ningún niño debe quedarse a la zaga, desde este punto de vista, entonces resulta importante que se conozcan los resultados por parte de la institución educativa, por lo que se informará n un resumen a la IEI 035 para su conocimiento formal.

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Conclusiones

- a. Existe una correlación altamente significativa entre las variables juego simbólico y el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 035

La Grama- Eduardo Villanueva, 2022, así se evidencia en la tabla estadística 13 donde se ha llegado a un coeficiente de correlación de Pearson de 0.947 y un sig. bilateral de 0.000.

- b. Existe un nivel medio o en “proceso” en la práctica del juego simbólico en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 035 La Grama- Eduardo Villanueva, 2022, así se demuestra en la tabla estadística 8 donde esta variable llega a un 45.45% en el nivel antes mencionado.
- c. Existe un nivel medio o en “proceso” en el desarrollo psicomotor en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial N° 035 La Grama- Eduardo Villanueva, 2022, así se demuestra en la tabla estadística 12 donde esta variable llega a un 54.55% en el nivel antes mencionado.

Sugerencias

- a. A la docente de la Institución Educativa Inicial N° 035 La Grama-Eduardo Villanueva, 2022 trabajar de manera personal con los niños y niña que tiene ciertas dificultades en el manejo de las variables de estudio, para que alcancen el nivel que tienen los demás niños y niñas.

- b. A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 035 La Grama-Eduardo Villanueva, 2022, coordinar con la docente estrategias que tienda a mejorar la problemática en ambas dimensiones ya que se ha verificado que son interdependientes.
- c. A la directora de la Institución Educativa Inicial N° 035 La Grama-Eduardo Villanueva, 2022 coordinar con los padres y madres de familia actividades que tiendan a mejorar el comportamiento de ambas variables desde casa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altorendimiento. (2012). *altorendimiento.com*. <https://altorendimiento.com/temporalidad-y-ritmo-en-ninos-de-4-a-6-anos/>

Carmona, S. (15 de abril de 2020). *www.arribabysaracarmona.com*.
<https://www.arribabysaracarmona.com/post/la-importancia-de-la-coordinaci%C3%B3n>

- Castañeda, L. (2018). *Juego libre para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la I.E. N° 374 Piobamba*. Universidad San Pedro.
http://repositorio.usanpedro.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/6245/Tesis_60457.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Colegiocolombogales. (4 de diciembre de 2020). *colegiocolombogales.edu.co*.
<https://colegiocolombogales.edu.co/coordinacion-visual-manual/#:~:text=La%20coordinaci%C3%B3n%20visual%20manual%20hace,los%20ojos%20y%20las%20manos>.
- Díaz, S. (15 de abril de 2021). *www.bebesymas.com*.
<https://www.bebesymas.com/desarrollo/como-se-desarrolla-orientacion-espacial-ninos-que-actividades-juegos-podemos-hacer-para-fomentarla>
- dreapurimac. (2017). *www.dreapurimac.gob.pe*.
<https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educativa-inicial/JUEGO-SIMBOLICO.pdf>
- Fernández, E., & Fernández, O. (2017). *Aplicación de un programa de juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 436 distrito de Catache provincia de Santa Cruz región Cajamarca*. Universidad Pedro Ruiz Gallo.
<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/4301/BC-3119%20FERNANDEZ%20MEDINA%20FERNANDEZ%20MEDINA.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Fernández, J. (2003). *www.efdeportes.com*. <https://www.efdeportes.com/efd59/espac.htm>
- Gallardo, J. (2018). *rio.upo.es/xmlui*.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gómez, J. (2020). *www.josegomezbarbadillo.com*.

<https://www.josegomezbarbadillo.com/blog/125-cuidar-y-mejorar-la-salud-corporal.html>

González, J., Gavilanes, D., & Mayorga, É. (2016). *El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo período*. Universidad Nacional de Chimborazo.

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/1686>

González, J., Merelí, D., Tapia, D., & Salgado, P. (2022). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños*. Polo del Conocimiento. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3682>

Gutiérrez, M. (2019). *Los juegos psicomotores como estrategia para fortalecer la coordinación motora gruesa en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 395 Chicolón – Bambamarca-2019*. Universidad Nacional de Cajamarca.

https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/4598/T016_74403615_B.pdf?sequence=1&isAllowed=y

healthychildren. (26 de noviembre de 2019). *www.healthychildren.org*.

<https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/power-of-play/Paginas/the-power-of-play-how-fun-and-games-help-children-thrive.aspx#:~:text=La%20investigaci%C3%B3n%20muestra%20que%20jugar,ni%C3%B1os%20a%20sobrellevar%20el%20estr%C3%A9s>

Hinojosa, R. (2022). *Aportes del juego simbólico en el desarrollo de la psicomotricidad de las niñas y niños de 3 y 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 28, Chiclayo*. Universidad Antonio Ruiz Montoya.

<https://repositorio.uarm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12833/2402/Hinojosa%20Co>

nde%2c%20Rosa%20Yannina_Tesis_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed
=y

Kaadora. (14 de noviembre de 2018). *kadoora.com*. <https://kadoora.com/las-dimensiones-del-juego/>

Mamani, Y., Ticona, M., & García, Y. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo*

psicomotor en niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 192 Puno 2018.

Universidad Nacional del Altiplano.

<https://www.google.com/search?q=Los+juegos+tradicionales+en+el+desarrollo+psicomotor+en+ni%C3%B1os+de+4+a%C3%B1os+en+la+instituci%C3%B3n+educativa+inicial+N%C2%B0+192+Puno+2018&oq=Los+juegos+tradicionales+en+el+desarrollo+psicomotor+en+ni%C3%B1os+de+4+a%C>

Marchesi, Á., Alonso, P., Paniagua, G., & Valmaseda, M. (1995). *Desarrollo del lenguaje y del juego simbólico en niños sordos y profundos*. CIDE.

<https://books.google.com.pe/books?id=WdMpYBp5IysC&pg=PA64&dq=juego+simb%C3%B3lico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiStYSm-6T7AhUIBlkGHcKiA4wQ6AF6BAgNEAI#v=onepage&q=juego%20simb%C3%B3lico&f=false>

Martínez, E. (20 de junio de 2022). *www.guiainfantil.com*.

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>

mas-vida-psicologos-fuengirola. (2019). *mas-vida-psicologos-fuengirola.com*. [https://mas-](https://mas-vida-psicologos-fuengirola.com/los-ninos-juegan-cada-vez-menos-2/#:~:text=Hoy%20en%20d%C3%ADa%20se%20sabe,todo%20en%20las%20grandes%20ciudades.)

[mas-vida-psicologos-fuengirola.com/los-ninos-juegan-cada-vez-menos-](https://mas-vida-psicologos-fuengirola.com/los-ninos-juegan-cada-vez-menos-2/#:~:text=Hoy%20en%20d%C3%ADa%20se%20sabe,todo%20en%20las%20grandes%20ciudades.)

[2/#:~:text=Hoy%20en%20d%C3%ADa%20se%20sabe,todo%20en%20las%20grandes%20ciudades.](https://mas-vida-psicologos-fuengirola.com/los-ninos-juegan-cada-vez-menos-2/#:~:text=Hoy%20en%20d%C3%ADa%20se%20sabe,todo%20en%20las%20grandes%20ciudades.)

Monge, M., & Meneses, M. (2002). Instrumentos de evaluación del desarrollo motor.

Educación, 26(1), 155-168. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44026113>

Pérez, A. (noviembre de 2005). *www.um.es/*.

<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/esquema-corporal.pdf>

Piaget, J., & Inhelder, B. (2007). *Psicología del niño*. Morata.

https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGDkIC&pg=PA65&dq=el+juego+simb%C3%B3lico&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjLxe6d_aT7AhXMI7kGHTFTAz4Q6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=el%20juego%20simb%C3%B3lico&f=false

Ramos, D., & Romero, O. (2018). *Psicomotricidad y preparación para la lectoescritura en estudiantes de educación inicial*. Universidad Católica de Trujillo.

https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/344/1/014180005A_014180004E_T_2018.pdf

Sánchez, H., & Reyes, C. (2008). *Metodología y diseños de la onvestigación científica*. San marcos.

Significados. (2013). *www.significados.com*. <https://www.significados.com/coordinacion-motriz/>

Solís, M., & Torres, M. (2016). *Juego tradicional en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de 4 y 5 años de edad del centro educativo N° 1 del Ministerio de Educación de la ciudad de Quito periodo 2014-2015*. Universidad Central del Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/11342>

Tarrés, S. (24 de enero de 2016). *www.guiainfantil.com*.

<https://www.guiainfantil.com/articulos/salud/la-lateralidad-en-los-ninos/>

UNICEF. (2021). *www.unicef.org*. <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/los-ninos-no-pueden-seguir-sin-ir-la-escuela-afirma-unicef>

UNAM. (s.f). *www.personal.unam.mx*. <https://www.personal.unam.mx/Docs/Cendi/juego-simbolico.pdf>

UNICEF. (2017). *www.unicef.org*. <https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/mas-de-la-mitad-de-los-ninos-pequenos-no-juegan-o-realizan-actividades-de>

Vidarte, J., Vélez, C., & Parra, J. (2018). *www.scielo.org.co*. *Coordinación motriz índice de masa corporal en escolares de seis ciudades de colombia, 21(01)*.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-42262018000100015#:~:text=La%20coordinaci%C3%B3n%20motriz%2C%20se%20puede,motores%20sensitivos%20y%20sensoriales%20necesarios

Vílchez, L., & Olivera, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, distrito de Ocongate-Quispicanchi-cusco*. Universidad Nacional de San Agustín.

ANEXOS

Instrumentos de investigación

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE LA PRÁCTICA DEL JUEGO SIMBÓLICO APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 035 “LA GRAMA” DE LA GRAMA, EDUARDO VILLANUEVA, 2022

OBJETIVO: Identificar el nivel de práctica del juego simbólico por parte de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I N° 035 “La Grama” de la Grama, Eduardo Villanueva, 2022.

Escala para medir cada uno de los ítems.

Siempre	Casi Siempre	Nunca
3	2	1

ABANTO MUÑOZ, Renzo Yamir

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles		
			Siempre 3	Casi siempre 2	Nunca 1
Creativa	Desarrolla su imaginación a través del juego	1. Desarrolla su imaginación cuando juega a “las escondidas” (busca espacios propicios)			
		2. Jugando, aplica su imaginación para construir objetos con una hoja de papel			
	Desarrolla su autonomía y potencia su creatividad	3. Cuando es necesario no necesita de amigos/as para jugar.			
		4. Innova juegos, los hace más interesantes			
Cognitiva	Crea representaciones	5. Mediante el juego representa a personajes preferidos			
		6. Interactúa con ellos les asigna roles			
	Desarrolla su pensamiento y su empatía	7. Cuando juega imita a los personajes de su preferencia e interactúa con sus compañeros.			
		8. Respeta la opinión de sus compañeros.			
Sensorial	Ejercitan sus sentidos	9. Es observativo(a) cuando juega se fija en los detalles			
		10. Imita el sonido onomatopéyico de diferentes animales.			
	Estímulo	11. Explora diferentes materiales como: plastilina, maza, barro, etc.			
		12. Realiza juegos imaginativos para relacionarse con los demás.			
Motora	Coordina sus movimientos	13. Cuando representa un			

		personaje de su preferencia como un artista, etc. los gestos, movimientos son coherentes.			
		14. Cuando juega un deporte y simula ser arquero, defensa, etc. sus movimientos son los pertinentes.			
	Demuestra habilidad en sus movimientos	15. Es preciso en sus movimientos			

**FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE DESARROLLO PSICOMOTOR APLICADA A
LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 035 “LA GRAMA” DE LA
GRAMA, EDUARDO VILLANUEVA, 2022**

OBJETIVO:

Identificar el nivel del desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 035 “La Grama” de la Grama, Eduardo Villanueva, 2022.

ESCALA DE MEDICIÓN

Siempre	Casi Siempre	Nunca
3	2	1

ABANTO MUÑOZ, Renzo Yamir

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles		
			Siempre 3	Casi siempre 2	Nunca 1
Cognitiva	Presta atención	1. Escucha con atención las reglas para desarrollar una actividad motora			
		2. Pregunta a la profesora sobre lo que no entendió en cuanto a las reglas para desarrollar la actividad motora.			
		3. Escucha con atención las opiniones de sus compañeros.			
	Ejercita su memoria	4. Relata con facilidad el procedimiento a desarrollar en una actividad motora			
		5. Hace recordar a sus compañeros/as cuando se les olvida algunos pasos de la actividad a desarrollar			
Motriz	Mantiene su equilibrio emocional	6. Se alegra cuando gana una competencia motora, pero va calmándose progresivamente			
		7. Comprende que algunas veces puede perder y trata de recuperarse de dicho acto.			
		8. Mantiene un ánimo estable sin variaciones, ante los cambios que ocurren en su entorno			
	Coordina sus movimientos	9. Puede pasar con facilidad una cuerda por el ojo de una aguja punta roma.			
		10. Cuando marcha o realiza otra actividad coordina manos con pies.			
		11. Realiza movimientos al ritmo de la música.			
	Motivación	12. Es participativo(a), anima a sus compañeros			

Afectiva		a desarrollar una actividad motora.			
		13. Se siente animado y repite la actividad si no le salió bien al primer intento..			
	Desarrolla sus sentimientos y emociones	14. Desarrolla sentido de pertenencia cuando juega o realiza una actividad motora			
		15. Explica con facilidad y argumento las actividades motoras que prefiere y las que no las prefiere.			

Fichas de validación de instrumentos
Ficha de validación respecto a juego simbólico

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Díaz Guevara, Elia Marleny
 1.2. Institución donde labora: IES.P.P. - San Marcos
 1.3. Título de la investigación: EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS. N.º 25. "LA GRAMA", DE LA GRAMA, EDUARDO. VILLAMUERA, 2021
 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Ficha de observación sobre la práctica del juego simbólico aplicado a los niños y niñas de 5 años de la I.E.S. 075. "La grama"

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.				X	
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.					X
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				X	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.				X	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.				X	
PUNTAJES PARCIALES:						28 5
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.		33				
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT		$\%OBT = \frac{PTJE. OBT \times 100}{40}$		$\%OBT = \frac{33}{40} = 82.5$		
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	X	E: MUY BUENO	
[20 36)	[36 52)	[52 68)	[68 84)		[84 100]	
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: <u>Visto el instrumento de evaluación y el resultado del puntaje esta apto para su aplicación; cabe mencionar que tiene que cubrir la edad de los niños</u>						

V. LUGAR Y FECHA: San Marcos, 13 de Julio de 2022

[Firma]
Firma del experto
DNI. 26687516

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del experto: Díaz Guerrero, Elna, Marlene y
 1.2. Institución donde labora: I.E.S.P.P.
 1.3. Título de la investigación: El nivel de Simbólica y el Desarrollo Psicomotor en los Niños y Niñas de 4 años de edad en la Grama P.E.I.D. Grama, Eduardo Villanueva, 2021.
 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de Observación sobre desarrollo psicomotor aplicada a los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 075 La Grama

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A 1	B 2	C 3	D 4	E 5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.				X	
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				X	
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				X	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.				X	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.				X	
PUNTAJES PARCIALES:						32
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.						32
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT	$%OBT = \frac{PJE. OBT \times 100}{40}$					$%OBT = \frac{32}{40} = 80$

III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT. Colocar X en el recuadro blanco que corresponda

A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	E: MUY BUENO
[20 36]	[36 52]	[52 68]	[68 84] X	[84 100]

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Visto el instrumento de evaluación y el resultado del puntaje, está apto para su aplicación, cabe mencionar que tiene que verificar la edad de los niños

V. LUGAR Y FECHA: San Marcos, 13 de Julio de 2022

[Firma]
Firma del experto
DNI. 26.687.516

Resolución de aprobación de reglamento de investigación



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ - 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 84 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG

San Marcos, 06 de setiembre de 2021

VISTO,

El acta de reunión de trabajo de Interaprendizaje de docentes del IESP Público "San Marcos", de fecha 31 de agosto de 2021.

El expediente N° 251-21-IESPP "SM", que presenta el Prof. Carlos Enrique Edava Ramírez, adjuntando el Reglamento de Investigación y anexos correspondientes, en calidad de docente designado para la reestructuración y socialización de dicho Reglamento, y;

CONSIDERANDO:

Que, el IESP Público "San Marcos", tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Artículo 3°, literal d) y el Artículo 6°, literal a) de la Ley N° 30512 y su Reglamento "Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes".

Que, RDI N° 01 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG, se aprueba el Proyecto Educativo Institucional del IESP Público "San Marcos"

Que, la RVM N° 177-2021-MINEDU, aprueba el Documento Normativo denominado "Orientaciones para el desarrollo del servicio educativo en los Centros de Educación Técnico Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior"

Que, es de obligatoriedad que el IESPP "San Marcos" cuente con un Reglamento de Investigación actualizado que rija los procesos investigativos al interior de nuestra institución;

Que, estando a lo actuado por el órgano de Dirección y otras normas conexas.

SE RESUELVE:


- 1°. APROBAR** el Reglamento de Investigación del IESPP "San Marcos" que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.
- 2°. DISPONER** su aplicación para la ejecución y revisión de todos los trabajos de investigación del IESPP "San Marcos" que inician el año 2021.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.

Prologación Leoncio Prado s/n – San Marcos. Cel. 976789374
E-mail: iespsanmarcos@hotmail.com Web: www.iespsanmarcos.edu.pe



Nómina de matrícula de integrantes de la muestra



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.



Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica						
		Número y/o Nombre	Gestión ⁽⁷⁾			PGD	Inicio	Fin		Dpto.	Prov.							
Código	0 8 0 0 0 1 0	Código Modular	U.L.N. N°	Característica ⁽⁸⁾	Programa ⁽⁸⁾		Datos del Estudiante				Dist.							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL San Marcos	Resolución de Creación N°	Forma ⁽⁸⁾		Esc.	Socio (IAM)	Situación de Matrícula ⁽¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escala de la Muestra ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
			Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	INI														
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾									
						Día	Mes	Año										
1	D.N.I. : +7984391115	ABANTO MUÑOZ, Renzo Yamir	06	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
2	D.N.I. : +7984391216	ACOSTA LEZMA, Liam William	13	11	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
3	D.N.I. : +7984391310	ARRELUCEA BENITES, Angie Milett	05	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
4	D.N.I. : +7984391810	ARRELUCEA VALDERRAMA, Griesman Sebastian	10	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
5	D.N.I. : +9010855818	AVILA COTRINA, Dylan Gast	18	02	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
6	D.N.I. : +7984391312	BAUTISTA DE LA CRUZ, Keira Kahory	05	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
7	D.N.I. : +8110858513	BENITES HUAMAN, Alesia Maya Nicole	06	10	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
8	D.N.I. : +7984391410	BURGOS PAREDES, Andy Josue	13	11	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
9	D.N.I. : +9010859711	CELUZ ABANTO, Keyler Alejandro	15	02	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
10	D.N.I. : +9010850165	CURIOSO SANCHEZ, Luana Alexandra	18	03	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
11	D.N.I. : +7984391014	INOCENTE PAREDES, Darwin Makey	30	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
12	D.N.I. : +7984391715	JULCA TORRES, Ariana Mallin	28	10	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
13	D.N.I. : +7984391512	LEZAMA MELENDEZ, Yanela Adait	28	08	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
14	D.N.I. : +7984391017	MELLENDEZ JULCA, Javier Armando	07	11	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
15	D.N.I. : +9010859112	MELLENDEZ MENDOZA, Mia Aydlé	13	03	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
16	D.N.I. : +7984391812	PAREDES TIRADO, Genesis Dariana	29	09	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
17	D.N.I. : +7984392116	RABANAL SANCHEZ, Milder Eleazar	31	10	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
18	D.N.I. : +9010851215	RODRIGUEZ MUÑOZ, Emir Videjan	08	03	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
19	D.N.I. : +7984391719	TIRADO QUISEPPE, Valentina Guadalupe	21	10	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
20	D.N.I. : +7984391814	TIRADO SOTO, Dylan Iham	20	10	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI					
21	D.N.I. : +7984391810	TIRADO SOTO, Mia Marilyn	20	10	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	SI					

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBRESE: (NI) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (NI) Inicial, (INT) Intermedio, (IVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBC) Educ. Básica Especial
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (E, 1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "*" en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).
(4) Característ. : Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
(5) Forma : (Eac) Escolarizado, (NOEac) No Escolarizado. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.
(6) Sección : A,B,C,... Colocar "*" si es sección única o se trata de Nivel Inicial.
(7) Gestión : (PGG) Púb. de gestión directa (PGP) Púb. de Gestión Privada, (PR) Privada.
(8) Programa : (PBN) PEBANA, Prog. de Educ. Básica. Altor de Niños y Adolescentes (PJ) PEBAL, Prog. de Educ. Básica. Altor de Jóvenes y Adultos (PNS) PEBANAJ, Prog. de Educ. Básica. Altor de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "*" en caso de no corresponder.
(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Promocionado en el grado, (RE) Reescribió. Solo en el caso de EBA, (RI) Reingresante.
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro.
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.
(13) Escala de la Muestra : (E) Escala de la Muestra, (P) Primaria, (S) Secundaria y (SP) Superior.
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera (OT) Otro. En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco.
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)				Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																	
						Día	Mes	Año	Socio (IAM)	Situación de Matrícula ⁽¹⁾	Fisc ⁽¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO			Horas semanales que labora	Escala de la Muestra ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾												
		Resumen		MENDOZA CACERES, Yobani Isabel																Aprobación de la Nómina														
		Homoclas	T2	Responsable de la matrícula Firma - Post Firma																Director (a) de la Institución Educativa Firma - Post Firma y Sello			R.D. Institucional	Día	Mes	Año								
		Total	22																				R.D. 001-2022	14	03	2022								
22	D.N.I. : +7984391210	VEGA TORRES, Oscar Jesus				15	04	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI																		

Autorización de desarrollo de proyecto de investigación

LEJ N°035- LA GRAMA- SAN MARCOS

 **GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA**
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN MARCOS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°035- LA GRAMA 

"Año del Fortalecimiento de la Autonomía Nacional"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN



LA QUE SUSCRIBE, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°035- LA GRAMA,
DISTRITO DE EDUARDO VILLANUEVA, PROVINCIA DE SAN MARCOS REGIÓN CAJAMARCA.

HACE CONSTAR:

Que, las alumnas del X Ciclo de la especialidad de Educación Inicial del I.S.P "San Marcos- Cajamarca: MURRUGARRA ARIAS Lily Yulsa y PIZARRO GALLARADO, Mariela Kathia, las mismas que aplicaron su proyecto de investigación en la Institución Educativa Inicial N°035 La Grama, distrito de Eduardo Villanueva, provincia de San Marcos, región Cajamarca, denominado: El juego simbólico y el desarrollo psicomotor en las niñas y niños de 5 años de edad de la LEI N°035 "La Grama" de la Grama, Eduardo Villanueva, 2022. Con fecha de inicio el 05/08/2022 hasta el 28/11/2022, haciendo un total de 12 aplicaciones.

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

La Grama, diciembre de 2022.

 
Mg. Yulsa L. Mendiola Cáceres
DIRECTORA
CPE: 0541940865

Bases de datos

Base de datos de juego simbólico

N°	Juego simbólico																			Tot
	Creativa					Cognitiva					Sensorial					Motora				
	1	2	3	4	Parc	5	6	7	8	Parc	9	10	11	12	Parc	13	14	15	Parc	
1	1	1	2	2	6	2	1	2	1	6	1	2	2	1	6	1	2	1	4	22
2	1	2	1	2	6	1	1	2	2	6	2	1	2	1	6	2	1	2	5	23
3	2	1	2	2	7	1	2	2	3	8	2	2	2	2	8	2	2	2	6	29
4	1	2	2	2	7	1	2	1	2	6	2	2	2	1	7	2	2	2	6	26
5	1	1	2	1	5	2	2	1	1	6	1	2	1	2	6	1	2	1	4	21
6	3	1	2	2	8	1	1	1	1	4	1	2	2	2	7	2	1	1	4	23
7	1	2	2	1	6	2	1	2	2	7	1	2	2	2	7	1	1	1	3	23
8	2	3	2	3	10	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	2	6	31
9	3	2	2	2	9	1	2	2	1	6	2	2	2	2	8	3	1	2	6	29
10	1	2	2	2	7	2	2	1	1	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	27
11	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9	2	2	1	2	7	3	1	2	6	30
12	2	2	1	1	6	2	1	2	1	6	1	1	2	1	5	1	2	1	4	21
13	2	2	3	2	9	2	3	1	2	8	1	2	2	2	7	2	1	2	5	29
14	3	2	1	1	7	1	2	1	2	6	2	2	2	2	8	2	2	2	6	27
15	3	3	2	2	10	3	3	2	3	11	1	3	3	3	10	3	3	2	8	39
16	2	1	2	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	2	1	2	5	19
17	2	1	1	2	6	2	2	1	1	6	1	2	2	2	7	1	1	2	4	23
18	3	2	1	1	7	2	1	2	2	7	2	1	1	1	5	2	2	3	7	26
19	2	1	1	2	6	1	2	1	2	6	1	1	2	2	6	2	2	3	7	25
20	2	2	1	1	6	1	1	1	1	4	2	1	1	1	5	1	2	3	6	21
21	3	3	3	3	12	2	1	2	2	7	2	2	2	2	8	3	2	3	8	35
22	2	2	1	2	7	2	2	3	2	9	1	3	2	3	9	3	3	3	9	34

Base de datos de desarrollo de la psicomotricidad

N°	Desarrollo Psicomotor																		Tot
	Cognitiva						Motriz						Afectiva						
	1	2	3	4	5	Parc	6	7	8	9	10	Parc	11	12	13	14	15	Parc	
1	2	1	2	3	2	10	2	1	1	1	1	6	2	1	1	2	1	7	23
2	1	1	1	2	1	6	2	1	2	2	1	8	2	2	2	1	1	8	22
3	3	1	2	2	3	11	1	1	2	2	1	7	2	2	2	1	2	9	27
4	1	1	2	2	2	8	2	2	2	2	1	9	1	2	1	1	2	7	24
5	1	1	2	2	2	8	1	2	1	1	2	7	3	2	1	1	1	8	23
6	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8	1	1	2	2	3	9	25
7	2	1	2	1	2	8	1	2	1	1	1	6	2	2	2	2	3	11	25
8	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	11	30
9	2	3	2	2	2	11	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	30
10	2	2	3	1	1	9	1	2	2	2	1	8	1	2	2	2	1	8	25
11	1	2	3	3	3	12	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10	31
12	2	2	2	1	1	8	3	1	2	1	2	9	2	2	1	1	1	7	24
13	1	1	2	2	2	8	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	3	11	29
14	2	2	1	1	1	7	3	1	3	1	2	10	2	2	1	1	2	8	25
15	2	3	2	3	2	12	3	2	3	3	3	14	3	3	3	2	3	14	40
16	2	1	1	1	1	6	3	1	1	2	1	8	1	1	2	1	1	6	20
17	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	1	9	2	1	2	2	1	8	26
18	1	2	1	1	2	7	2	1	2	1	3	9	3	2	1	2	2	10	26
19	2	1	2	2	2	9	1	2	2	2	2	9	2	1	2	2	2	9	27
20	1	2	1	1	2	7	2	1	1	2	1	7	2	2	2	2	1	9	23
21	2	2	2	3	2	11	3	2	2	2	2	11	2	2	2	3	3	12	34
22	3	2	3	3	2	13	3	2	2	3	2	12	2	2	2	2	2	10	35

Prueba de normalidad

Tabla 14

Cálculo de la prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego simbólico	0,161	22	0.143	0,943	22	0.223
Desarrollo Psicomotor	0,182	22	0.057	0,909	22	0.045

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Elaboración propia

Prueba de confiabilidad

Tabla 15

Cálculo de la prueba de confiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	Nivel
Ficha de observación de juego simbólico	0.827	Muy bueno
Ficha de observación de desarrollo psicomotor	0.954	Excelente

Nota. Elaboración propia

Fotografías que evidencian el desarrollo de la investigación



Investigadoras recogiendo información respecto a juego simbólico



Niño integrante de la muestra mostrando su desarrollo psicomotor

