



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**

**Facultad de Educación**

**Escuela Profesional de Educación Inicial**

**Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**El juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes  
significativos en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025**

**Tesis**

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial  
Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Autoras**

**Noemi Magnolia Morales Lopez**

**Kenia Isabel Dionicio Rodriguez**

**Asesor**

**M(o). Grabiél Gregorio Cerrate Montes**

**Huacho – Perú  
2026**





**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

**Facultad de Educación  
Escuela Profesional de Educación Inicial y Arte**

## METADATOS

| DATOS DEL AUTOR (ES):                                                    |          |                                                                                           |
|--------------------------------------------------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| APELLIDOS Y NOMBRES                                                      | DNI      | FECHA DE SUSTENTACIÓN                                                                     |
| Dionicio Rodriguez Kenia Isabel                                          | 61329660 | 11/05/2026                                                                                |
| Morales Lopez Noemi Magnolia                                             | 73810532 | 11/05/2026                                                                                |
| DATOS DEL ASESOR:                                                        |          |                                                                                           |
| APELLIDOS Y NOMBRES                                                      | DNI      | CÓDIGO ORCID                                                                              |
| Cerrate Montes Grabiél Gregorio                                          | 46943445 | <a href="https://orcid.org/0009-0007-5251-1522">https://orcid.org/0009-0007-5251-1522</a> |
| DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO: |          |                                                                                           |
| APELLIDOS Y NOMBRES                                                      | DNI      | CÓDIGO ORCID                                                                              |
| Dr. Matencio Rojas Robert Pedro                                          | 16155863 | <a href="https://orcid.org/0000-0002-6237-8530">https://orcid.org/0000-0002-6237-8530</a> |
| Dr. Rios Macedo Paul Remy                                                | 44448987 | <a href="https://orcid.org/0000-0002-3648-2529">https://orcid.org/0000-0002-3648-2529</a> |
| M(a). Romero Torres Nerida                                               | 15745151 | <a href="https://orcid.org/0009-0001-3138-2393">https://orcid.org/0009-0001-3138-2393</a> |
|                                                                          |          |                                                                                           |
|                                                                          |          |                                                                                           |

# Noemi Magnolia Morales Lopez-2026-012901 Kenia ...

## EL JUEGO SIMBÓLICO COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I....

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

Facultad de Educación

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3490300544

Fecha de entrega

24 feb 2026, 2:52 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

25 feb 2026, 9:47 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS\_DIONOCIO\_RODRIGUEZ\_-\_UI.pdf

Tamaño del archivo

1.6 MB

69 páginas

17.012 palabras

96.000 caracteres



Página 2 de 74 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3490300544

## 20% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

### Fuentes principales

20%  Fuentes de Internet

3%  Publicaciones

8%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

## DEDICATORIA

Al Dios que sé que ha estado a mi lado como orientador, pese a que yo haya sido el que en algún momento se distanciamiento. Sin embargo, desde que afirme mi convicción en él me siento más empoderada y con más amor. A mis familiares, que desde que tomé la decisión de estudiar para ser educado, sobre todo mi mamá, que estuvo conmigo en las ocasiones en que era feliz y en las ocasiones en que era frustrada.

***Noemi Magnolia Morales Lopez***

A mi familia, que siempre ofrece una fuente inagotable de ternura, sustento y amor. Su constante asistencia ha sido el estímulo que me ha propulsado a conseguir este objetivo. Gracias por apoyarme y seguirme en cada paso de la senda.

***Kenia Isabel Dionicio Rodriguez***

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, debido a que es el eje de todo lo que existe, de lo limitado y lo infinito, debido a que le pertenece y le da la bendición, con su asistencia lograr nuestros objetivos.

A nuestra familia, que, por sus características y sustento inquebrantable, han sido la base de nuestra mayor fortaleza en las situaciones más complicadas. Por ser quienes nos acompañan y nos protegen. Esta hipótesis es un registro de su influencia y de las costumbres que preservaron.

El docente asesor debido a su disponibilidad de tiempo, tolerancia y amor por la docencia que le ha regalado a nuestras colegas (as) y a nosotras mismas durante la elaboración de este proyecto.

***Noemi Magnolia Morales Lopez***

***Kenia Isabel Dionicio Rodriguez***

# INDICE

|                                                    |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| DEDICATORIA .....                                  | V   |
| AGRADECIMIENTO .....                               | VI  |
| INDICE .....                                       | VII |
| RESUMEN .....                                      | IX  |
| ABSTRACT .....                                     | X   |
| INTRODUCCIÓN .....                                 | XI  |
| CAPÍTULO I.....                                    | 1   |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....                   | 1   |
| 1.1. Descripción de la realidad problemática ..... | 1   |
| 1.2. Formulación del problema.....                 | 2   |
| 1.2.1. Problema general .....                      | 2   |
| 1.2.2. Problemas específicos.....                  | 2   |
| 1.3. Objetivos de la investigación.....            | 2   |
| 1.3.1. Objetivo general .....                      | 2   |
| 1.3.2. Objetivos específicos .....                 | 3   |
| 1.4. Justificación de la investigación.....        | 3   |
| 1.5. Delimitación del estudio .....                | 4   |
| 1.6. Viabilidad de estudio .....                   | 4   |
| CAPITULO II.....                                   | 5   |
| MARCO TEÓRICO .....                                | 5   |
| 2.1. Antecedentes de investigación.....            | 5   |
| 2.1.1. Antecedentes Internacionales.....           | 5   |
| 2.1.2. Antecedentes Nacionales.....                | 6   |
| 2.2. Bases teóricas.....                           | 8   |
| 2.2.1. Juego simbólico .....                       | 8   |
| 2.2.1. Aprendizaje significativo .....             | 9   |
| 2.3. Bases filosóficas.....                        | 11  |
| 2.3.1. Juego simbólico .....                       | 11  |
| 2.3.2. Aprendizaje significativo .....             | 21  |
| 2.4. Definición de términos básicos .....          | 29  |
| 2.5. Hipótesis de la investigación .....           | 31  |
| 2.5.1. Hipótesis general .....                     | 31  |
| 2.5.2. Hipótesis específicos.....                  | 31  |

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| 2.6. Operacionalización de las variables.....               | 32 |
| CAPÍTULO III.....                                           | 33 |
| METODOLOGIA .....                                           | 33 |
| 3.1. Diseño metodológico.....                               | 33 |
| 3.2. Población y muestra .....                              | 33 |
| 3.2.1. Población.....                                       | 33 |
| 3.2.2. Muestra.....                                         | 33 |
| 3.3. Técnicas de recolección de datos .....                 | 33 |
| 3.3.1. Técnicas a emplear.....                              | 33 |
| 3.3.2. Descripción de los instrumentos .....                | 33 |
| 3.4. Técnicas para el procesamiento de la información ..... | 33 |
| CAPITULO IV.....                                            | 34 |
| RESULTADOS .....                                            | 34 |
| 4.1. Análisis de resultados .....                           | 34 |
| 4.2. Contratación de hipótesis .....                        | 49 |
| CAPÍTULO V .....                                            | 50 |
| DISCUSIÓN.....                                              | 50 |
| 5.1. Discusión de resultados .....                          | 50 |
| CAPITULO VI.....                                            | 51 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....                        | 51 |
| 6.1. Conclusiones .....                                     | 51 |
| 6.2. Recomendaciones .....                                  | 52 |
| CAPITULO VII.....                                           | 53 |
| FUENTE DE INFORMACIÓN.....                                  | 53 |
| 7.1. Fuentes bibliográficas.....                            | 53 |

## RESUMEN

El presente estudio se realiza debido a que, a través del juego simbólico, los infantes mejoran sus habilidades de pensamiento como la ingeniosidad, la resolución de dificultades y la planificación de acciones. Además, incrementa la capacidad lingüística, debido a que tienen que comunicarse, dialogar y llegar a un acuerdo acerca de las labores con sus colegas. Dentro del ámbito de las emociones, los juegos simbólicos les posibilitan exhibir sentimientos, solucionar dudas y aumentar su seguridad en sí mismos. Asimismo, apoya el progreso social, ya que apoya la colaboración, el entendimiento por partes y la empatía.

A partir de ello se planteó como objetivo determinar de qué manera el juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025. Respecto a la metodología empleada fue de diseño no experimental de tipo transeccional o transversal, la población estuvo conformada por 21 niños de 5 años I.E.I. N° 394, la técnica empleada fue la observación. Para el análisis de datos empleamos el sistema estadístico SPSS versión 25.

Se comprobó que el juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394, ya que les permite conectar experiencias pasadas con nuevos conocimientos de forma natural e inspiradora. Mediante juegos de rol, la sustitución de objetos y la creación de escenarios imaginarios, los niños construyen, aplican y reorganizan sus ideas, profundizando así su comprensión del contenido de aprendizaje y haciéndolo más práctico.

**Palabras clave:** juego simbólico, aprendizaje significativo, integración, planificación y sustitución.

## ABSTRACT

This study is being conducted because, through symbolic play, children improve their thinking skills such as resourcefulness, problem-solving, and action planning. Furthermore, it increases their linguistic capacity, as they must communicate, dialogue, and reach agreements with their peers regarding tasks. In the realm of emotions, symbolic play allows them to express feelings, resolve doubts, and increase their self-confidence. It also supports social development by fostering collaboration, understanding, and empathy.

Based on this, the objective was to determine how symbolic play, as a strategy to promote meaningful learning, influences children at I.E.I. No. 394-Amay, 2025. The methodology employed was a non-experimental, cross-sectional design. The population consisted of 21 five-year-old children from I.E.I. No. 394, and the data collection technique was observation. For data analysis, we used SPSS statistical software, version 25.

It was found that symbolic play, as a strategy to promote meaningful learning, positively influences the children at I.E.I. No. 394, as it allows them to connect past experiences with new knowledge in a natural and inspiring way. Through role-playing, object substitution, and the creation of imaginary scenarios, the children construct, apply, and reorganize their ideas, thus deepening their understanding of the learning content and making it more practical.

**Keywords:** symbolic play, meaningful learning, integration, planning and substitution.

## INTRODUCCIÓN

El juego se trata de uno de los comportamientos fundamentales para la formación de los niños, ya que les permite indagar, delimitar y comprender el universo que los entona. Dentro de las diversas maneras de jugar, el juego simbólico tiene unas características que lo vuelven destacable: la capacidad que tiene para estimular la imaginación, la creación y la representación de vivencias verdaderas a través del uso de objetos en vez de personas. En los menores de cinco años, la manera en la que juegan tiene una importancia destacable, debido a que se encuentran en el lapso de desarrollo del cerebro y la sociedad en el que toman importancia los conceptos que construyen sobre el mundo que los rodean.

La investigación ha sido desarrollada en 7 partes capítulos que se organizaron a continuación.

**En el capítulo I:** se plantea el problema de la investigación mediante ella se detalla la situación problemática, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación, delimitaciones y viabilidades.

**En el capítulo II:** se formula el marco teórico, los antecedentes de investigación, bases teóricas, base filosófica, definición de términos básicos, las hipótesis y la operacionalización de variables.

**En el capítulo III:** se desarrolla la metodología incluyendo el tipo, diseño, población de estudio, tipo de muestra, técnicas e instrumentos y procesamiento.

**En el capítulo IV:** se presentan los resultados de investigación, las tablas y gráficos estadísticos y la contratación de la hipótesis.

**En el capítulo V:** se presenta la discusión a partir de los resultados del capítulo anterior.

**En el capítulo VI:** presenta las conclusiones y recomendaciones, en la que se resumen los más importantes hallazgos de la investigación y que contiene recomendaciones para los padres y los docentes.

**En el capítulo VII:** en el séptimo capítulo se considera las bibliografías, por último, se da a conocer los anexos y la matriz de consistencia.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

En varios colegios iniciales, se valora la importancia del juego como parte del desarrollo de la formación, no obstante, su utilización como táctica para enseñar, particularmente el juego simbólico, no es siempre correcta o precisa para conseguir aprendizajes importantes en los menores. A pesar de que la forma en que se juega este deporte es posible que muestre los niños la realidad, manifiesten sus sentimientos, mejoren su lenguaje y crean nuevos sentidos, en la enseñanza se nota que su empleo es limitado o poco intencionado.

Uno de los problemas más importantes es que algunos profesores resaltan actividades repetitivas, mecánicas o únicamente orientadas, minimizando el espacio para el juego libre, creativo y simbólico. Esto hace que los infantes no puedan desarrollar totalmente su capacidad de imaginación además de relacionar los conceptos que se les enseña con las vivencias que tienen previo al colegio, esto tiene como consecuencia la elaboración de conocimientos y habilidades profundas y funcionales. En varias situaciones de enseñanza, el juego continúa por ser considerado como un momento de recreación y no como un método para educar que contribuya a la totalidad del desarrollo.

Además, se evidencia que diversos ambientes de estudio no están listos para facilitar el juego con el símbolo. Las clases carecen de suministros insuficientes, un variado número o contexto, como vestimenta, objetos del hogar, recreaciones, elementos de la vida cotidiana o fondos temáticos. Esta deficiencia resta importancia a la exploración, la relación con el medio ambiente y la capacidad de los niños de generar sentido a partir de las vivencias lúdicas.

Otro elemento que hace parte de la problemática es la escasa formación docente en el empleo del juego metafórico a modo de estrategia planificada. En ciertas ocasiones, los profesores no tienen una formación actualizada que les posibilite planificar, orientar y juzgar las actividades simbólicas de manera correcta. Esto provoca que el juego no esté en sintonía con las expectativas de aprendizaje y las rutas de enseñanza, bajando su influencia didáctica.

De igual manera, se evidencia que los infantes tienen complicaciones en el idioma, en la socialización y en la resolución de problemas, elementos que podrían ser potenciados a través del juego de roles. La deficiencia de lugares de recreación bien definidos provoca que los alumnos no alcancen totalmente las habilidades de comunicación, empatía, cooperación y expresión de ideas y sentimientos, todas estas habilidades tienen una influencia directa en la manera en que se forma el entendimiento.

En conclusión, la realidad complicada se encuentra en la deficiente utilización del juego de roles como método de enseñanza, a causa de la carencia de valoraciones por parte de los docentes, de los materiales, de la deficiente formación por parte de los especialistas y del limitado propósito por parte de los docentes. Esta circunstancia afecta directamente la capacidad de los menores para asociar las vivencias con los nuevos entendimientos, esto limita la elaboración de conocimientos que apoyen el desarrollo de su totalidad.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera el juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿De qué manera la integración como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025?
- ¿De qué manera la sustitución como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025?
- ¿De qué manera la planificación como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025?

## **1.3. Objetivos de la investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar de qué manera el juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Determinar de qué manera la integración como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.
- Determinar de qué manera la sustitución como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.
- Determinar de qué manera la planificación como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

### **1.4. Justificación de la investigación**

El análisis que se hace en el presente estudio se justifica debido a que la actividad lúdica simbólica está entre las más importantes actividades en la educación inicial, ya que los infantes pueden explorar, representar y comprender el universo que los cerca a través de la facultad de la imaginación y de la interrelación con los otros. A pesar de ello, en varios establecimientos educacionales su utilización no es totalmente explotada como táctica de enseñanza, esto hace que la generación de conocimientos significativos y que contribuya al desarrollo del niño no se maximiza.

A través del juego con el que se identifican, los infantes relacionan sus vivencias pasadas con nuevas circunstancias, esto ayuda a la comprensión de los apuntes y el desarrollo de habilidades psicológicas como el pensamiento simbólico, la resolución de dificultades y la creatividad. Además, apoya la lengua, ya que los infantes conversan, discuten labores y manifiestan conceptos durante las representaciones. Además, este juego estimula el desarrollo del socio emocional, ya que los infantes pueden hacer declaraciones de amor, colaborar con sus compañeros y desarrollar características como la empatía y el respeto.

Sin embargo, se evidencia que dentro de diversas clases el recreo no se planifica ni se tiene como objetivo, debido a causas como la carencia de herramientas adecuadas, la deficiencia de capacitación docente y la carencia de valor del juego a modo de instrumento de enseñanza. Esta circunstancia afecta la calidad de la enseñanza y la generación de conocimientos duraderos, funcionales y de calidad.

Por esta razón, estudiar el vínculo entre el juego de roles y el conocimiento significativo va a permitir establecer su valor didáctico, educar a los docentes acerca de su utilización, perfeccionar los métodos de enseñanza y aumentar el dinamismo y la pertinencia de los ambientes de aprendizaje. Además, los resultados de la investigación pueden colaborar en la elaboración de métodos novedosos que apoyen la labor del docente y crecen la capacidad integral de los menores.

En conclusión, este estudio tiene importancia porque deseaba aumentar la calidad del aprendizaje, aumentar el papel del docente dentro de la etapa inicial y asegurar que los infantes accedan a experiencias educativas que promuevan la adquisición de conocimientos significativos a partir de una perspectiva lúdica, constructiva y humana.

### **1.5. Delimitación del estudio**

- **Delimitación espacial**

La presente investigación se desarrollará en la I.E.I. N° 394 del centro poblado de Amay.

- **Delimitación temporal**

La presente investigación se desarrollará durante el año académico 2025

### **1.6. Viabilidad de estudio**

- Los recursos necesarios para llevar a cabo esta investigación ya están disponibles, como el acceso a la literatura más reciente, cuestionarios, formularios de observación y la colaboración entre estudiantes y profesores participantes.
- Esta investigación también es económicamente viable, ya que no requiere una inversión sustancial; los materiales utilizados son económicos o ya están disponibles en la institución.
- Además, el estudio es factible en términos de tiempo, ya que puede realizarse dentro del plazo estipulado por la institución sin interferir con otras actividades académicas.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de investigación

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

López y Pinzón (2025), en su tesis titulada *“El juego simbólico como método para desarrollar habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado en Gachancipá”*, mostraron que su objetivo es estimular el desarrollo de habilidades socioemocionales por parte de los estudiantes de primer grado de primaria del sector Centro de Gachancipá a través del juego simbólico dentro del salón común durante el año 2025. El punto de vista metodológico escogido en el estudio es cualitativo, de tipo experimental, y la comunidad se compone por 8 niños de primer grado de escuela primaria. Estos descubrimientos iniciales acerca de las relaciones sociales y la diversión exhibieron, por ejemplo, que frente a la cuestión de si les gustaba jugar con otros infantes, tres contestaron con una carita de tristeza, cuatro con una neutralidad y solo uno con una satisfacción. En referencia a la ansiedad por escoger nuevos juegos, cinco infantes exhibieron la carita adolorida. Las conclusiones evidenciaron una transformación positiva de la percepción que los niños tienen del trabajo en equipo, la manifestación de emociones y la colaboración, respondiendo a la pregunta inicial de cómo estimular estas habilidades a través del juego de roles en el contexto de la comunidad.

Campos, Chacc y Gálvez (2006), identificaron su estudio como *“Las estrategias de enseñanza como método para aprender: una situación de colaboración educativa”*, cuyo objetivo era proponer aspectos del juego que, desde una perspectiva de la comunicación que involucra la interacción, podrían ser utilizados como método de enseñanza con niños y adolescentes de entre 7 y 8 años de edad en la escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, ubicada en la comuna de Santiago. En conclusión, la importancia del juego para la evolución personal porque es un entretenimiento lúdico que, por ser intrínsecamente motivador, junto con revivir las inquietudes y deseos de los individuos, los ayuda a lo largo de su crecimiento. De esta manera, a partir del análisis hecho, es posible señalar que la lúdica puede utilizarse como un método efectivo para enseñar y aprender en nuestros ambientes de estudio.

Pulupa y Tandazo (2024), fue el estudio que le dieron el nombre de *“Estrategias lúdicas para el reforzamiento del aprendizaje significativo en menores de 3 a 4 años”*, con el objetivo de indagar en las maneras lúdicas para el reforzamiento del aprendizaje significativo, focalizando en la labor que realizan las educadoras. La investigación se basó en el paradigma pragmático con un punto de vista mezclado, la comunidad se compuso de catorce profesores y ochenta niños. Las conclusiones evidenciaron que las tácticas lúdicas posibilitaron el estudio en forma de juego, haciendo que los niños participaran y se involucraran, identificando la importancia de elegir los juguetes de acuerdo a los propósitos educativos y los requerimientos del currículo. En relación a los menores, se evidenció que todavía no habían adquirido habilidades, como interactuar sin ningún tipo de discriminación, acatar sugerencias sencillas o comunicarse fluidamente con los adultos. Se consideró que las tácticas lúdicas incentivan un conocimiento más dinámico, participativo y significativo, esto es, haciendo que la comprensión y la retención de los datos sea más sencilla y divertida.

Briones (2025), se ejecutó su labor como *“El juego simbólico a modo de vehículo para la administración de emociones y el desarrollo del habla en la educación inicial: Una manera de pensar desde la neuroregión y la práctica reflexiva del docente”*, cuyo propósito inicial era Examinar la contribución del juego simbólico como una táctica de enseñanza para promover el desarrollo de habilidades de autoayuda y la persistencia del habla en la educación de los niños desde la perspectiva de la neurología y la práctica reflexiva del docente. El análisis se hizo en una corriente cualitativa a modo de un diseño de investigación de caso mixto y contempló 40 infantes de 4 a 6 años, además de 10 profesores de preescolar. Los resultados indican que la actividad de simulación tiene un efecto positivo sobre la capacidad de creación de narraciones, incrementa el número de palabras usadas y apoya la conversación comunicativa. En conclusión, concluimos que la función del juego de roles dentro del ámbito más extenso de la educación como estrategia para desarrollar la autorregulación y las habilidades de habla en la primera infancia dentro del concepto de neuroeducación y praxis docente reflexiva.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Nivar y Martes (2024), nombraron su estudio como *“Estrategia didáctica basada en el juego simbólico para aumentar la armonía familiar en menores del nivel preprimario de un colegio en Bani”*, su propósito era proponer una estrategia didáctica basada en el juego simbólico para aumentar la armonía familiar en menores del nivel

preprimario de un colegio en Baní. El análisis, basado en el paradigma de la sociocracia y en el método interpretativo, empleo métodos conceptuales, de tipo aplicado, con integrantes que fueron formados por 4 profesores y doce menores. Los resultados identificaron dos clases de crecimiento: el primer grupo fue CE1 estrategias para desarrollar el respeto entre los estudiantes y el segundo fue CE2 Enfoques para manejar la correcta emoción y fomentar la tranquilidad en el ámbito de la escuela. Estas evidenciaron tanto fortalezas como debilidades en la convivencia escolar. Se finaliza que esta táctica facilitó el desarrollo de habilidades sociales esenciales como la simpatía, la cooperación y la resolución de disputas pacíficas. Su puesta en marcha requiere una perspectiva adaptativa, con chequeos constantes en el salón, una especie de retroalimentación para los docentes y las familias, y un estudio de las cuentas de comportamiento.

Perez (2025), en su trabajo de grado titulado “*Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 391-2 San Juan de Amancaes del Rímac, durante 2019*”, el estudio tiene como propósito determinar la relación que tiene el juego simbólico con las habilidades sociales, se aplicaron dos guías de observación en los infantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial 391-2 San Juan de Amancaes del Rímac, en una investigación fundamental, no experimental, transversal. La muestra y la población son limitadas, por lo que se conformó con sesenta y siete niños. Es posible arribar a la conclusión de que (46) de los infantes de 5 años de la escuela inicial 391-2 de San Juan de Amancaes del Rímac, han demostrado una buena progresión en el juego simbólico: quedándose (24) en el primer nivel.

Altamirano (2021), denominó su investigación como “*Estrategia del juego simbólico basada en la Dinámica del proceso*” con el fin de mejorar la creatividad en la creación de textos; el propósito inicial era desarrollar una estrategia del juego simbólico que se base en la Dinámica del proceso para que los estudiantes de la escuela La investigación presentada es no experimental, la población y muestra estuvo conformada por 15 estudiantes de inicial de la edad de 5 años. En todas las dimensiones de creatividad (planificación, escritura y revisión), todos los estudiantes obtuvieron un rendimiento promedio. Esto nos lleva a la conclusión de que la creatividad general de los estudiantes en la creación de textos alcanzó un nivel promedio. Con base en esto, se desarrolló y validó una estrategia de aprendizaje que utiliza el juego simbólico, demostrando su valor práctico.

Yapapasca y Guevara (2024), en su tesis titulada “*El juego simbólico y el aprendizaje en menores de edad de la I.E.I. N° 237, San Luis, Bagua Grande*”, el objetivo principal fue determinar la asociación entre el juego de símbolos y el proceso de aprendizaje en niños y adolescentes del I.E.I. Se trató de un estudio de tipo cuantitativo, con una base fundamental, que tiene como objetivo la correlación, el diseño no experimental y la muestra de doce niños de cinco años. Se corroboró que, debido a la investigación estadística de inferencia, se evidenció que hay una correlación positiva constante entre el juego de simbólicos y el aprendizaje, con un valor de 0,420 y el p-valor es de 0,001, en el caso del aprendizaje en menores y menores.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Juego simbólico**

#### **2.2.1.1. Teorías del juego simbólico**

##### **1. Teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget**

Está entre las más mencionadas en los análisis estudiados, de los quince trabajos revisados, catorce hacen referencia a ella. Piaget comprende que la evolución de los niños se trata de un procedimiento que se extiende en el tiempo y que se basa en los dos términos de la combinación, la asimilación y la acomodación, que hacen que los infantes se vayan adaptando a las nuevas circunstancias y recibiendo información nueva. En esta perspectiva, el juego simbólico se considera como una actividad fundamental durante la etapa preoperacional, que se ubica entre los 2 y 7 años de edad.

Piaget sugiere que, mediante el juego con el símbolo, los infantes mejoran la habilidad de representar mentalmente los objetos, las personas y las circunstancias que no se encuentran, esto con el fin de manipular ideas de manera simbólica y establecer relaciones entre distintas ideas. El juego simbólico es una forma de entendimiento que tiene el objetivo de que los niños se vayan familiarizando con el mundo a través de figuras, esto les ayudará a adquirir nuevos modelos de pensamiento y a ordenar sus experiencias en nuevas formas de pensar. De acuerdo con Piaget, este tipo de actividad no solo apoya el desarrollo de la simbolización, sino también la capacidad de razonamiento y la manera en que se relaciona las causas de cosas complicadas.

##### **2. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**

El juego simbólicamente, de acuerdo a Vygotsky, es un entretenimiento que apoya la internalización de reglas y costumbres de la sociedad, ya que los infantes realizan labores y acciones que representan las situaciones de la vida cotidiana. A través del juego con el objetivo de representar, los infantes toman habilidades de pensamiento y relación social que les ayudan a integrarse en la sociedad y a tener la capacidad de interactuar en diferentes ambientes. El punto de vista pone el acento en la importancia de la comunidad como intermediario en la formación, en donde la lúdica tiene un papel como intermediario de la cultura.

De acuerdo a Vygotsky, los infantes toman conocimiento no sólo por medio de la interacción directa con el contexto, sino además a través de las interacciones con personas de mayor capacidad que los niños. Vygotsky creó el término de la zona de desarrollo próximo (ZDP), la cual consiste en un concepto en el que los menores pueden realizar labores y adquirir habilidades bajo la asistencia y el guiño de un adulto o camarada. En esta perspectiva, el juego simbólico se transforma en una región de transformación próxima, debido a que los niños logran hacer labores que originalmente no podrían hacer por su cuenta, apoyados por otros y bajo la asistencia de un profesional.

### **3. Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento de Jerome Bruner**

Su estudio se encuentra en 3 investigaciones: Fiallos (2024); Quiroz (2021); Calle (2018), que resaltan el aprendizaje por activa como una forma de investigar y solucionar dificultades. De acuerdo con Bruner, el juego de roles es una forma de conocimiento en la que los infantes identifican y ordenan sus ideas a través de la relación que tienen con el mundo que los contiene. Bruner indica que el juego les da a los infantes la oportunidad de experimentar con conceptos y confrontar dificultades en lo que se refiere a la inteligencia, esto ayuda a que los niños desarrollen habilidades de pensamiento y solución de problemas.

#### **2.2.1. Aprendizaje significativo**

##### ***2.2.1.1. Teorías del aprendizaje significativo***

###### **1. Teoría Constructivista de Jean Piaget**

Si bien Piaget no formula directamente una hipótesis de aprendizaje significativo, su teoría ofrece los sustentos para la manera en que se forma el entendimiento en el ánimo del menor. De acuerdo con el escritor, la evolución

de la mente se da en etapas (soriomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales), y en cada una el individuo modifica sus métodos de entendimiento para comprender el universo.

Los desarrollos esenciales son la incorporación (convertir información nueva en parte de las estructuras existentes) y la transformación (convertir las estructuras en forma de acomodación para introducir información novedosa). En el momento en que ambos se encuentran en equilibrio, se genera el conocimiento significativo, ya que el alumno no reproduce ni repite de manera automatizada, sino que se apoya en sus conocimientos para reconstruirlos. Piaget valora la importancia de la actividad, el descubrimiento y la vivencia directa para conseguir entendimientos más complejos.

## **2. Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky**

Vygotsky cree que el estudio es un procedimiento de la sociedad antes que de individuo. En su pensamiento, el entendimiento se genera en la interrelación con otros, particularmente mayores, profesores o colegas más sobresalientes. El concepto fundamental, la Zona de Desarrollo próximo (ZDP), se encuentra entre lo que el alumno es capaz de hacer por sí mismo y lo que requiere de ayuda. En este lugar se genera el conocimiento más importante.

El andamiaje es la clase de asistencia que le da el docente o par al alumno en el avance de un grado más alto de entendimiento. Este sustento es de corto plazo y se retira paulatinamente en el momento en que el alumno toma distancia. Para Vygotsky, el idioma es la principal herramienta con la que piensan, y a través del debate, la colaboración y las acciones compartidas, los alumnos consiguen generar entendimientos que se conservan y se transmiten a nuevas situaciones.

## **3. Teoría del Aprendizaje Experiencial de David Kolb**

Kolb cree que el aprender es una actividad que se desarrolla de manera permanente a partir de la transformación de las vivencias. Su prototipo posee una fase de cuatro etapas: etapa de experiencia, etapa de observación, etapa de conceptualización y etapa de experimentación. El aprendizaje significativo se produce en el momento en que el alumno transita estos pasos y logra asociar los conceptos que tuvo con situaciones reales.

El obsequio de Kolb es fundamental para métodos de estudio activos como el aprendizaje por proyectos o la labor de campo, ya que éste afirma que el

alumno requiere participar, experimentar y reflexionar para generar conocimientos que tengan importancia personal y para la sociedad.

## **2.3. Bases filosóficas**

### **2.3.1. Juego simbólico**

#### **2.3.1.1. Definición**

El juego se trata de un comportamiento inherente en la humanidad. Los especialistas en conducta animal lo han reconocido como una secuencia de comportamiento que es probable que esté claramente arraigada en el progreso de la humanidad, y que ha evolucionado a través de los años de la especie humana. Aunque normalmente se relaciona con la niñez, su existencia es posible que se amplíe a lo largo de la existencia, inclusive en las fases postreras. A veces se estima como una actividad relacionada con la diversión y la tranquilidad, en oposición a la labor. Sin embargo, su importancia sobrepasa el concepto, debido a que, a través de las diversas formas de juegos presentes en diversas sociedades, se transmiten normas, reglas, capacidades y se educan los infantes, además de que se nutren de diversas maneras los aspectos de la psique.

Según Salas (2014) el juego simbólico se trata de:

Es la habilidad de almacenar y gestionar información en la memoria a corto plazo, esto le da al menor la capacidad de acordarse de cosas o hechos que no se encuentran. El procedimiento de juego, que se llama juego de ausencia, inicia alrededor de los dos años de edad y continúa hasta aproximadamente los cinco años, en el momento en que los niños y las niñas serán capaces de reproducir situaciones encontrados en su hogar utilizando todos los recursos inmersos en la habitación. (pág. 28)

El juego simbólico tiene una importancia muy importante, debido a que hace referencia a la habilidad del menor para reproducir situaciones de la realidad, es una forma de pensar en los infantes, que dan existencia a los objetos a través de su fantasía y su creatividad, lo que ellos ven en el mundo. En esta actividad, el menor recorre constantemente de lo factible a lo deseado.

El juego es una forma de entretenimiento que desarrolla habilidades y destrezas. Román (2017) señala que «el juego es una excelente manera para que los niños se comprendan a sí mismos y a su entorno, y una manera eficaz de fortalecer y

promover conexiones con sus compañeros, especialmente con quienes los rodean» (pág. 13). Por lo tanto, el juego puede entenderse como un método para ayudar a los niños a desarrollar la creatividad y la originalidad mediante la transformación de sus acciones. Además, el juego les brinda la oportunidad de comprenderse a sí mismos y, en consecuencia, de construir conexiones con su entorno (es decir, con sus compañeros).

El juego simbólico hace referencia a diversas vivencias y a diversas maneras de comunicarse que involucran a los niños en su propio pensamiento para concebir su propia Imaginación, creatividad, expresión de sentimientos, y por lo tanto, un desarrollo integral. Así, se considera como una actividad que involucra a todos los seres humanos, la cual comprende el desarrollo de la mente, el amor y la razón. En ese momento, el juego se genera a través de situaciones ficticias que el infante deseaba, o bien había observado anteriormente, esto le proporciona la ocasión de reproducir comportamientos.

El juego simbólicamente se piensa como un instrumento didáctico en el ámbito de la educación inicial, ya que potencia la función simbólica en la etapa preoperacional que según Piaget se da en los humanos. Según Villalobos (2009), “a través del juego simbólico, los seres humanos pueden convertirse en seres simbólicos y conocedores, trabajadores, transformadores de experiencias y creadores de nuevos significados a partir de sus propias vivencias” (pág. 272). Además, a medida que el juego metafórico se profundiza, los niños pueden construir sus sueños a partir de la realidad que absorben.

El juego simbólico es la habilidad de representar, que significa, generar situaciones de la mente y mezclas de realidad con fantasía. Esta categoría de juegos es muy importante, debido a que el idioma además se encuentra dentro de ellos. En el momento en que trata de calmar el ánimo del osito de peluche, manifestándole que la situación será correcta, el menor incentiva su vocabulario.

Los niños interpretan diversos personajes, imitando y personificando a otros, imitando sus posturas, movimientos y vestimenta. Estos juegos de rol ya sean con personajes ficticios o de la vida cotidiana, permiten a los niños usar una amplia variedad de elementos que pueden convertirse en herramientas para diferentes roles, como estilista, carpintero, futbolista, policía, bombero o incluso profesor. En estos

juegos, los lápices se convierten en aviones, las sillas en trenes, los hula hula en coches y los cuadernos en ordenadores.

#### **2.3.1.2. El juego simbólico en el aula de inicial**

El juego simbólico es muy común en las aulas de primera infancia y puede integrarse en actividades de juego libre. Estas actividades suelen tener lugar en un área educativa designada dentro del aula, a menudo denominada ludoteca. Esta ludoteca incluye elementos como disfraces, una cocina de juguete, una cama y muñecas, introducidos con el apoyo conjunto de padres, docentes e instituciones educativas. Su objetivo es cultivar el pensamiento simbólico, la imaginación y el pensamiento conceptual de los niños mediante el juego simbólico y el uso de la representación simbólica.

Por ello, Abad y Ruiz (2011) discuten lo que constituye el juego simbólico en el aula, la primera sección trata de los espacios, la segunda sección trata de los materiales que inciden en este tipo de juego y la última sección discute el juego simbólico como forma de creación artística.

- **Espacios del juego simbólico:** El lugar de juegos simbólicos ofrece diferentes posibilidades, ya que es necesario que genere diferentes maneras de entenderlo que el menor realice a través de figuras lúdicas y transformaciones simbólicas. Además, significan los lugares no únicamente en términos de espacio, sino también de tiempo, ya que los infantes ejecutan sus acciones más allá de los lugares fisionómicos o temporales. En consecuencia, el lugar de la simbólica no solo se muestra de manera visible o con objetos que corresponden a la realidad, sino que además busca una estabilidad entre lo que se imagine y la realidad, es decir que la facultad de la imaginación los conduce a conocer posibilidades a modo de ensayo y error. Además, le da la oportunidad al menor de los niños y de las niñas de modelar figuras y conductos de pensamiento para poder aceptar, comprender, delimitar y, en consecuencia, aceptar la realidad del lugar que les pertenece.
- **Los materiales del juego con simbólicos:** la acción simbólica se genera a través de comportamientos naturales, esto es, la crianza manifiesta representaciones de su ambiente usual. Además, como parte de los objetos, se encuentra la participación de los juguetes con una connotación tradicional, los cuales permiten que los infantes se vayan socializando mediante de los

medios de comunicación en masa y, en consecuencia, la manera en la que los niños identifican las acepciones tradicionales de los juguetes está sujeto a la utilización que los infantes hacen de los juguetes. Los objetos dentro del lugar de juego con características simbólicas son a la vez ordinarios y extraños. En consideración a que los no tradicionales ayudan al estudio por descubrimiento; y que los niños tienen la posibilidad de utilizar su creatividad para reproducir figuras y objetos sin necesidad de estar vinculados a un específico.

- **El juego simbólico:** la manera en la que se representa el juego en cuestión a través de manifestaciones visuales, como es el caso de los bocetos libres, se hace en el espacio de la representación de un consentimiento mutuo. Todo empieza en el momento en que el menor encuentra una zona y requiere de hojas y pintura. No solicita un espacio personal para jugar, sin embargo, sí muestra de manera clara que anhela intimidad. Además, se infirió que los infantes corresponden a la corriente de los objetos que se están dibujando, ya que en un principio los infantes representan sus acciones sobre las hojas, y luego de ello, se observaron una representación del pensamiento. De esta manera, logran observar una disposición en las figuras de representación que exhibe una sucesión de acontecimientos que representa las acciones de los personajes. (pág. 146)

### ***2.3.1.3. Importancia del juego simbólico***

Los niños retienen mucho por los juegos, debido a que no sólo les brindan diversión, sino que además son una fuente para adquirir nuevos conocimientos. Los niños interiorizan la información durante su formación y la relación que tienen con el lugar en donde viven.

Dantas y Ayala (2018) mencionan la importancia del juego simbólico siguiente:

En la representación de situaciones factuales o ficticios de su zona, el menor incrementa su ingenio. El juego promueve el desarrollo infantil en diversas áreas, potencia habilidades y capacidades, y sirve como un espacio natural para que los bebés y niños pequeños expresen sus pensamientos, opiniones y sentimientos. Además, el juego desempeña un papel vital en la educación infantil temprana, sentando las bases para el aprendizaje de los niños en el

entorno escolar y permitiéndoles adquirir las habilidades necesarias en las distintas etapas de la vida. (pág. 2)

Debido a eso, es fundamental utilizar el juego como táctica para conseguir conocimientos, para que de manera natural el menor encuentre nuevas palabras para su idioma, tenga creatividad e imaginación de igual manera y se relacione con otros niños de manera pacífica, en ese caso, el menor deberá utilizar su ingenio para preservar el planeta.

En primer lugar, la actividad simbólica tiene el efecto de desarrollar el intelecto, ya que los niños utilizan su imaginario, planean y resuelven dificultades de manera novedosa. En las situaciones de simulación, como jugar a la casita, al doctor o a la tienda, los infantes practican habilidades como la ordenación, la comprensión de orígenes y consecuencias, y la creación de sentido. El juego de este tipo además incrementa la capacidad lingüística, ya que los infantes utilizan debates, consiguen roles y aprenden nuevas palabras relacionadas a los ambientes que representan.

El segundo rol del juego de roles es esencial para la formación de los sentimientos. A través de él, los infantes transmiten sentimientos, miedos, anhelos y vivencias que, de vez en cuando, no son capaces de explicar. Simular situaciones como dirigirse al doctor, cuidar un menor o solucionar un problema les proporciona la ocasión de gestionar vivencias en su interior y además de exteriorizar sus emociones de una manera garantizada. Además, la actividad simbólica tiene un efecto positivo en la elaboración de la autoestima y la independencia, ya que los infantes transitan por roles que les brindan confianza y les ayudan a entenderse mejor en su universo.

Otro aspecto importante es la manera en que influyen en el progreso social. En la representación simbólica, los infantes se relacionan, se mezclan, discuten normas y entregan consenso. Este estilo de juego promueve habilidades como la simpatía, la paciencia, la escucha, la tolerancia y la resolución de conflictos. A medida que los infantes toman diferentes papeles, logran comprender los enfoques de distintos individuos, esto es importante para que se adapten y vivan en armonía con la sociedad.

También, la representación simbólica tiene una importancia fundamental para la formación de la moral y de la cultura. Los infantes reproducen situaciones que se

basan en las circunstancias de su familia, su colegio y su comunidad, esto les proporciona la ocasión de interiorizar costumbres, reglas y prácticas culturales. De esta manera, la actividad se transforma en un lugar en el que el menor lea la manera en la que opera su comunidad y cuáles son las conductas que se esperan de él.

#### ***2.3.1.4. Beneficios del juego simbólico***

El juego con simbolismo se genera a partir de los dos años de existencia, momento en el que el menor cuenta con las habilidades psicológicas apropiadas para comunicar el simbolismo del juego con los otros niños acostumbran a usar diferentes métodos de juego que unen a distintas personas con el fin de poder concebir vivencias que les asistan a sobrellevar los diferentes problemas que se presenten en la existencia cotidiana.

La importancia del juego simbólico es que los infantes de manera constante transicional de lo real a lo ficticio, al reproducir situaciones de la realidad (Puaquiza, 2017). De esta manera, logran tener una percepción más definida del mundo, que da lugar a diversas formas de motivación y hasta comportamientos que tienen en sus relaciones con los otros. Es fundamental entender que hay muchos provechos que se consiguen por medio del juego con el símbolo de un árbol, entre estos:

- **Anima el desarrollo de nuevos comportamientos.** En la medida en la que el menor se hace más grande, genera nuevas costumbres que le asistirán a adquirir nuevos conocimientos y comportamientos, de esta forma, creará un prototipo propio que lo seguirán en los nuevos emprendimientos que implementarán.
- Estimula el conocimiento de habilidades sociales y competencias como la colaboración y el trabajo conjunto. Desarrolla y fortalece sus relaciones entre personas para promover ambientes de seguridad con sus colegas, esta formación les asistirá a aumentar sus habilidades sociales cuando evolucionan por las diferentes fases del desarrollo.
- Estimula la ingeniosidad y la creatividad. Facilita la labor de los menores para hallar nuevas maneras de recreación limitadas a la creación de ambientes con otros niños mediante la facultad de imaginación.
- Facilita la expresión de sentimientos y emociones como la ansiedad, la desesperación, la hostilidad o la compasión de una manera correcta. A veces, para los menores es complicado explicar cómo se sienten, es por esto que la

actividad simbólica les apoya para exteriorizar las dificultades que tienen y proporcionarles una solución viable a las dificultades que presentan.

- Expandir el lenguaje. El juego simbólico apoya a los menores a fin de que puedan potenciar su aprendizaje y la forma en que se comunican con su familia o compañeros de estudios, el vasto vocabulario que tienen fruto de la estimulación que es necesaria para complementar su crecimiento.
- Facilitar el entendimiento y control del propio cuerpo. Aclaran los límites que delimitan su cuerpo y la manera en la que se agrupan con las personas de su género a partir de ese lugar.
- Estimula el interés. El juego simbólico apoya el objetivo de que los infantes puedan generar nuevos métodos en su psique y de esta manera, incentivándolos a que se familiaricen más adecuadamente con las necesidades que tienen.

El juego simbólico ayuda a los niños a construir diversos elementos a su alrededor, permitiéndoles aplicar experiencias para recrear diversas situaciones. Cuantas más situaciones puedan crear, mejor se desenvolverán en actividades que requieren participación, moldeando no solo su comportamiento, sino también su respuesta a estímulos específicos de su entorno o de los demás. Garantiza que todas las formas de aprendizaje se guíen a través del juego, a la vez que cultiva las habilidades que necesitan para establecer límites y aprender nuevos conocimientos.

#### ***2.3.1.5. Agentes sociales que se modifican con el juego simbólico***

Según Quintuña y Loza (2022) los factores sociales presentes en la vida de un niño se ven influenciados por diversos factores de su entorno de desarrollo; es decir, estos factores sociales funcionan óptimamente para mantener las relaciones interpersonales. Estos factores sociales incluyen:

- **Familia:** El entorno familiar es la base de las relaciones interpersonales y la base para que los niños creen un espacio seguro e identifiquen sus etapas de desarrollo. Piaget señaló que el entorno familiar se ve amenazado cuando las estructuras de personalidad de los miembros de la familia experimentan cambios significativos. Los niños comienzan a experimentar diversos malestares emocionales, que pueden expresar mediante el juego simbólico, externalizando las situaciones adversas que enfrentan. Por ello, son más susceptibles a los conflictos familiares. Establecer una estructura familiar

adecuada desde una edad temprana es crucial para los niños, ya que determina su capacidad para forjar relaciones con los demás.

- **Comunidad:** En este lugar, el menor desarrolla sus actividades y es formado como parte de la sociedad. La comunidad hace parte de la formación de los distintos rasgos que habitan en conjunto con sus semejantes o bien con personas que ingresan a formar parte de la existencia de los menores, de esta manera se genera una mayor cantidad de competencias sociales que se desarrollarán a lo largo de la existencia. En este contexto, hábitos, costumbres y demás características de la comunidad que influyen al individuo.
- **Sociocultural:** La comunidad, el lugar y la forma en que el niño crece y se desarrolla define su carácter. La cultura es la responsable de que los comportamientos que se realizan se desarrollen y marquen la diversidad de formas y maneras de influir en la personalidad, el idioma, las costumbres, etc. (pág. 25)

#### ***2.3.1.6. Rol del docente en el juego simbólico***

En la representación simbólica, el menor no establece un universo ficticio, él relaciona los dos tipos de realidad, contempla los dos y luego los vive y repite. En otras palabras, de la misma manera que señala Villalobos (2009) cuando “un menor tiene la capacidad de jugar simbólicamente, es debido a que tiene seguridad en sí mismo y en los otros, él busca conquistar su libertad, al crear representaciones que le causen ansiedad y le aprisionan” (pág. 273). Debido a eso, se puede determinar que el niño o la niña son los dueños de su propio juguete, sea en caso de que sea individual o en caso de que sea compartido, de acuerdo a la edad.

El docente, a pesar de no estar involucrado en la actividad lúdica de los niños, cumple una función primordial de proveer un lugar, apoyar y cuidar a los niños, y sobre todo ser un intermediario para que los niños evolucionen sin tener que involucrarse en la actividad lúdica de los niños. Aucouturier, sugiere las siguientes recomendaciones para la maestra: poseer autoconciencia, ser un símbolo de la ley, dar seguridad física y afectiva, poseer disponibilidad mental, afectiva y corporal. En consideración a que la conducta del docente tiene influencia en el menor, esto es, la de transmitir seguridad y una asistencia emocional, para generar un lugar confiable en el que los niños puedan desarrollarse más ampliamente en la esfera simbólica.

También, la posición del docente durante la actividad lúdica se considera como observadora, esto corresponde al docente, documentar y preservar la manera en la que los niños juegan. Lo que no se registra no existe. Se entrena en observar de manera que no se vaya a pasar por alto, en reflexionar y entender, en aceptar y tener sentido. Debido a eso, es fundamental que el comportamiento del docente sea abierto y con una actitud hacia lo que acontece en las figuras simbólicas de los infantes para que genere preguntas de educación. Después, se muestra una tabla que posibilita distinguir, mediante la observación, los parámetros de la relación con uno mismo en la conducta de la crianza, a modo de apuntar las observaciones.

En consecuencia, el juego con símbolos aspira a proveer un ámbito de seguridad y libertad en el juego, en el cual el menor reconozca las posibilidades y las limitaciones que tiene para poder establecer sus reglas. Además, las reglas se convertirán en pactos en el momento en que se vuelva en una representación simbólica común, que sucede entre los 4 y 6 años, debido a que existen peleas entre compañeros sobre la repartición de roles para un juego, esto genera asco en la toma de decisiones. Debido a eso, el docente más allá de estimular la libertad tiene que estimular el amor hacia el otro, y estimular las palabras positivas entre compañeros para eludir los conflictos en el colegio.

En conclusión, el docente debe exhibir una predisposición para la acción en el previo, durante y postrero momento del juego, con el objetivo de proveer un sustento y seguridad al menor, sin asediar o cambiar drásticamente su lugar de juego. Conforme a lo que señalan Abad y Ruiz (2011), dentro de la escuela la maestra posee el papel de estimular el espacio para que los niños y las niñas puedan elegirlo, todos los días, con recursos poco compuestos que posibiliten la creación de la imaginación y la posibilidad de realizar pruebas de ensayo y error entre lo que conoce y lo que desconoce. Además, se puede determinar que el menor mediante la creación simbólica o representacional de su acción se hace cargo y organiza. Reconsiderando que la escuela es un espacio para promover la transformación del símbolo de la realidad en menores. Asimismo, la figura del docente como orientador de esta clase de juegos:

Crear un entorno que inspire las expectativas de los estudiantes, brindándoles oportunidades de aprendizaje iguales a través de actividades divertidas y

significativas, independientemente del género, la capacidad, la edad, el origen sociocultural o los conocimientos previos. (Sánchez, 2013, pág. 16)

En consideración, la mediación del padre mencionada en la maestra, quien observa, planifica y dispone una alternativa del lugar de juego, a través de la investigación y descubrimiento. En consecuencia, se considera que el juego en cuestión es un lugar de enseñanza medido que tiene como objetivo priorizar el desarrollo de la emoción que genere la expresión y el control de la misma en niños y niñas de nivel inicial de educación.

#### **2.3.1.7. Dimensiones del juego simbólico**

Este artículo explora la teoría fundamental del juego simbólico propuesta por Guerra (2010), la cual se centra en los siguientes aspectos:

##### **1. Integración**

Esta dimensión se refiere a la dificultad estructural del juego, que abarca desde la acción unilateral hasta la acción en equipo. De igual manera, los niños gradualmente adquieren la capacidad de realizar acciones simbólicas más complejas y considerar las perspectivas de otros niños.

La integración es la totalidad de los procesos que tienen como objetivo unir las partes de un organismo. Esto puede ser extrapolado a diversas áreas, como la política, la economía, la cultura y, en este caso, la educación.

Este procedimiento implica una mayor complicación en la estructura del juego. Cuando el juego simbólicamente empieza, se centra en acciones sencillas y particulares vinculados a las actividades ordinarias de la vida. Después, llega un momento en el que es necesario aplicar los mismos principios a varios objetos o participantes. Al fin y al cabo, llega la etapa más complicada en la que se consiguen mezclas que involucren varios planos, mezclando dos o más acciones simbólicas dentro del deporte.

##### **2. Sustitución**

Esta característica trata acerca de las relaciones entre el objeto que es representado y su equivalente con simbolismo (el símbolo y su significado). Al inicio, se establece un vínculo en directo, sin embargo, con el avance del tiempo, este vínculo se comienza a separar, en concordancia con el progreso de la capacidad de representación. De esta manera, un elemento puede ser usado para representar a otro, lo que se denomina como juego de cartas. Con

el pasar de los años, esta transformación puede llegar a ser hasta donde los objetos son remplazados por otros que no tienen una correlación aparente. En esta etapa, el menor se involucra en juegos utilizando objetos que están cerca de suyo, como un peine o una cuchara, en su tamaño original o en una escala reducida. Después, progresa al reemplazar los objetos reales con herramientas que no tienen una utilidad específica, por ejemplo: utilizar un bastón en vez de una cuchara. Esta etapa es bastante temprana, puesto que el menor será capaz de utilizar objetos distintos a los reales que únicamente tienen ciertas semejanzas para realizar la misma actividad.

### **3. Planificación**

Esta característica de la actividad lúdica señala la importancia de la misma y se refiere a la disposición con anterioridad que tiene el juego. A los dos años aproximadamente, se observan indicios de que el menor se encuentra preparado para jugar previo a que inicie la actividad lúdica de manera real. En la etapa inicial del juego metafórico, da la impresión de que la existencia de ciertos objetos o recreaciones orientan una actividad particular. Luego, se puede ver que el menor muestra un interés creciente en encontrar la información necesaria para ejecutar el juego que tiene en consideración. Esto implica una manera de planificar y estar preparado antes de iniciar el juego, además puede incluir la expresión de sus intenciones de manera verbal.

#### **2.3.2. Aprendizaje significativo**

##### **2.3.2.1. Definición**

El conocimiento adquirido de forma significativa, creado por David Ausubel, se define como un tipo de aprendizaje en el que las nociones nuevas están asociadas de manera significativamente ligada a las nociones existentes del individuo.

Además, Moreira (2017) indica que el conocimiento significativo es el aprendizaje de nuevas habilidades que tienen una raíz, una solución a problemas, una comprensión, una crítica y una posibilidad de utilizar los conocimientos en situaciones nuevos.

El aprendizaje significativo se diferencia del estudio memorístico, el primero de ellos implica que los entendimientos se consiguen de manera aislada y sin contexto, sin embargo, el segundo se relaciona con los primeros y se comprende de manera más profunda. A diferencia, en el aprendizaje significativo, los estudiantes

obtendrán una mayor comprensión y capacidad de transferencia, ya que serán capaces de asociar los nuevos conceptos con las ideas que tienen en mente de manera existente.

Para que el estudio sea significativo, es importante que los alumnos participaran en el proceso de construcción del conocimiento, que existiera una motivación intrínseca y que se les brindara la oportunidad de pensar, charlar y aplicar los conceptos de manera práctica. El rol del docente es importante en la creación de experiencias de estudio que promueven la creación de sentido y la relación con las ideas previas de los alumnos. En el marco de la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel, los subsumidos son ideas o conceptos que funcionan como anclajes o apoyo de la mente del alumno. Estos superdepredadores son los componentes esenciales que posibilitan el conocimiento significativo al proporcionar un sustento fundamental para la incorporación de nuevos conocimientos.

De igual manera, Núñez (2018) indica que el aprendizaje que tiene un significado significativo se traduce en una evolución a largo plazo debido a que es posible que genere un desarrollo de potencial, una alta autoestima, una explicación de la conciencia desde una perspectiva tanto práctica como teórica, además de un crecimiento de la cognición.

El aprendizaje significativo implica conectar la nueva información con el conocimiento existente, cultivar habilidades mediante procesos cognitivos y transformarlas en desarrollo sostenible. Sin embargo, todo esto solo puede ocurrir cuando los estudiantes tienen la motivación y la disposición para aprender.

Arriasecq y Santos (2017) exponen que el aprendizaje significativo es una transformación que tiene como objetivo conseguir encadenamiento de una nueva información o un conocimiento nuevo a través de la relación con el plan de estudios del individuo que se forma; en especial, con las ideas de anclaje, que son conceptos, ideas, propósitos que tienen sentido y que pueden utilizarse en el intelecto del que se forma y que tiene como objetivo conseguir sentido del nuevo conocimiento cuando se relaciona con las ideas que posee el individuo.

El aprendizaje significativo de manera significativa es el procedimiento mediante el que se relaciona el nuevo dato con una cosa existente en el conocimiento del sujeto y que tiene relación con el tema que se está aprendiendo. Al contrario, en

el memorístico, la novedosa información se encuentra aislada y se registra de manera caótica.

#### **2.3.2.2. Fases del aprendizaje significativo**

Díaz y Hernández (2003) remarcó que el estudio tiene diferentes procedimientos en función de la posición que se tiene, se pueden clasificar en tres etapas:

- **Fase inicial de aprendizaje:** en esta etapa se progresan las siguientes características: El estudiante recolecta información constituida por partes y piezas que no están conceptualmente vinculados; el estudiante memoriza, interpreta las partes en lo que se puede, utilizando su conocimiento esquemático; el proceso de información es específico y se basa en un conocimiento previo; el resultado es una información concreta y está relacionada a una situación específica.

La etapa inicial del estudio es la base de las siguientes etapas, teniendo una importancia fundamental, desde el acaparamiento de información hasta una visión general, todo esto para que se generen de los conocimientos previos que tiene el alumno, de manera que se acelere el proceso de aprendizaje.

- **Fase intermedia de estudio:** esta fase posee las siguientes características: El alumno empieza a desarrollar características en forma de mapas cognitivos a través de semejanzas y relaciones entre las partes divididas, sin embargo, esto todavía no permite que el alumno se desplome por su cuenta; se hace un procedimiento más extenso del material. Lo que se aprende se aplica a otras situaciones; el estudiante puede reflexionar sobre el material, las situaciones y el control porque hay más oportunidades; el contexto original depende menos de él y es más abstracto; el estudiante puede utilizar estrategias organizativas y creativas como crear una red semántica o un mapa conceptual (en este caso, el estudiante buscará mejorar sus conocimientos).
- **Fase terminal del conocimiento:** en esta etapa se progresan las siguientes características: lo adquirido, que fueron contruidos a partir de los mapas de pensamiento y las notas en los libros, llegan a ser más autosuficientes e integradas.; durante la etapa de ejecución se hace más hincapié en ella, que durante la etapa de estudio. Se debe a las transformaciones que se producen en la ejecución.

### **2.3.2.3. *Ventajas del aprendizaje significativo***

El conocimiento adquirido tiene valor de transformación, ya que se reconstruyen los modelos de pensamiento de quien aprende y supone que se produce y se utiliza ese conocimiento en la creación de uno. Siendo así, cuando se aprende significativamente, la información que se aprende se retiene por un mayor periodo de tiempo, sin embargo, si el aprendizaje es mecánico nuestra única opción es utilizarla de forma reproducible y en un mayor periodo de tiempo (lo que ocurre durante un examen y al día siguiente se pierde).

Un conocimiento significativo tiene efectos positivos sobre la adquisición de nuevos conocimientos que se relacionan con los que se han adquirido previamente, ya que estos últimos actúan como subsumidos o conceptos de anclaje para los nuevos conocimientos, que son más fácilmente entendidos, al estar contruidos sobre ideas claras y constantes de la estructura de la mente. De esta manera se favorece la reestructura de los modelos de asimilación (en la perspectiva de Vergnaud) y la adición de nuevos datos que se conservan en el recuerdo a largo plazo.

El aprendizaje significativo es una experiencia personal, ya que la importancia que se le da al conocimiento nuevo depende de los recursos de pensamiento que el alumno active, y está sujeto a la cultura, ya que supone acciones y define las competencias del que aprende y del que enseña.

Es la persona quien elige qué aprender y qué no, en base a esta selección de situaciones que facilitan su entendimiento. Es por esto que se considera un procedimiento que tiene como eje al alumno, en su trabajo. El conocimiento adquirido de manera significativa tiene el efecto de interesar al educando, además de que le encanta el conocimiento que le proporciona la escuela. Implica un desafío individual y comunitario que genera satisfacción en el momento en que se logran esos conocimientos, su importancia y la posibilidad de utilizarlos, agrado en el momento de construirlos y una mejor autoestima. En conclusión, aprender en gran medida es una travesía, un incentivo intelectual que se nutre de una cosa tan fundamental en el planeta de hoy como es el aprender a aprender.

El aprendizaje significativo es el incremento de la cognición que se relaciona con el que aprende, además del incremento de la emoción que se relaciona con el que aprende, los dos procesos se acompañan de un crecimiento de la mente. Utilizar el aprendizaje significativo como referencia para la enseñanza cotidiana del aula genera

contenido en el docente que encuentra en esta referencia una forma de trabajar la diversidad desde los diferentes campos de estudio.

¿Cuál es la razón por la cual es beneficiosa esta perspectiva para los docentes? Debido a que su respuesta a los estudiantes es positiva, por lo que su atención se centra en la tarea y el aprendizaje que proporciona, por lo que reducen el número de problemas asociados con la materia, por lo que ayudan a la diversidad de intereses y antecedentes de los estudiantes, por lo que optimizan el proceso de aprendizaje y sus resultados, y porque, durante este proceso, sirven como una forma de orientación y asesoramiento para los estudiantes con respecto a su propio aprendizaje.

#### ***2.3.2.4. La motivación en el aprendizaje significativo***

La compra de conocimientos en los estudiantes no se encuentra únicamente condicionada a la inteligencia, sino que además requiere de una predisposición, un deseo o una voluntad para aprender; sin esta condición, todas las formas de ayuda didáctica estarían prohibidas, es en ese lugar en donde la motivación actúa como un elemento fundamental para la acción, si tenemos estudiantes que están motivados, estaremos brindando un contexto favorable para la creación de conocimientos significativos.

La motivación, según Huertas, (2006), es un procedimiento psicológico que requiere de componentes cognitivos y emocionales, los cuales llevan a cabo de manera voluntaria, esto es, con el objetivo de una mayor internalización.

Por otro lado, Díaz y Hernández, (2002) consideran que la motivación es un procedimiento que se encuentra en el fondo de la humanidad y que comprende tres componentes: La aproximación – evitación, donde los individuos tienen deseos y necesidades apremiantes, además hay situaciones que se desean evitar; en el ámbito de la educación el temor a fallarle y la búsqueda del éxito se corresponden con los dos extremos de una misma magnitud de motivación; otra característica es la intrínseca – extrínseca, ya que esta última dimensión la posibilidad de que una conducta se derive de intereses como de necesidades, esto es, las peticiones presentes en el contexto o por motivos impuestos por otros.

En el ámbito de la educación y la pedagogía, la motivación tiene el significado de proveer o fomentar razones, es estimular el ánimo de aprender; en la escuela, la motivación de los estudiantes se relaciona con la enseñanza de cómo ellos devienen

en una atención y un esfuerzo puestos en las cosas que les son asignadas, y que en ocasiones son las mismas que deseaban sus profesores.

Díaz y Hernández, (2002) recomiendan que el papel del docente dentro del ámbito de la motivación se debe orientar a generar razones a sus estudiantes en referencia a sus conocimientos y comportamiento, de manera que los estudiantes toman gustosamente las clases y comprendan su utilidad para ellos y su comportamiento, ellos lo llaman motivación por el aprendizaje.

Sin embargo, es necesario asimismo observar la deshidratación como una característica muy presente en nuestros alumnos. Los especialistas en la materia, como Alonso y Montero, (2001), indican que en el momento en que se observa estudiantes que están desactualizados es necesario apelar a la influencia de la familia como la primera causa, además es influenciado por el condicionamiento de un medio social adverso o los fracasos escolares que el alumno tenga en su historia personal.

En consecuencia, la desmotivación se genera en presencia de casos como las bajas expectativas, la falta de costumbre, las habilidades y los conocimientos, además de los sentimientos de ansiedad, ineptitud y frustración.

#### ***2.3.2.5. Subcategorías del aprendizaje significativo***

De Ontoria (2011) se deduce que los grupos de clasificación para promover el aprendizaje significativo son: Las experiencias pasadas, los nuevos conocimientos y la vínculo entre lo nuevo y lo conocido.

- **Conocimientos previos:** El propósito principal es que los profesores incorporen en su programa de enseñanza una cantidad de manera que los alumnos puedan articular y agrupar sus conocimientos previos con los nuevos, esto con el fin de que los alumnos puedan instaurar estos vínculos a nivel de la mente. Después, se mencionarán los conceptos fundamentales acerca de las habilidades previo.

Está alojado en el interior del psiquismo y es una creación de los conocimientos que tiene acerca de la vida cotidiana, dentro de las instituciones, y también es fruto de la preeminencia que tiene en su cabeza. Las vivencias pasadas están esparcidas en diseños de pensamiento, siendo estos un conjunto de entendimientos obtenidos, sin llegar a tener noción de que se ha conseguido ese entendimiento.

- **Nuevos conocimientos:** es la adquisición de una nueva habilidad, se realiza a través de la unión de los conocimientos que tiene el individuo, siendo una nueva información acerca del mismo tema de estudio, que resulta ser ajena y externalizada al individuo. Todo lo que se conoce recientemente, para ser agregado, requiere ubicar un espacio en la estructura existente. En otras palabras, el nuevo conocimiento debe tener una determinada relación o conexión con los conocimientos previos. Todo esto provocará la asimilación de información, por lo que el sujeto añadirá nuevos conocimientos a la información ya conocida, a pesar de que en realidad no formen parte de la misma información.
- **Relación entre nuevos y antiguos conocimiento:** es el momento en el que los estudiantes relacionan sus entendimientos y recuerdos con las cosas que aprenden en el aula. Para ello es necesario que responda interrogantes que ocasionan el conflicto de la mente (en el momento en el que se relaciona lo que el estudiante ya comprende con el conocimiento nuevo que tiene que aprender) y la metacognición (el estar consciente de cómo entender y las cuestiones que quedan por entender), la autoestima (que diferentes métodos puedo utilizar para complementar mi conocimiento), la transmisión (asociar su nueva comprensión con su existencia cotidiana)

#### ***2.3.2.6. Condiciones que permiten el aprendizaje significativo.***

Para que un aprendizaje sea significativo, el docente debe generar varias circunstancias en las que la nueva información esté relacionada de manera no arbitraria con las cosas que el estudiante ya conoce, además los materiales o temas tienen un papel importante en este procedimiento.

Al respecto, Antón (2003) señala que, cuando hablamos de relaciones no arbitrarias, el material de aprendizaje no es aleatorio, sino que tiene la suficiente intencionalidad como para asociarse con una idea consistente que los estudiantes pueden aprender. Es decir, si el material no es arbitrario, el mismo concepto puede expresarse con un sinónimo, pero conserva el mismo significado.

En conclusión, podemos afirmar que, en el aprendizaje significativo, los estudiantes establecen conexiones de forma no arbitraria o según se requiera. En este proceso, entra en juego nueva información, que a su vez contiene experiencias previamente familiares que existen en sus estructuras cognitivas. Esto resalta la

importancia de que los estudiantes incorporen ideas previas a su aprendizaje, ya que este es un paso crucial y necesario. Sin estas ideas, por muy bien preparados que estén los materiales de aprendizaje o por muy rigurosa que sea la estructura curricular, los estudiantes no alcanzarán sus objetivos previstos y el proceso de aprendizaje perderá sentido.

En otras palabras, los recursos de aprendizaje bien diseñados pueden conducir a un aprendizaje significativo, pero los estudiantes también pueden aprender mediante la repetición, quizás debido a la falta de motivación o inclinación. Esto podría deberse a que su madurez cognitiva es insuficiente para comprender la información relevante. Díaz y Hernández (2003) señalan que los docentes deben comprender los procesos motivacionales y emocionales que impulsan a los estudiantes a adquirir conocimientos y mantener su entusiasmo por aprender. Más importante aún, los docentes deben comprender el valor del conocimiento y su relación con el desarrollo intelectual y las capacidades cognitivas de los estudiantes en diferentes etapas.

Como todos sabemos, las variables en el proceso de enseñanza y aprendizaje son complejas y diversas, y todas deben considerarse en las etapas de planificación, desarrollo, implementación y evaluación del aprendizaje. Por un lado, se debe considerar a los estudiantes, incluyendo sus intereses, motivaciones, actitudes e inclinaciones de aprendizaje, todos ellos influenciados por sus propias experiencias y las condiciones favorables del aula o espacio de aprendizaje. Por otro lado, el contenido y los materiales didácticos también son cruciales; si estos carecen de lógica y significado potencial para los estudiantes, nos enfrentaremos a un proceso de transferencia de conocimiento rutinario y sin sentido.

#### ***2.3.2.7. Dimensiones del aprendizaje significativo***

De acuerdo con Ontoria et al (2011), dentro de las categorías para conseguir el aprendizaje significativo están:

##### **1. Conocimientos previos**

La apreciación de un previo conocimiento no sólo se relaciona con la definición de ideas, sino también con la manera en que se ordenan y se relacionan esas ideas. Los entendimientos previos están más vinculados a las formas de pensar que al gran número de datos en sí mismos. Debido a esto, mencionamos que la información inicial tiene importancia tanto en la

disposición de cada estudiante para aprender como en la suma de habilidades y conocimientos que le posibilitan desarrollar estrategias para asociar la totalidad de la información con el objetivo de generar hipótesis y conceptos.

## **2. Nuevos conocimientos**

Es el conseguir conocimientos nuevos, se hace con la unión de los entendimientos que ya tiene el individuo, siendo una nueva información acerca del mismo ámbito de estudio, esto es, resultaría ser ajeno al individuo y externo a él. Todo lo que se conoce recientemente, para ser agregado, requiere ubicar un espacio en la estructura existente. En otras palabras, el nuevo conocimiento debe tener una determinada relación o conexión con los conocimientos previos. Todo esto provocará la asimilación de información, por lo que el sujeto añadirá nuevos conocimientos a su información ya conocida, a pesar de que en realidad no formen parte de la misma.

## **3. Relación entre nuevos y antiguos conocimiento**

Es la época en la que los alumnos relacionan los recuerdos de sus vivencias y los conocimientos nuevos con los viejos conocimientos y vivencias. Para ello es necesario que responda interrogantes que ocasionan el conflicto de la mente (en el momento en el que se relaciona lo que el estudiante ya comprende con el conocimiento nuevo que tiene que aprender) y la metacognición (el estar consciente de cómo entender y las cuestiones que quedan por entender), la autoestima (que diferentes métodos puedo utilizar para complementar mi conocimiento), la transmisión (asociar su nueva comprensión con su existencia cotidiana)

### **2.4. Definición de términos básicos**

- **Aprendizaje conceptual:** se trata de las habilidades y competencias que exhiben la comprensión del concepto, el principio y la teoría en cuestión en una determinada esfera del conocimiento. Las métricas que tiene son usadas para determinar la magnitud en la que los estudiantes han interiorizado y pueden utilizar conceptos de manera inteligente.
- **Aprendizaje por propuesta:** se ocupa del comportamiento, actitudes y valores observables de los estudiantes hacia aspectos específicos de la sociedad, tanto personal como social. Sus símbolos indican indicios de transformaciones en las costumbres y la adquisición de costumbres a través del sistema de educación.

- **Aprendizaje representacional:** es el más sencillo de aprender de manera significativa, se trata de una figura simbólica que representa un objeto específico. De esta manera, es posible disponer de una representación de una cosa, sin necesariamente haber conocido el término sobre esa cosa.
- **Conocimientos previos:** se sugiere que los profesores incorporen en su programa de enseñanza una cantidad de conocimientos previamente determinada para que los alumnos puedan articular y agrupar los conocimientos nuevos con los previos, esto con el fin de agilizar la instauración de estos vínculos en lo que se refiere a la metacognición.
- **Contenidos actitudinales:** son manifestaciones de carácter subjetivo (cognitivo-afectivo) que contienen conceptos de juicio, que se expresan de manera verbal no verbal, que son acerca de lo que se está hablando y que están relacionados con las circunstancias de la vida. El conocimiento de las conductas es un procedimiento que requiere de tiempo y de una transformación de la mentalidad.
- **Descentración:** en esta magnitud el menor tiene la habilidad de hacer que los objetos que utiliza sean más interesantes y tengan una función específica, esto le proporciona la oportunidad de expresar sus intenciones al crear una nueva realidad de acuerdo a sus propias reglas.
- **El aprendizaje significativo:** es una categoría de conocimiento en el que los nuevos conocimientos están vinculados de manera importante y con sentido con los conocimientos previos que tiene el individuo.
- **El juego simbólico:** es un comportamiento inherente a cada persona. Los especialistas en conducta animal lo han reconocido como una secuencia de comportamiento que es probable que esté claramente arraigada en el progreso de la humanidad, y que ha evolucionado a través de los años de la especie humana. Aunque normalmente se relaciona con la niñez, su existencia es posible que se amplíe a lo largo de la existencia, inclusive en las fases postreras.
- **Identidad:** es la capacidad que tiene el menor de comprender el sentido de una cosa con el fin de utilizarla en su vida cotidiana, esto genera narraciones que apuntan a la realidad.
- **Imagen mental:** la representación de ideas, objetos, situaciones y caras se da en el intento de suplir las carencias de momento, es en este lugar donde los niños utilizan bastante la fantasía y los recuerdos.

- **Juego pre simbólico:** En la primera fase se puede ver el juego pre simbólico, el cual se puede ver antes de que se convierta en una función simbólica y se presente durante los primeros meses de vida, momento en el que el infante se forma con el objeto de que se le muestra y hace un juego sencillo a uno complejo a través de la edad en la que se encuentre.
- **Los juegos de edificaciones:** están basados en los juegos de recreación, son un poco más complicados en tanto a que requieren de mayor capacidad del menor para poder hacerlos, sin embargo, es parte de la evolución que está pensada para infantes de entre 02 y 06 años.
- **Nuevas habilidades:** es la adquisición de una nueva habilidad, se realiza a través de la unión de los conocimientos que tiene el individuo, siendo una nueva información acerca del mismo tema de estudio, que resulta ser ajena y externalizada al individuo.
- **Planificación:** esta magnitud es fundamental debido a que le proporciona al menor una lengua más fluida ya que le apoya en la manifestación de los conceptos que tiene planificados previamente antes de jugar, además incrementa su madurez y pasa de ser un juego individual a un juego en grupo, en el que la menor utiliza distintos objetos para concentrarse en una misma acción.
- **Substitución:** en esta capa del infante se puede ver si tiene la capacidad de cambiar el significado de los objetos, de manera que pueda utilizarlos para un propósito distinto al que está asociado.
- **Subsumidor:** es una comprensión que se encuentra atada a la estructura del pensamiento del individuo que instruye y que mediante la conversación hace sentido a otros entendimientos. No es aconsejable intentar alcanzarlo ni materializarlo como idea.

## 2.5. Hipótesis de la investigación

### 2.5.1. Hipótesis general

El juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

### 2.5.2. Hipótesis específicos

- La integración como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

- La sustitución como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.
- La planificación como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

## 2.6. Operacionalización de las variables

| VARIABLES                        | DIMENSIONES                                      | INDICADORES                                                                                                                                                                                             | ÍTEMS |
|----------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| <b>JUEGOS SIMBÓLICOS</b>         | • La integración                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica las acciones que realiza y el rol que representa.</li> <li>• Negocia roles, turnos y reglas con otros niños.</li> </ul>                                | Ítems |
|                                  | • La sustitución                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencia entre el uso real del objeto y el uso imaginado.</li> <li>• Nombra el objeto que representa.</li> </ul>                                             | Ítems |
|                                  | • La planificación                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica brevemente qué hará su personaje durante la actividad.</li> <li>• Organiza los objetos para utilizarlos durante el juego.</li> </ul>                   | Ítems |
| <b>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</b> | • Conocimientos previos                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Responde preguntas que buscan activar conocimientos previos.</li> <li>• Utiliza conocimientos anteriores para resolver problemas nuevos.</li> </ul>            | Ítems |
|                                  | • Nuevos conocimientos                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explica con sus propias palabras la nueva información.</li> <li>• Relaciona el nuevo aprendizaje con experiencias o saberes anteriores.</li> </ul>             | Ítems |
|                                  | • Relación entre antiguos y nuevos conocimientos | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Relaciona espontáneamente lo que ya sabía con la nueva información.</li> <li>• Usa ejemplos previos para interpretar o resolver actividades nuevas.</li> </ul> | Ítems |

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

El diseño de la investigación es no experimental transversal, ya que la recolección de información sucedió sin cambiar las variables en una determinada época.

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

La población está compuesta por 21 niños de 5 años de la I.E.I. N° 394 del centro poblado de Amay.

##### **3.2.2. Muestra**

La muestra fue compuesta por 21 niños de 5 años de la I.E.I. N° 394, escogidos por sorteo aleatorio en base a características.

#### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

##### **3.3.1. Técnicas a emplear**

La técnica utilizada para recabar información fue la encuesta.

##### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

En el presente estudio se usó un cuestionario para determinar la percepción de la utilización de herramientas de educación.

#### **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

Para la administración de datos se usó el programa estadístico SPSS versión 25, los cuales posibilitaron la salida de información descriptiva para más tarde interpretarla y unirla a la teoría.

## CAPITULO IV

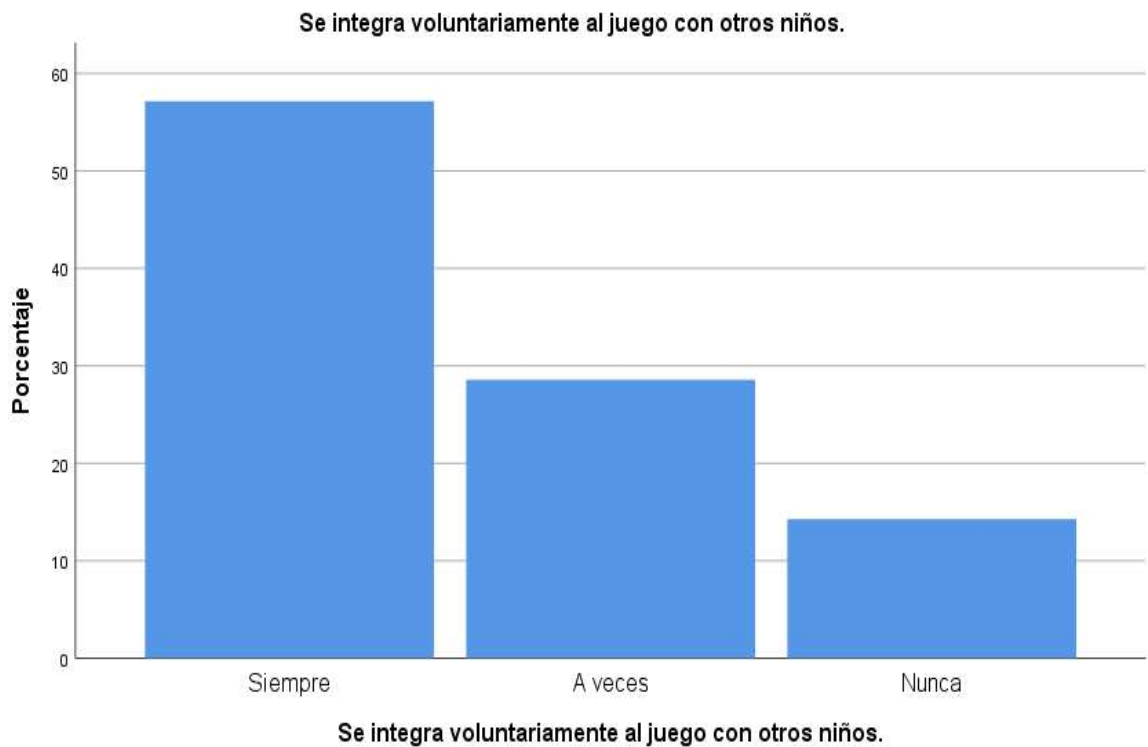
### RESULTADOS

#### 4.1. Análisis de resultados

**Tabla 1**

Se integra voluntariamente al juego con otros niños.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 12         | 57,1       | 57,1              | 57,1                 |
|        | A veces | 6          | 28,6       | 28,6              | 85,7                 |
|        | Nunca   | 3          | 14,3       | 14,3              | 100,0                |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0             |                      |



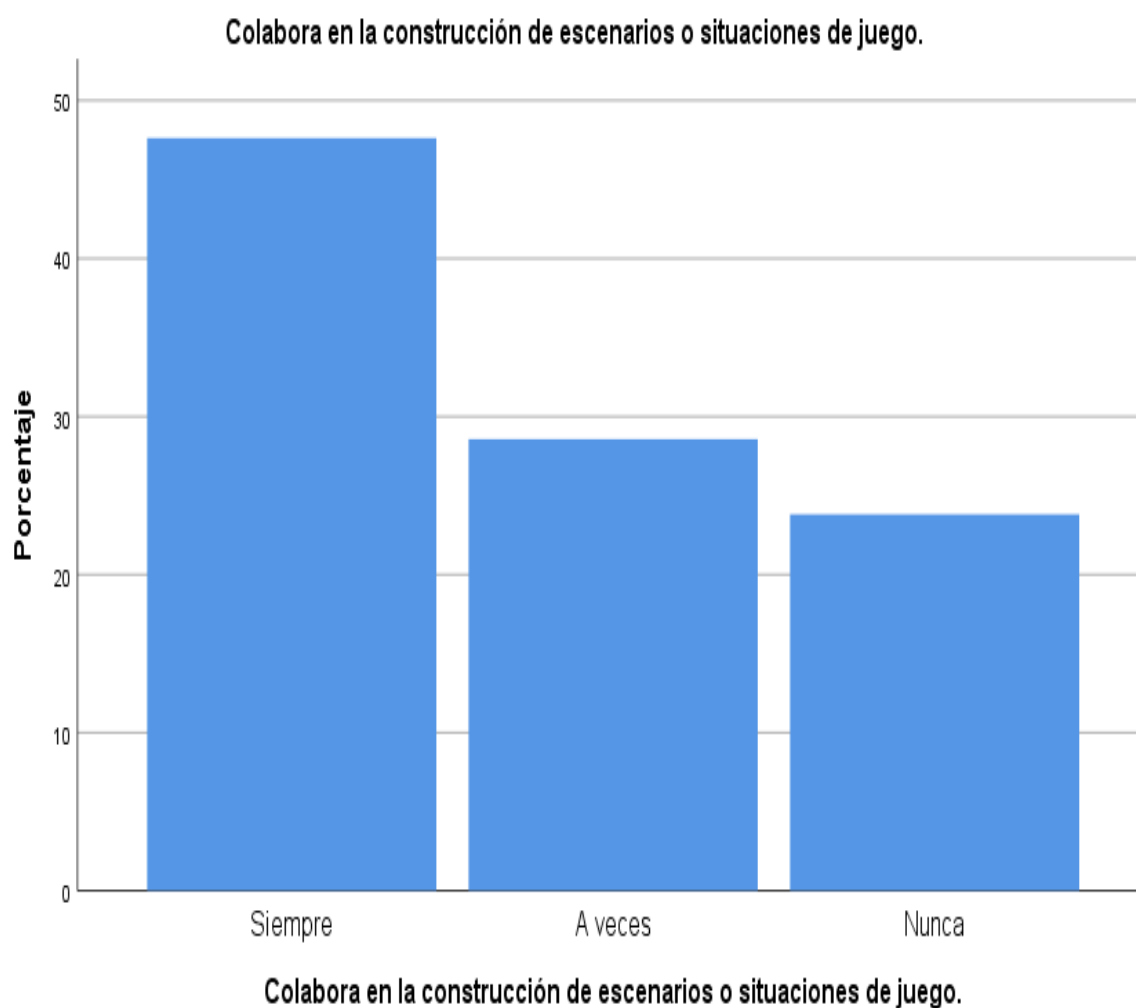
#### Interpretación:

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 57,1% de los niños siempre se integran voluntariamente al juego con otros niños, el 28,6% de los niños a veces se integran voluntariamente al juego con otros niños y el 14,3% de los niños nunca se integran voluntariamente al juego con otros niños.

**Tabla 2**

Colabora en la construcción de escenarios o situaciones de juego.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 10         | 47,6       | 47,6              | 47,6                 |
|        | A veces | 6          | 28,6       | 28,6              | 76,2                 |
|        | Nunca   | 5          | 23,8       | 23,8              | 100,0                |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0             |                      |



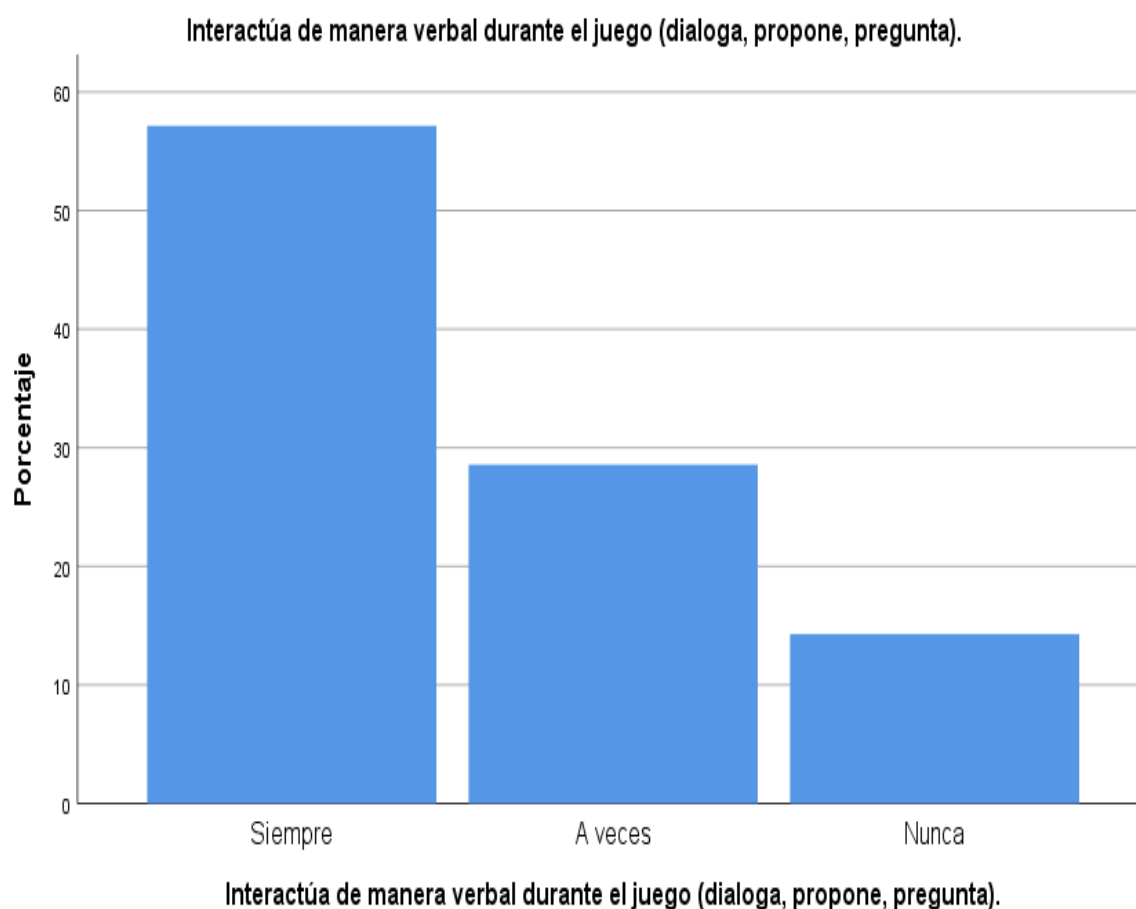
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 47,6% de los niños siempre colaboran en la construcción de escenarios o situaciones de juego, el 28,6% de los niños a veces colaboran en la construcción de escenarios o situaciones de juego y el 23,8% de los niños nunca se integran voluntariamente al juego con otros niños.

**Tabla 3**

Interactúa de manera verbal durante el juego (dialoga, propone, pregunta).

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 12         | 57,1       | 57,1                 | 57,1                    |
|        | A veces | 6          | 28,6       | 28,6                 | 85,7                    |
|        | Nunca   | 3          | 14,3       | 14,3                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



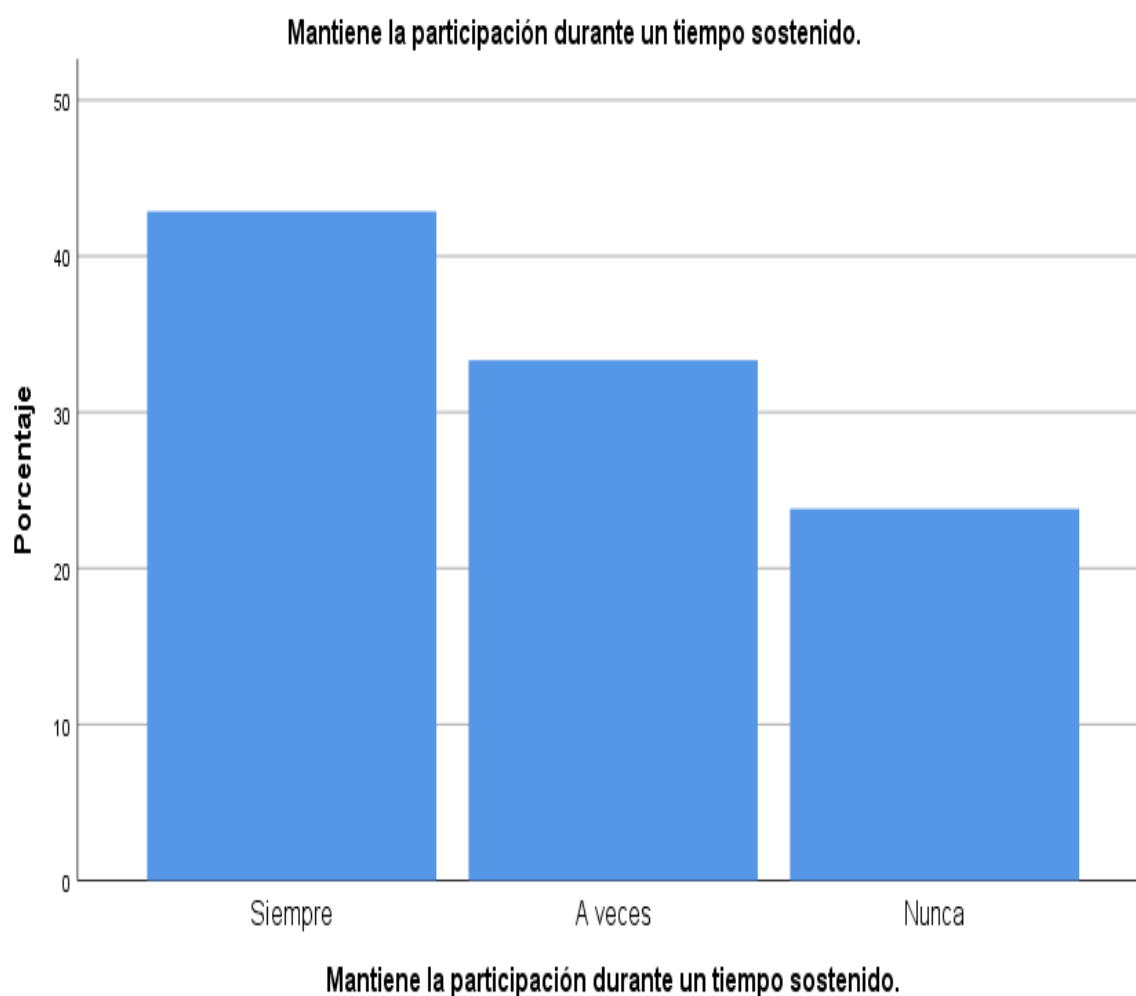
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 57,1% de los niños siempre interactúan de manera verbal durante el juego (dialoga, propone, pregunta), el 28,6% de los niños a veces interactúan de manera verbal durante el juego (dialoga, propone, pregunta) y el 14,3% de los niños nunca interactúan de manera verbal durante el juego (dialoga, propone, pregunta).

**Tabla 4**

Mantiene la participación durante un tiempo sostenido.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 9          | 42,9       | 42,9                 | 42,9                    |
|        | A veces | 7          | 33,3       | 33,3                 | 76,2                    |
|        | Nunca   | 5          | 23,8       | 23,8                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



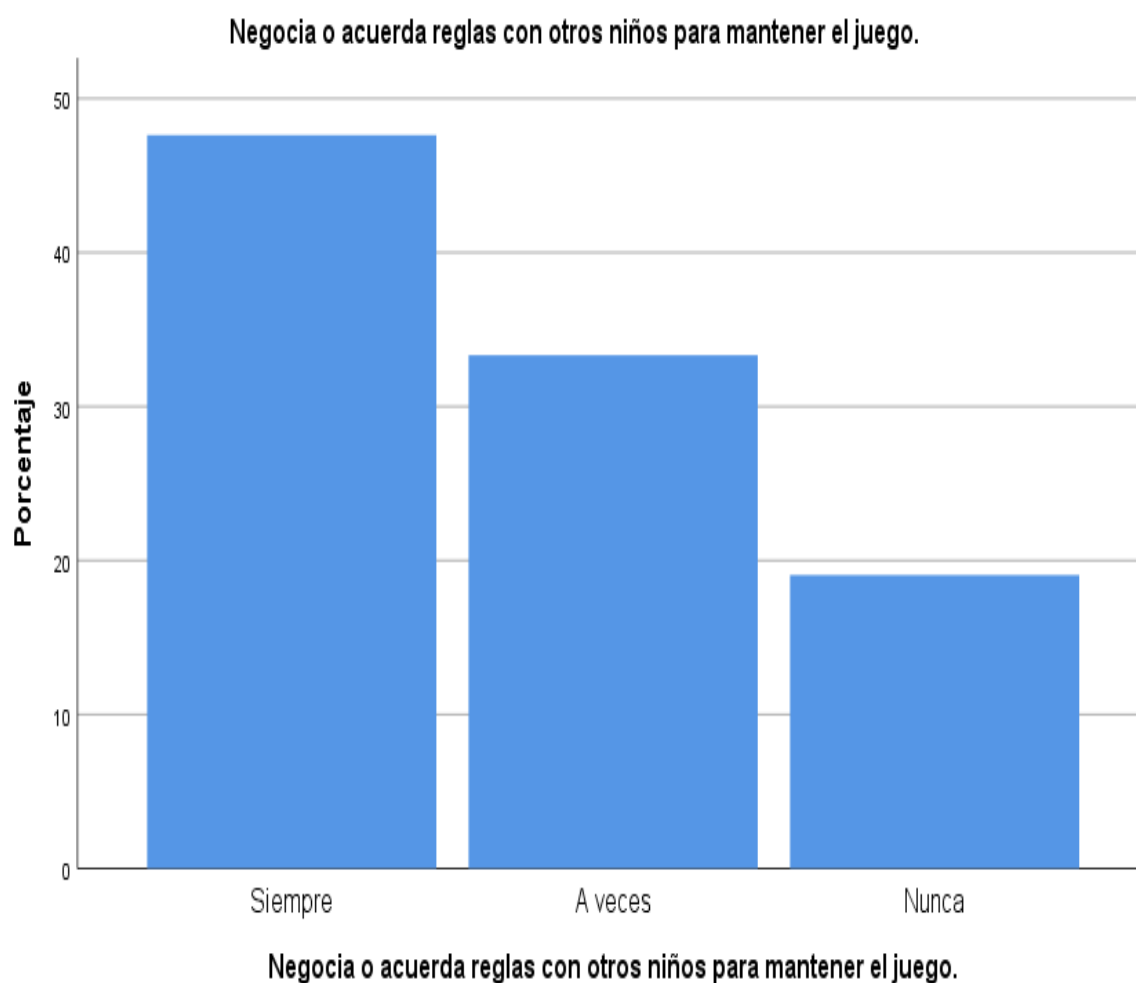
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 42,9% de los niños siempre mantienen la participación durante un tiempo sostenido, el 33,3% de los niños a veces mantienen la participación durante un tiempo sostenido y el 23,8% de los niños nunca mantienen la participación durante un tiempo sostenido.

**Tabla 5**

Negocia o acuerda reglas con otros niños para mantener el juego.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 10         | 47,6       | 47,6                 | 47,6                    |
|        | A veces | 7          | 33,3       | 33,3                 | 81,0                    |
|        | Nunca   | 4          | 19,0       | 19,0                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



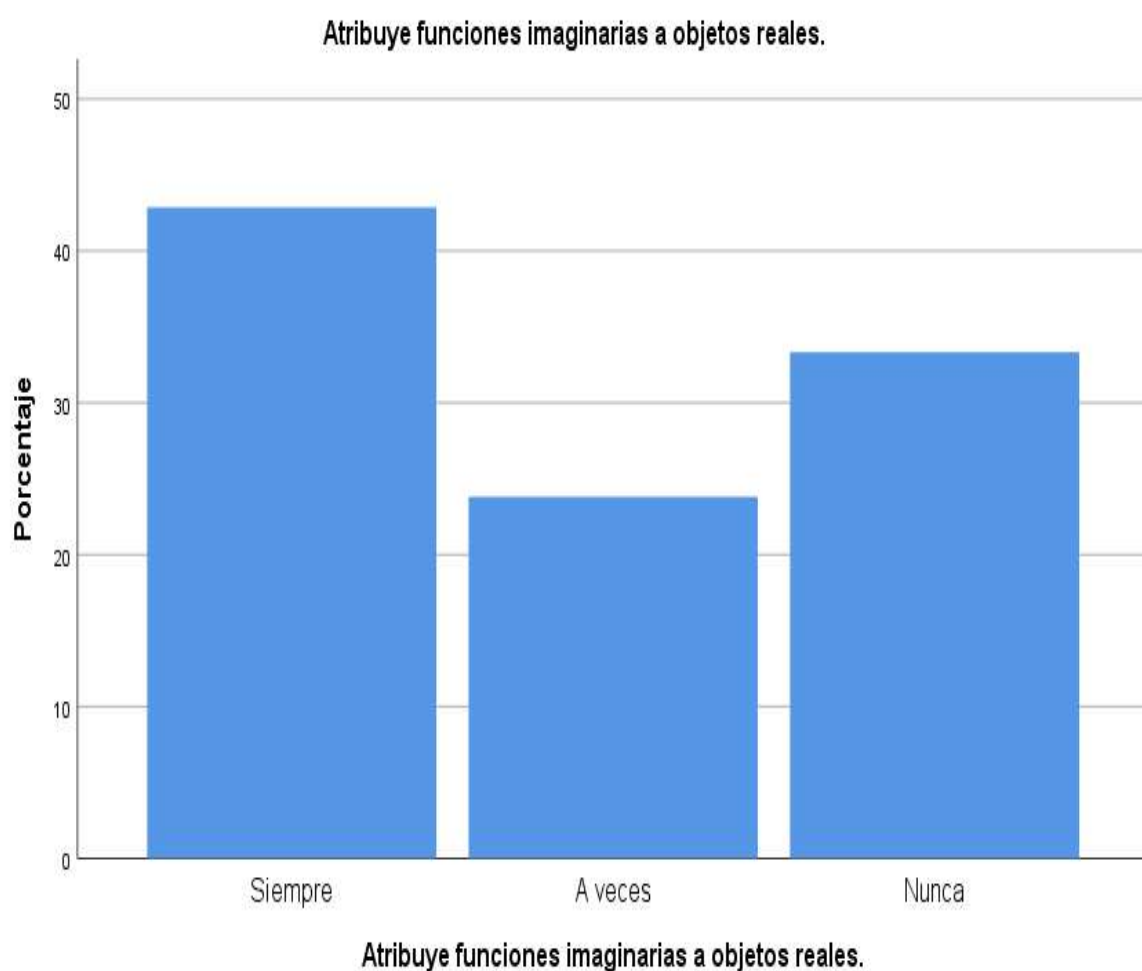
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 47,6% de los niños siempre negocian o acuerdan reglas con otros niños para mantener el juego, el 33,3% de los niños a veces negocian o acuerdan reglas con otros niños para mantener el juego y el 19,0% de los niños nunca negocian o acuerdan reglas con otros niños para mantener el juego.

**Tabla 6**

Atribuye funciones imaginarias a objetos reales.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 9          | 42,9       | 42,9                 | 42,9                    |
|        | A veces | 5          | 23,8       | 23,8                 | 66,7                    |
|        | Nunca   | 7          | 33,3       | 33,3                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |

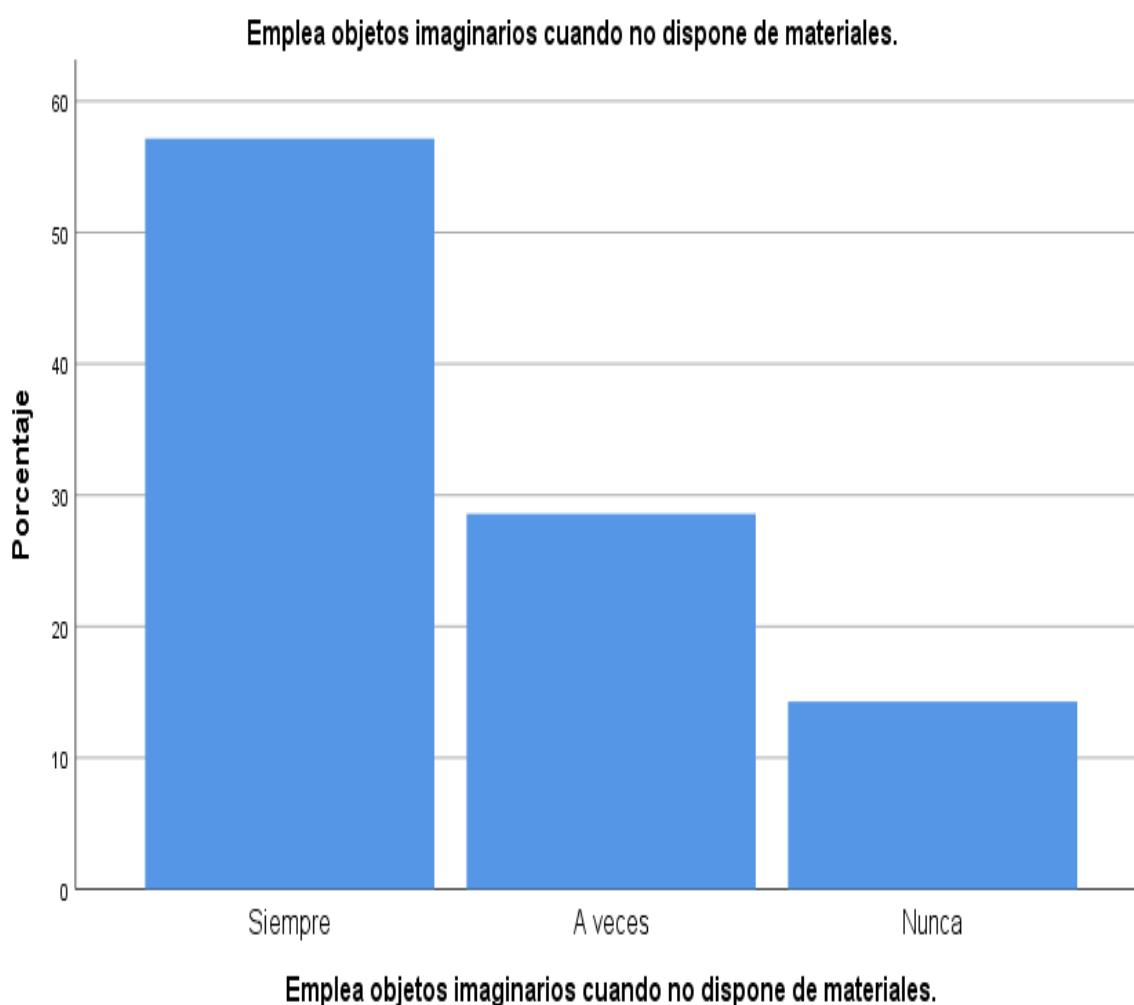
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 42,9% de los niños siempre atribuyen funciones imaginarias a objetos reales, el 23,8% de los niños a veces atribuyen funciones imaginarias a objetos reales y el 33,3% de los niños nunca atribuyen funciones imaginarias a objetos reales.

**Tabla 7**

Emplea objetos imaginarios cuando no dispone de materiales.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 12         | 57,1       | 57,1                 | 57,1                    |
|        | A veces | 6          | 28,6       | 28,6                 | 85,7                    |
|        | Nunca   | 3          | 14,3       | 14,3                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



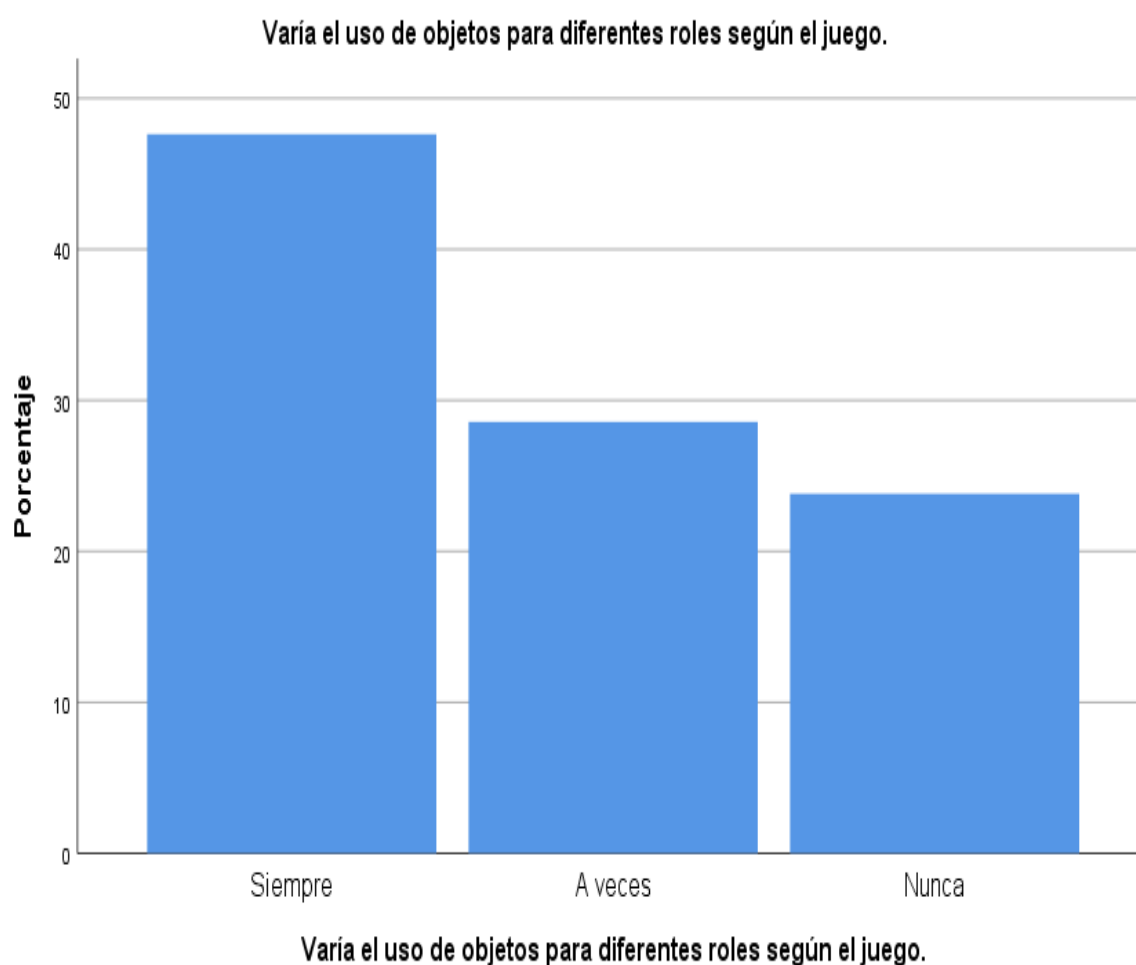
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 57,1% de los niños siempre emplean objetos imaginarios cuando no dispone de materiales, el 28,6% de los niños a veces emplean objetos imaginarios cuando no dispone de materiales y el 14,3% de los niños nunca emplean objetos imaginarios cuando no dispone de materiales.

**Tabla 8**

Varía el uso de objetos para diferentes roles según el juego.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 10         | 47,6       | 47,6                 | 47,6                    |
|        | A veces | 6          | 28,6       | 28,6                 | 76,2                    |
|        | Nunca   | 5          | 23,8       | 23,8                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



**Interpretación:**

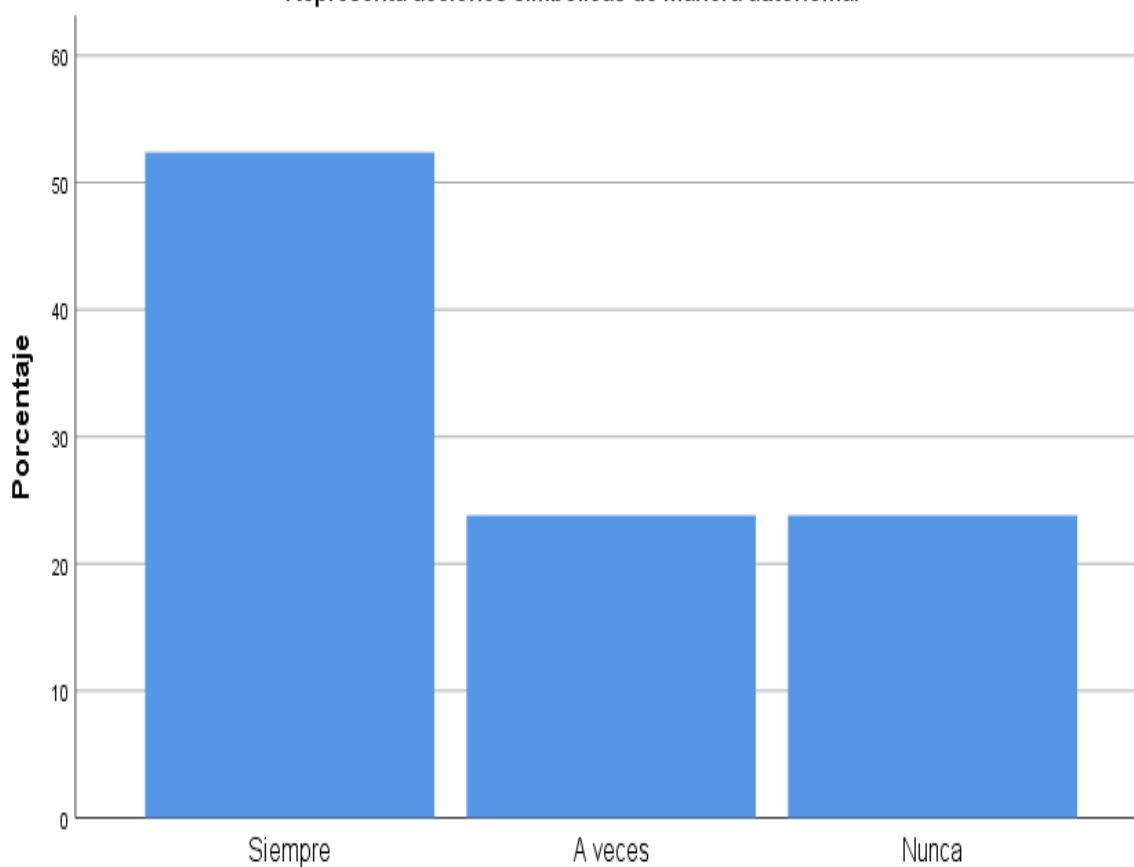
Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 47,6% de los niños siempre varían el uso de objetos para diferentes roles según el juego, el 28,6% de los niños a veces varían el uso de objetos para diferentes roles según el juego y el 23,8% de los niños nunca varían el uso de objetos para diferentes roles según el juego.

**Tabla 9**

Representa acciones simbólicas de manera autónoma.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 11         | 52,4       | 52,4                 | 52,4                    |
|        | A veces | 5          | 23,8       | 23,8                 | 76,2                    |
|        | Nunca   | 5          | 23,8       | 23,8                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |

Representa acciones simbólicas de manera autónoma.



Representa acciones simbólicas de manera autónoma.

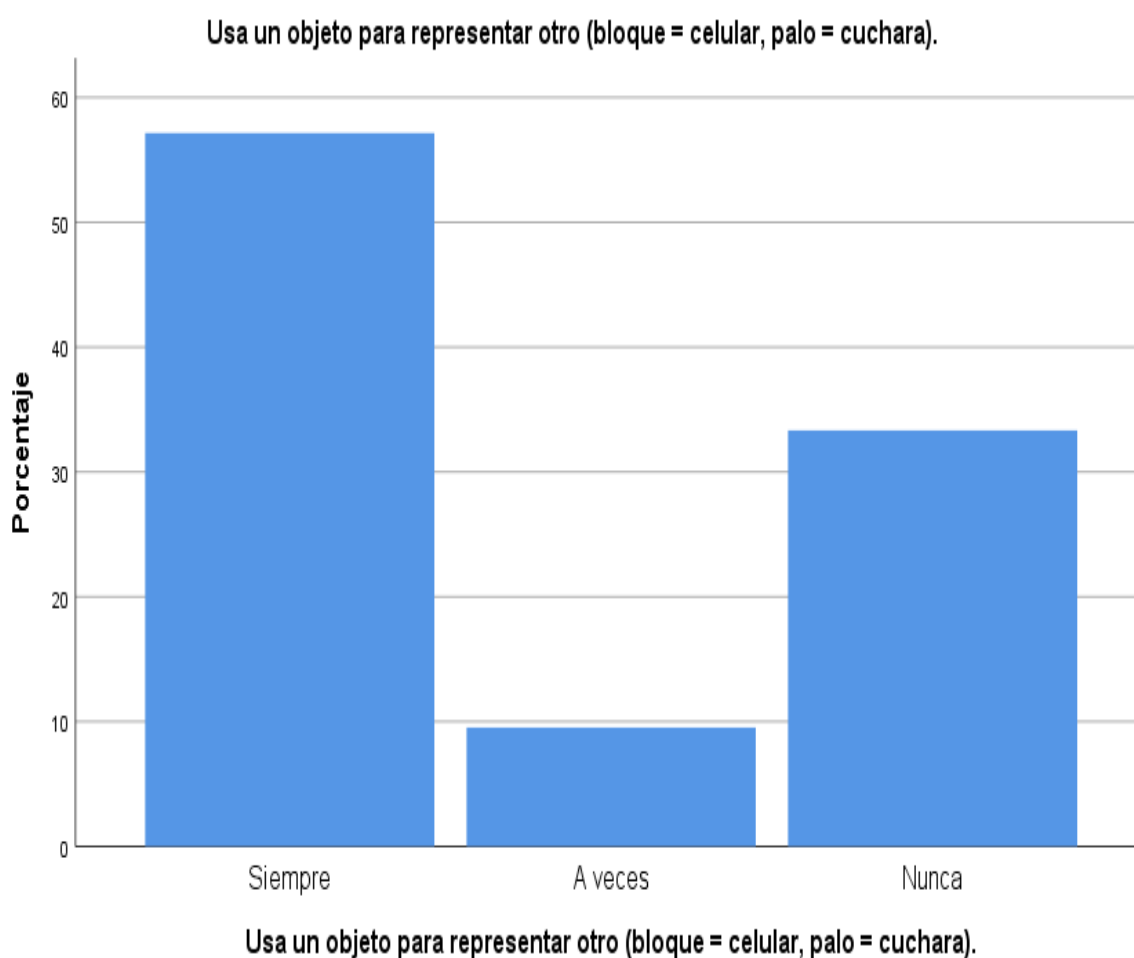
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 52,4% de los niños siempre representan acciones simbólicas de manera autónoma, el 23,8% de los niños a veces representan acciones simbólicas de manera autónoma y el 23,8% de los niños nunca representan acciones simbólicas de manera autónoma.

**Tabla 10**

Usa un objeto para representar otro (bloque = celular, palo = cuchara).

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 12         | 57,1       | 57,1                 | 57,1                    |
|        | A veces | 2          | 9,5        | 9,5                  | 66,7                    |
|        | Nunca   | 7          | 33,3       | 33,3                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



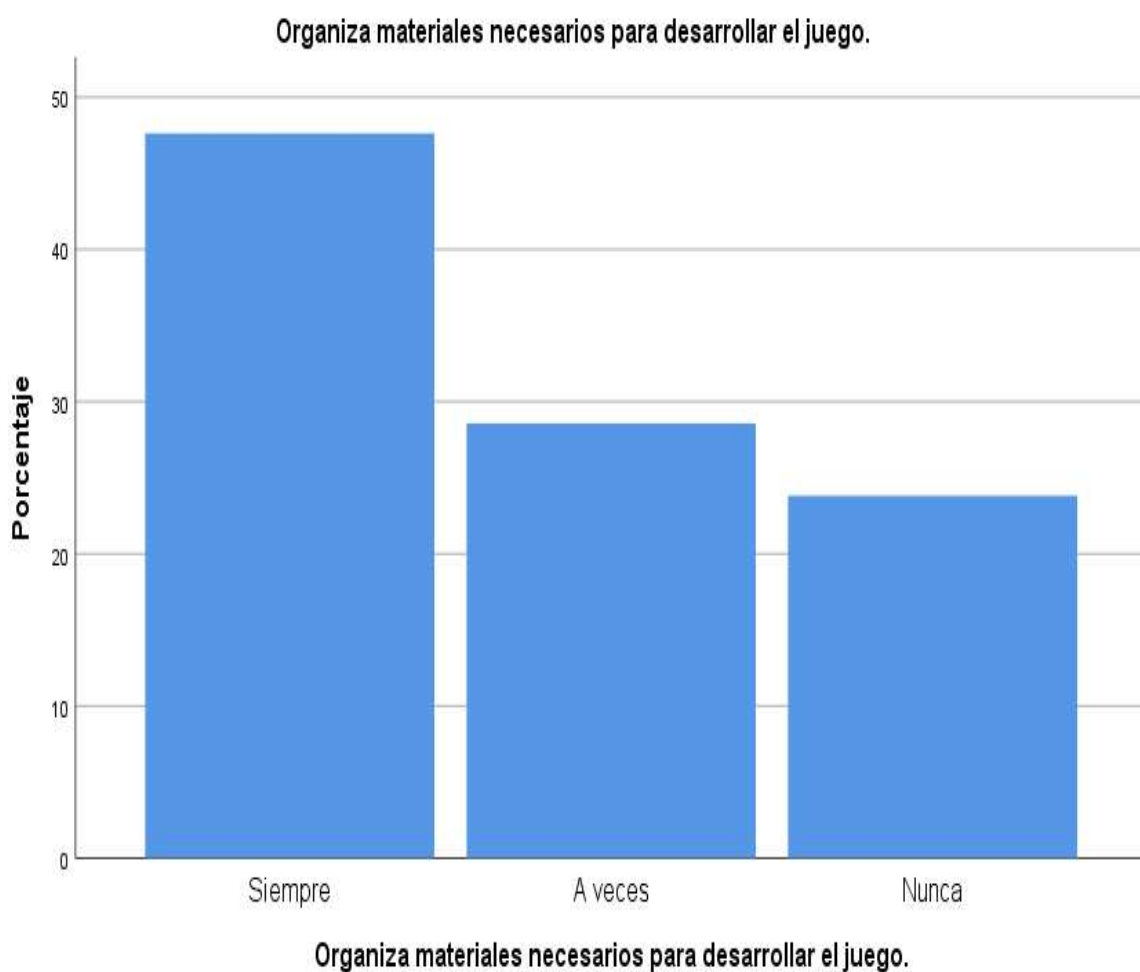
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 57,1% de los niños siempre usan un objeto para representar otro (bloque = celular, palo = cuchara), el 9,5% de los niños a veces usan un objeto para representar otro (bloque = celular, palo = cuchara) y el 33,3% de los niños nunca usan un objeto para representar otro (bloque = celular, palo = cuchara).

**Tabla 11**

Organiza materiales necesarios para desarrollar el juego.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 10         | 47,6       | 47,6              | 47,6                 |
|        | A veces | 6          | 28,6       | 28,6              | 76,2                 |
|        | Nunca   | 5          | 23,8       | 23,8              | 100,0                |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0             |                      |

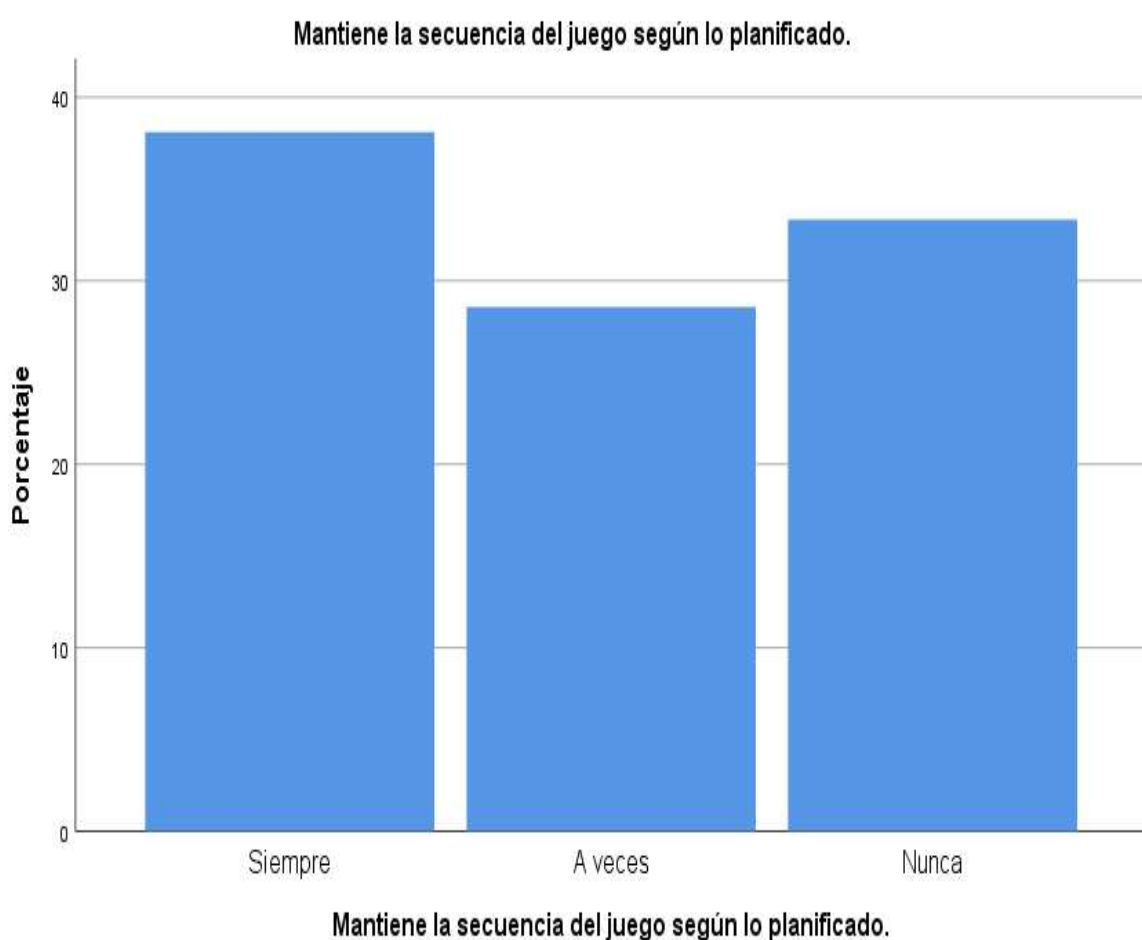
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 47,6% de los niños siempre organizan materiales necesarios para desarrollar el juego, el 28,6% de los niños a veces organizan materiales necesarios para desarrollar el juego y el 23,8% de los niños nunca organizan materiales necesarios para desarrollar el juego.

**Tabla 12**

Mantiene la secuencia del juego según lo planificado.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|---------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Siempre | 8          | 38,1       | 38,1              | 38,1                 |
|        | A veces | 6          | 28,6       | 28,6              | 66,7                 |
|        | Nunca   | 7          | 33,3       | 33,3              | 100,0                |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0             |                      |



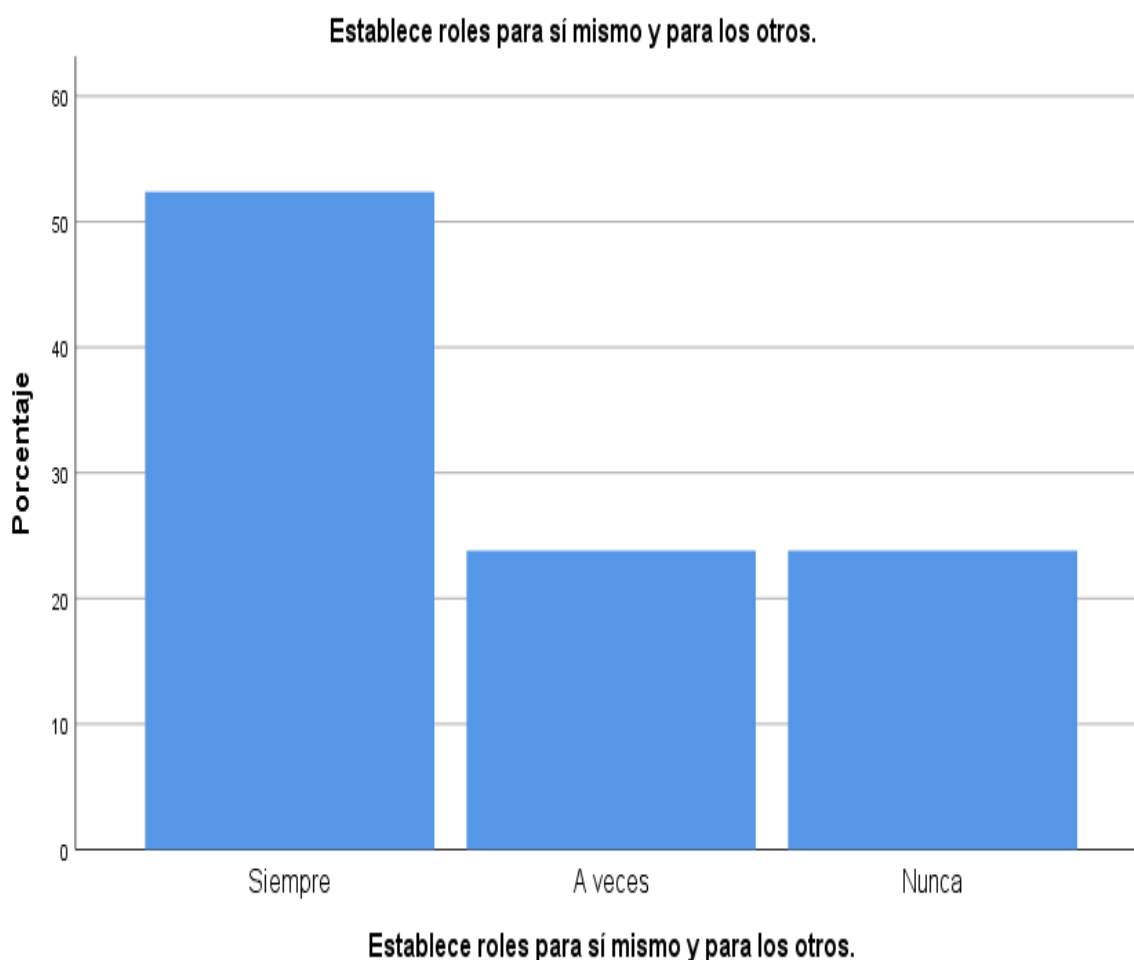
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 38,1% de los niños siempre mantienen la secuencia del juego según lo planificado, el 28,6% de los niños a veces mantienen la secuencia del juego según lo planificado y el 33,3% de los niños nunca mantienen la secuencia del juego según lo planificado.

**Tabla 13**

Establece roles para sí mismo y para los otros.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 11         | 52,4       | 52,4                 | 52,4                    |
|        | A veces | 5          | 23,8       | 23,8                 | 76,2                    |
|        | Nunca   | 5          | 23,8       | 23,8                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



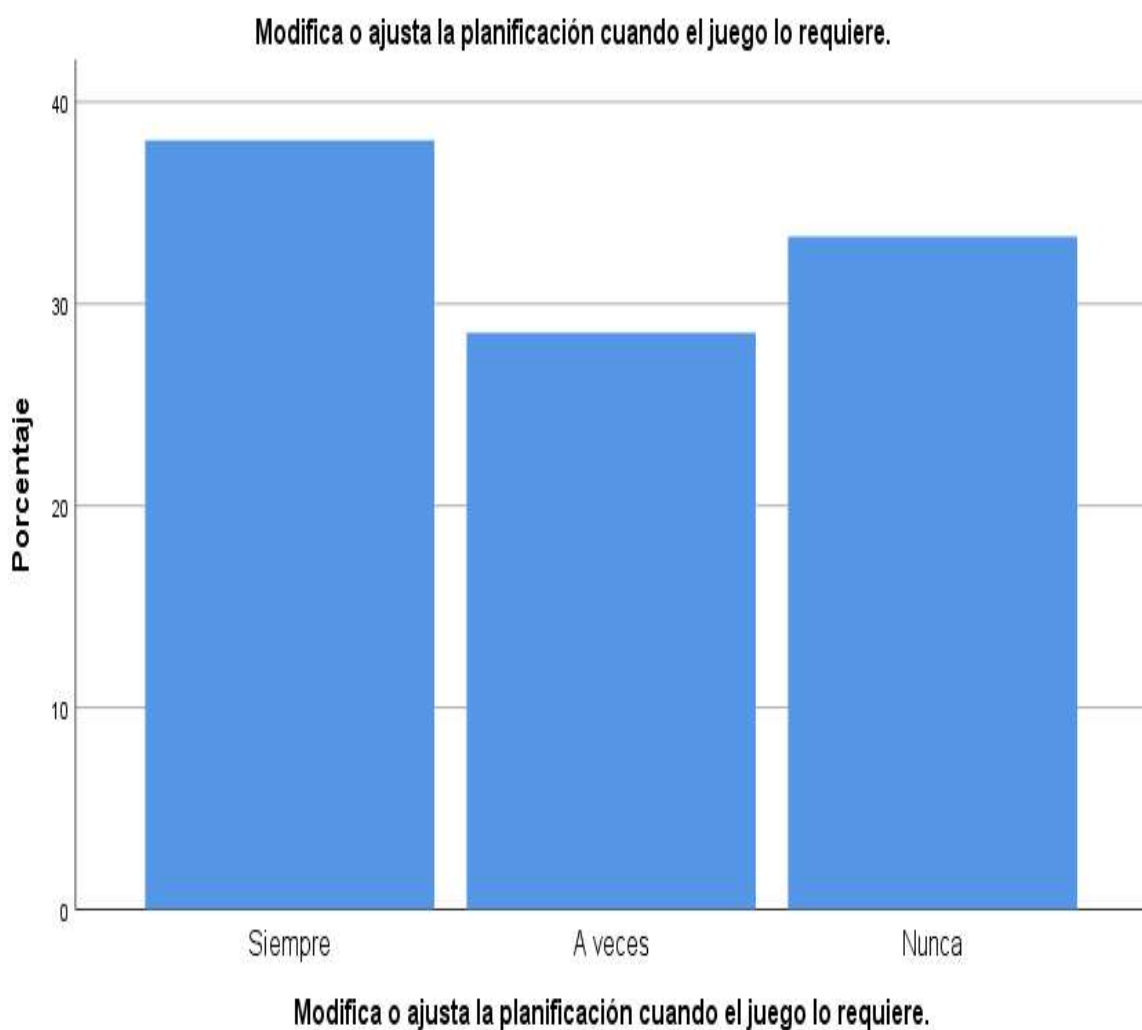
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 52,4% de los niños siempre establecen roles para sí mismo y para los otros, el 23,8% de los niños a veces establecen roles para sí mismo y para los otros y el 23,8% de los niños nunca establecen roles para sí mismo y para los otros.

**Tabla 14**

Modifica o ajusta la planificación cuando el juego lo requiere.

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 8          | 38,1       | 38,1                 | 38,1                    |
|        | A veces | 6          | 28,6       | 28,6                 | 66,7                    |
|        | Nunca   | 7          | 33,3       | 33,3                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



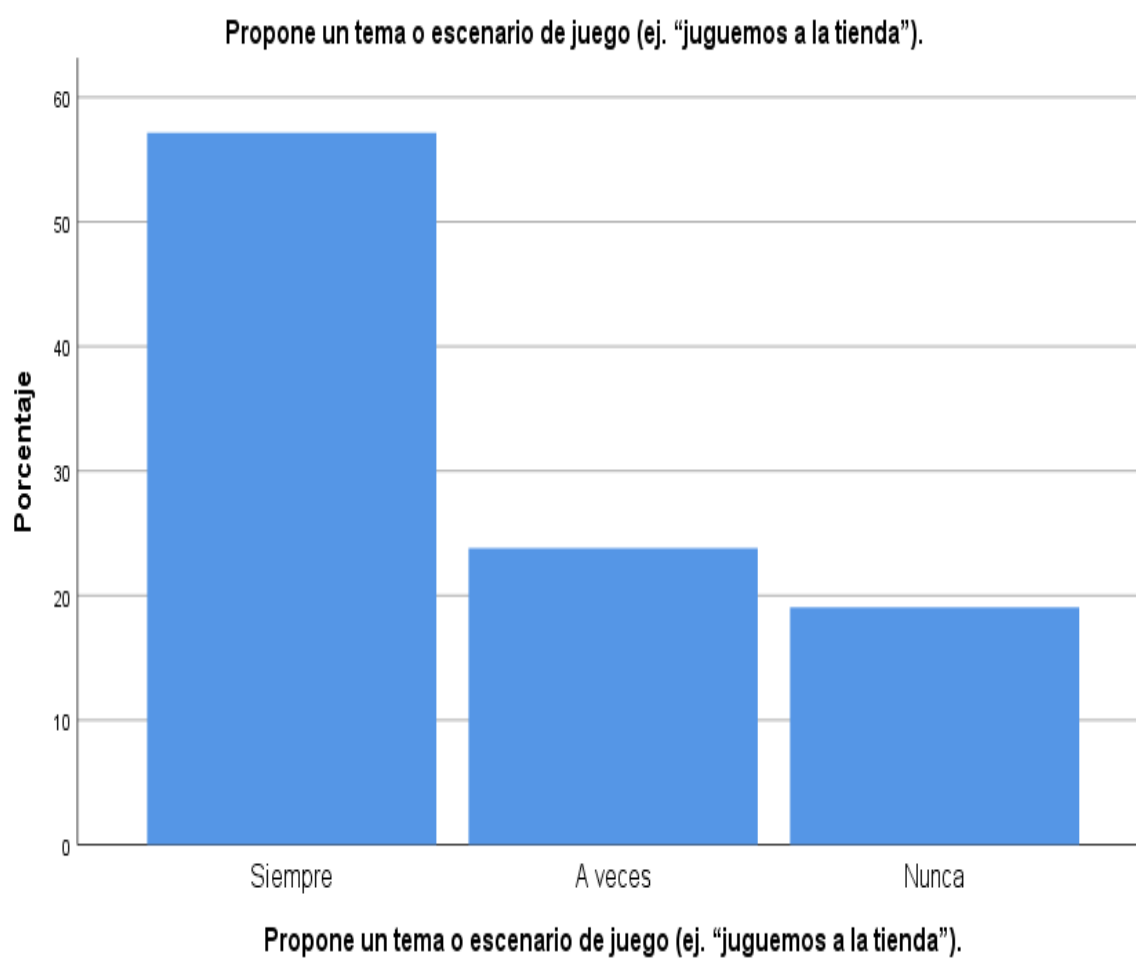
**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 38,1% de los niños siempre modifican o ajustan la planificación cuando el juego lo requiere, el 28,6% de los niños a veces modifican o ajustan la planificación cuando el juego lo requiere y el 33,3% de los niños nunca modifican o ajustan la planificación cuando el juego lo requiere.

**Tabla 15**

Propone un tema o escenario de juego (ej. "juguemos a la tienda").

|        |         | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje<br>válido | Porcentaje<br>acumulado |
|--------|---------|------------|------------|----------------------|-------------------------|
| Válido | Siempre | 12         | 57,1       | 57,1                 | 57,1                    |
|        | A veces | 5          | 23,8       | 23,8                 | 81,0                    |
|        | Nunca   | 4          | 19,0       | 19,0                 | 100,0                   |
|        | Total   | 21         | 100,0      | 100,0                |                         |



**Interpretación:**

Tal como se muestra en la tabla y figura, se puede observar que el 57,1% de los niños siempre proponen un tema o escenario de juego, el 23,8% de los niños a veces un tema o escenario de juego y el 19,0% de los niños nunca un tema o escenario de juego.

## 4.2. Contratación de hipótesis

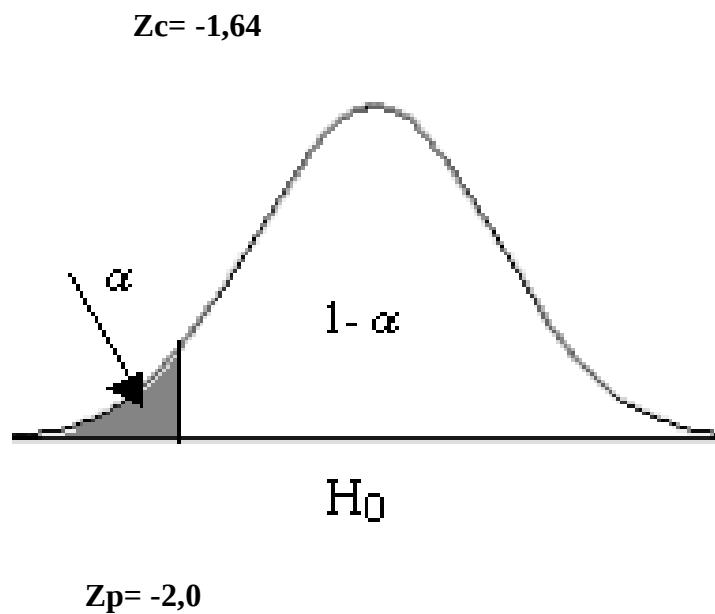
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>:** El juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos no influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

**H<sub>1</sub>:** El juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

### Paso 2: $\alpha=5\%$

### Paso 3:



### Paso 4:

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que la medida en que el juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

De los resultados obtenidos, aceptamos la hipótesis general que; El juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.

Esta investigación tiene relación con el estudio de López y Pinzón (2025) concluyeron que una transformación positiva de la percepción que los niños tienen del trabajo en equipo, la manifestación de emociones y la colaboración, respondiendo a la pregunta inicial de cómo estimular estas habilidades a través del juego de roles en el contexto de la comunidad. Asimismo, Pulupa y Tandazo (2024) las conclusiones evidenciaron que las tácticas lúdicas posibilitaron el estudio en forma de juego, haciendo que los niños participaran y se involucraran, identificando la importancia de elegir los juguetes de acuerdo a los propósitos educacionales y los requerimientos del currículo. En relación a los menores, se evidenció que todavía no habían adquirido habilidades, como interactuar sin ningún tipo de discriminación, acatar sugerencias sencillas o comunicarse fluidamente con los adultos. Se consideró que las tácticas lúdicas incentivan un conocimiento más dinámico, participativo y significativo, esto es, haciendo que la comprensión y la retención de los datos sea más sencilla y divertida.

De igual modo la tesis de Briones (2025) los resultados indican que la actividad de simulación tiene un efecto positivo sobre la capacidad de creación de narraciones, incrementa el número de palabras usadas y apoya la conversación comunicativa. En conclusión, la función del juego de roles dentro del ámbito más extenso de la educación como estrategia para desarrollar la autorregulación y las habilidades de habla en la primera infancia dentro del concepto de neuroeducación y praxis docente reflexiva. Finalmente, Yapapasca y Guevara (2024) corroboraron que, debido a la investigación estadística de inferencia, se evidenció que hay una correlación positiva constante entre el juego de simbólicos y el aprendizaje, con un valor de 0,420 y el p-valor es de 0,001, en el caso del aprendizaje en menores y menores.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

- El juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394, ya que les permite conectar experiencias pasadas con nuevos conocimientos de forma natural e inspiradora. Mediante juegos de rol, la sustitución de objetos y la creación de escenarios imaginarios, los niños construyen, aplican y reorganizan sus ideas, profundizando así su comprensión del contenido de aprendizaje y haciéndolo más práctico.
- La integración como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394, ya que permite articular sus experiencias previas con nuevos conocimientos de forma dinámica, motivadora y contextualizada. Esta integración favorece una participación autónoma y creativa, facilitando que el niño relacione lo que ya sabe con lo que aprende, logrando así aprendizajes más profundos, duraderos y funcionales.
- La sustitución como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394, a que les permite atribuir nuevos significados a los objetos y representar situaciones de su entorno mediante la imaginación. Al utilizar un objeto para representar otro, el niño activa y reorganiza sus conocimientos previos, integrándolos con la nueva información que descubre durante la actividad.
- La planificación como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394, ha tenido un impacto positivo en los niños. Les ayuda a anticipar acciones, organizar sus pensamientos y seleccionar materiales según el propósito del juego. Por lo tanto, la planificación es una estrategia clave para promover el aprendizaje significativo en el juego simbólico para niños de 5 años, contribuyendo a su desarrollo integral y fomentando su participación activa en el proceso educativo.

## 6.2. Recomendaciones

- Es fundamental diseñar e implementar programas de desarrollo profesional continuo para docentes, centrados en el uso del juego simbólico al diseñar e implementar actividades lúdicas. Como se mencionó anteriormente, estos programas deben enfatizar el desarrollo de las habilidades de los docentes para crear entornos de aprendizaje seguros y respetuosos, gestionar eficazmente grupos y resolver conflictos.
- Estos programas deben permitir a los docentes participar en la toma de decisiones, expresar sus ideas y colaborar en pequeñas tareas, lo que les permitirá sentirse comprometidos y disfrutar.
- Crear espacios de juego colaborativo que fomenten la interacción y la cooperación. Esto ayuda a los niños a desarrollar habilidades como la resolución de conflictos, la tolerancia a la frustración, la comunicación segura, la negociación, la empatía y el respeto por las normas.
- Utilizar recursos visuales, juegos, objetos y experiencias exploratorias para promover la comprensión y el aprendizaje significativo.
- Fomentar el juego de roles proporciona un entorno excelente para fomentar la autoestima de los niños: al representar diferentes roles y situaciones, los niños pueden explorar sus habilidades, mejorar su confianza en sí mismos y aprender a gestionar sus emociones.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográficas

- Abad, J., & Ruiz, Á. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó.
- Altamirano, L. (2021). *Estrategia del juego simbólico basada en la dinámica del proceso para mejorar la creatividad en la producción de textos*. Pimentel: Universidad señor de Sipán.
- Arriasecq, I., & Santos, G. (2017). Nuevas tecnologías de la información como facilitadoras de Aprendizaje significativo. *Archivos de Ciencias de la Educación*, Vol. 11, 1-13.
- Briones, J. (2025). *El juego simbólico como vehículo para la autorregulación emocional y el desarrollo del lenguaje oral en educación inicial: Un abordaje desde la neuroeducación y la práctica reflexiva docente*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Campos, M., Chacc, I., & Gálvez, P. (2006). *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*. Santiago: Universidad de Chile.
- Dantas, R., & Ayala, L. (2018). *Juego simbólico*. San Juan Bautista–Loreto: Universidad Científica del Perú.
- Díaz, F., & Hernández, G. (2003). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill.
- López, D., & Pinzón, P. (2025). *El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de primer grado en Gachancipá*. Bogota: Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, Vol. 11, 1-17.
- Nivar, F., & Martes, M. (2024). *Estrategia didáctica basada en el juego simbólico para mejorar la convivencia escolar en niños del nivel preprimario de un centro educativo en Baní*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Núñez, J. (2018). Enseñanza de la física desde la perspectiva del aprendizaje significativo en estudiantes de ingenierías. *Revista De Ingeniería, Matemáticas y Ciencias De La Información*, 5(10), 71-81.
- Ontoria, A. (2011). *Mapas conceptuales: Una técnica para aprender*. Madrid: Narcea.
- Perez, M. (2025). *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 391-2 San Juan de Amancaes del Rímac, 2019*. Lima: Universidad Nacional de educación .
- Puaquiza, M. (2017). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje en niños/as de 3 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil LEMCIS PLUS, de la ciudad de Ambato*. Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.

- Pulupa, M., & Tandazo, E. (2024). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños y niñas de 3 a 4 años*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Quintuña, M., & Loza, E. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Román, B. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil. (Tesis)*. Palencia: Universidad de Valladolid.
- Salas, T. (2014). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de 3 a 5 años de edad del Centro Infantil 'Ejército #3' ubicado en la ciudad de Quito. Propuesta alternativa*. Sangolquí: Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Sánchez, M. (2013). *Espacios de juego simbólico y de experimentación. Una manera de aprender jugando en educación infantil. (Tesis)*.
- Villalobos, M. (2009). El rol del maestro frente a la construcción del juego simbólico en los niños. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, vol. 5, núm. 2, 269-282.
- Yapapasca, I., & Guevara, M. (2024). *El juego simbólico y el aprendizaje en niños y niñas de la I.E.I N° 237, San Luis, Bagua Grande*. Lambayeque: Universidad nacional Pedro .

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

| <b>Título:</b> El juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PROBLEMA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <b>OBJETIVO</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>MARCO TEÓRICO</b>                                                                                                                           | <b>HIPÓTESIS</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | <b>METODOLOGÍA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <p><b>Problema general</b></p> <p>¿De qué manera el juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera la integración como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025?</li> <li>• ¿De qué manera la sustitución como</li> </ul> | <p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar de qué manera el juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar de qué manera la integración como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.</li> <li>• Determinar de qué manera la sustitución</li> </ul> | <p><b>Variable X: Juego simbólico</b></p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p>D1: La integración<br/>D2: La sustitución<br/>D3: La planificación</p> | <p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El juego simbólico como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La integración como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.</li> <li>• La sustitución como estrategia para promover</li> </ul> | <p><b>Diseño metodológico</b></p> <p>El diseño de la investigación es no experimental transversal, ya que la recolección de información sucedió sin cambiar las variables en una determinada época.</p> <p><b>Población</b></p> <p>La población está compuesta por 21 niños de 5 años de la I.E.I. N° 394 del centro poblado de Amay.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>La muestra fue compuesta por 21 niños de 5 años de la I.E.I. N° 394, escogidos por sorteo no aleatorio en base a características.</p> <p><b>Técnicas a emplear</b></p> <p>La técnica utilizada para recabar información fue la encuesta.</p> <p><b>Descripción de los instrumentos</b></p> |

|                                                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025?</p> <p>• ¿De qué manera la planificación como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025?</p> | <p>como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.</p> <p>• Determinar de qué manera la planificación como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.</p> | <p><b>Variable Y: Aprendizaje significativo</b></p> <p><b>Dimensiones:</b></p> <p>D1: Conocimientos previos</p> <p>D2: Nuevos conocimientos</p> <p>D3: Relación entre antiguos y nuevos conocimientos</p> | <p>aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.</p> <p>• La planificación como estrategia para promover aprendizajes significativos influyen de manera positiva en los niños de la I.E.I. N° 394-Amay, 2025.</p> | <p>En el presente estudio se usó un cuestionario para determinar la percepción de la utilización de herramientas de educación.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Para la administración de datos se usó el programa estadístico SPSS versión 25, los cuales posibilitaron la salida de información descriptivo para más tarde interpretarla y unirla a la teoría.</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|