

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “JULIACA”
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO
DE LA ESPINA JULIACA, 2022

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PRESENTADO POR:

KEIKO ZENAIDA PARI MAMANI

ORCID 0009-0009-2588-9938

ASESOR: Prof. NILO RODOLFO ZEA MAMANI

ORCID 0000-0001-7648-7618

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
BACHILLER EN EDUCACIÓN

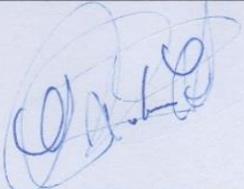
SAN MIGUEL- SAN ROMÁN- PERÚ

2024

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE
INVESTIGACIÓN/TRABAJO ACADEMICO
PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR(A)

Yo, NILO RODOLFO ZEA MAMANI docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) del Trabajo de Investigación / Trabajo académico titulada: EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA 2022, KEIKO ZENAIDA PARI MAMANI, constato que la investigación tiene un índice de similitud menor al 25 % verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones. He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación / trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca. En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, 09 de febrero del 2024

Apellidos y nombres del asesor: Prof. Nilo Rodolfo Zea Mamani
DNI 02391175
ORCID https://orcid.org/0000-0001-7648-7618
FIRMA 

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **Keiko Zenaida Pari Mamani**, con DNI: 76232590 egresado/ de la carrera profesional /programa de estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación / Trabajo académico titulado: LA ESTRATEGIA "EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA 2022. Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Trabajo académico:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel, febrero del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a): Pari Mamani Keiko Zenaida
DNI 76232590
ORCID 0009-0009-2588-9938
FIRMA 



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y TÉCNICO PROFESIONAL
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JULIACA"**

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ
ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P
INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 223-2024-MINEDU-DIFOID/ DREP-EESPPJDG.

San Miguel, 26 de junio del 2024

Visto el Informe N° 018-2024-JUAEEESPJ y el expediente N° 1279 de fecha 19/06/2024, presentada (o) por el (la) **PARI MAMANI, Keiko Zenaida** del Programa de Estudios de EDUCACIÓN INICIAL, por los que se solicita nombramiento de jurados.

CONSIDERANDO:

Que, en cumplimiento de la Ley General de Educación N° 28044, Ley N°30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y su reglamento aprobado DS N° 010-2017-ED y sus modificatorias vigentes, RM N° 507-2020- MINEDU, Ley 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y otras Normas complementarias vigentes referidas la obtención de grados y títulos en Escuelas de Educación Superior Pedagógicas del país;

SE RESUELVE:

ARTÍCULO PRIMERO: Designar al jurado EXAMINADOR que estará conformado por los siguientes docentes:

PRESIDENTE : Mg. AUGUSTO EDGAR PAREDES ASTRULLA
SECRETARIO : Lic. ELIZABETH ZEA VEGA
VOCAL : Dr. MARIO AGUILAR FRUNA

Para la sustentación del informe de investigación pedagógica conducente a la obtención del grado académico de **BACHILLER EN EDUCACIÓN**, cuya denominación es: **EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO DE LA ESPINA JULIACA 2022**

APELLIDOS Y NOMBRES: PARI MAMANI, Keiko Zenaida

ARTÍCULO SEGUNDO: Fijar la hora y fecha de la siguiente manera:

DÍA DE SUSTENTACIÓN : Lunes, 01 de julio del 2024
HORA : 13:00 Hrs.
LUGAR : Salón de Grados de la EESPPJ.
FECHA DE PUBLICACIÓN : San Miguel, 26 de junio del 2024

REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE

YFTP/DG
HLT/SEC ACAD.
CC
Arch



Dr YURI FIDEL TICOMA PORTUGAL
CM N° 1007428567
DIRECTOR GENERAL
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA JULIACA

E

E

S

P

P

J

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

PEDAGÓGICA “PÚBLICA” JULIACA

PROGRAMA DE ESTUDIOS:

EDUCACIÓN INICIAL

**EL JUEGO SIMBÓLICO EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 NIÑO
DE LA ESPINA JULIACA, 2022**

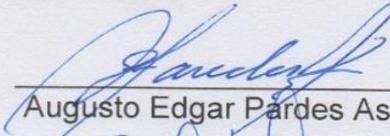
**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN
PRESENTADO POR:
KEIKO ZENAIDA PARI MAMANI**

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

APROBADO POR:

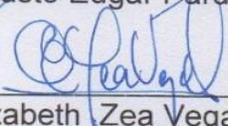
PRESIDENTE DEL JURADO

:


Augusto Edgar Pádes Astrulla

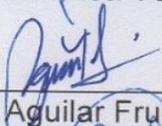
SECRETARIO

:


Elizabeth Zea Vega

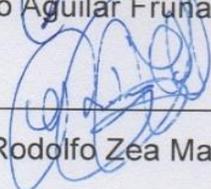
MIEMBRO DEL JURADO

:


Mario Aguilar Fruna

ASESOR(A)

:


Nilo Rodolfo Zea Mamani

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

Competencia Comunicativa

DEDICATORIA

A Dios por las bendiciones que me otorga cada día. A mis padres quienes me han inculcado valores morales y espirituales. Por su apoyo incondicional durante mi formación profesional.

Keiko Zenaida

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública de Juliaca por haberme impartido

buenos saberes, por su paciencia y su motivación que han permitido culminar mis estudios con éxito. A

todas las personas que colaboraron en la realización

del presente trabajo.

Keiko Zenaida

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
INTRODUCCIÓN	ix
CAPÍTULO I.....	10
ASPECTOS GENERALES.....	10
1.1. TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	10
1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta la práctica.....	10
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	10
1.2.1. Justificación Teórica.....	10
1.2.3. Justificación Práctica	11
1.2.2. Justificación Metodológica	11
1.3. OBJETIVOS.....	12
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	12
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
CAPÍTULO II	13
MARCO TEÓRICO.....	13
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	13
2.1.1. A nivel internacional.....	13
2.1.2. A nivel nacional.....	14
2.1.3. A nivel regional.....	14
2.2. BASES TEÓRICAS	15

2.2.1.	JUEGO SIMBÓLICO.....	15
2.2.2	BASES TEÓRICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO	16
2.2.3.	DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO Y SU EVOLUCIÓN	18
2.2.4.	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO.....	19
2.2.5.	HABILIDADES FOMENTADAS POR EL JUEGO SIMBÓLICO.....	20
2.2.6.	JUEGO LIBRE	22
2.2.7.	JUEGO DE ROLES.....	24
2.3.	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS.....	25
2.3.1.	JUEGO	25
2.3.2.	JUEGO SIMBÓLICO.....	26
2.3.3.	JUEGO LIBRE	27
2.3.4.	JUEGO DE ROLES.....	28
2.3.5.	SOCIALIZACIÓN	29
CAPÍTULO III		30
ASPECTOS PEDAGÓGICOS.....		30
3.1.	PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	30
3.1.1.	PROYECTO DE APRENDIZAJE.....	30
3.1.2.	SESIONES DE APRENDIZAJE	35
3.2.	RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES	45
CONCLUSIONES		46
RECOMENDACIONES		47
REFERENCIAS		48
ANEXOS.....		51

RESUMEN

Esta investigación tuvo como **objetivo** analizar el impacto del juego simbólico en el desarrollo de niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina Juliaca, 2022. El juego simbólico, que implica el uso de objetos, acciones o ideas para representar otros objetos, acciones o ideas, es importante para el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. A través de un enfoque **metodológico** descriptivo que incluye observaciones directas y actividades estructuradas, se exploraron las maneras en que los niños emplean el juego simbólico para interactuar con su entorno, resolver problemas y expresar sus emociones. Los **resultados** revelan que el juego simbólico promueve significativamente el desarrollo del lenguaje, permitiendo a los niños ampliar su vocabulario y mejorar sus habilidades comunicativas. Además, se observó un aumento en la creatividad, ya que los niños inventan situaciones y roles diversos durante el juego. En términos de desarrollo social, los niños que participan regularmente en actividades de juego simbólico muestran una mayor capacidad para la empatía y la cooperación, aprendiendo a compartir, negociar y resolver conflictos de manera efectiva. La investigación también destaca la importancia del juego simbólico en el desarrollo emocional, proporcionando a los niños una vía segura para explorar y expresar sus sentimientos. En **conclusión**, el juego simbólico es una herramienta pedagógica invaluable que debería ser promovida activamente en entornos educativos. Fomentar el juego simbólico no solo apoya el desarrollo integral de los niños, sino que también sienta las bases para habilidades académicas y sociales futuras.

Palabras clave: Juegos simbólicos, imitación de roles y juego libre.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the impact of symbolic play on the development of four-year-old children at the Initial Educational Institution No. 303 Niño de la Espina Juliaca, 2022. Symbolic play, which involves the use of objects, actions or ideas to representing other objects, actions or ideas is important for the cognitive, social and emotional development of children. Through a descriptive methodological approach that includes direct observations and structured activities, the ways in which children use symbolic play to interact with their environment, solve problems and express their emotions were explored. The results reveal that symbolic play significantly promotes language development, allowing children to expand their vocabulary and improve their communication skills. In addition, an increase in creativity was observed, since children invented various situations and roles during the game. In terms of social development, children who regularly participate in symbolic play activities show a greater capacity for empathy and cooperation, learning to share, negotiate and resolve conflicts effectively. Research also highlights the importance of symbolic play in emotional development, providing children with a safe outlet to explore and express their feelings. In conclusion, symbolic play is an invaluable pedagogical tool that should be actively promoted in educational settings. Encouraging symbolic play not only supports children's overall development, but also lays the foundation for future academic and social skills.

Keywords: Symbolic games, role imitation and free play.

INTRODUCCIÓN

El juego simbólico es una actividad fundamental en el desarrollo infantil, especialmente durante los primeros años de vida. Según Jean Piaget (1962), el juego simbólico es un tipo de juego en el que los niños utilizan objetos y acciones para representar otros objetos y acciones, demostrando una capacidad avanzada de pensamiento abstracto, este tipo de juego permite a los niños experimentar con roles y situaciones, desarrollando así habilidades cognitivas, sociales y emocionales esenciales; en el contexto educativo, el juego simbólico se convierte en una herramienta pedagógica poderosa que facilita el aprendizaje significativo y holístico.

Investigaciones recientes han subrayado la importancia del juego simbólico en la educación inicial. Según Vygotsky (1978), el juego simbólico no solo refleja el desarrollo mental del niño, sino que también lo promueve, al proporcionar un contexto en el cual el niño puede superar su comportamiento actual y explorar nuevas formas de pensar y actuar. Este proceso, conocido como la zona de desarrollo próximo, es crucial para el aprendizaje y el crecimiento del niño. Vygotsky también enfatiza que el juego simbólico fomenta la internalización de normas y reglas sociales, lo cual es esencial para el desarrollo social del niño.

En la Institución Educativa Inicial N° 303, el juego simbólico adquiere una relevancia particular, ya que permite a los niños de 4 años explorar y comprender su entorno de manera lúdica y significativa. Según Cuenta(2022), el juego simbólico en la educación inicial no solo facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, sino que también promueve la creatividad y la expresión emocional. Al involucrarse en juegos de roles, los niños pueden experimentar diversas emociones y aprender a manejarlas de manera constructiva, lo cual es vital para su bienestar emocional y social.

El presente estudio tiene como objetivo investigar el impacto del juego simbólico en el desarrollo de los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial. Para ello, se analizará cómo el juego simbólico contribuye al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, basándose en las teorías de Piaget, Vygotsky y Houssaye. Se espera que los hallazgos de esta investigación proporcionen una comprensión más profunda de los beneficios del juego simbólico y ofrezcan recomendaciones prácticas para su implementación efectiva en el currículo de la educación inicial.

En tanto que en la presente investigación se propone el desarrollo de las teorías relacionadas al juego simbólico como estrategia a fin de desarrollar el trabajo educativo en los niños de 4 años en la institución educativa inicial N° 303 de la ciudad de Juliaca durante el periodo lectivo del 2022.

Se ha identificado la población de estudio a los niños de 4 años y la muestra correspondiente respectivamente, así mismo para la recolección de datos se emplearán la observación, y la prueba como técnicas para la recolección de datos. Del mismo modo como instrumentos de recolección de datos se ha definido la lista de cotejos y sesiones de aprendizaje, que están en función a los indicadores de las dimensiones y variables respectivamente.

CAPITULO I: Abarca la institución donde se ejecutó la práctica, lugar y distrito, la justificación del trabajo, objetivo general y específicos.

CAPITULO II: Se desarrolla el marco teórico, donde encontramos los antecedentes, bases teóricas y definición de términos.

CAPITULO III: Se presentan los aspectos pedagógicos, incluyendo la planificación, unidad de aprendizaje y actividades de aprendizaje.

CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El juego simbólico en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 303 niño de la Espina Juliaca, 2022

1.1.1. Institución educativa donde se ejecuta la práctica

Institución Educativa Inicial N° 303 “Niño de la Espina” del distrito de Juliaca -
Provincia San Román, 2022

1.1.2. Duración

Fecha de inicio : 15 de agosto del 2022

Fecha de finalización : 16 de diciembre del 2022

1.1.3. Sección y números de estudiantes:

Sección: B

Números de niños: 20

1.2. JUSTIFICACIÓN

1.2.1. Justificación Teórica

Este trabajo de investigación tendrá un impacto positivo al respaldar y fortalecer a los estudiantes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública – Juliaca, así como a los docentes en servicio del nivel inicial, padres de familia y personas interesadas. Se focalizará particularmente en el fomento del desarrollo social de los niños del nivel inicial, destacando el papel esencial del juego simbólico para lograr este objetivo.

El juego simbólico en educación inicial está teóricamente justificada porque este tipo de juego promueve el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. A través del juego simbólico, los niños exploran roles y situaciones, desarrollando habilidades de lenguaje, creatividad y resolución de problemas esenciales para su crecimiento integral.

1.2.3. Justificación Práctica

En lo que respecta a la importancia práctica, el juego simbólico en los niños se vuelve fundamental, ya que no solo se logró fomentar las habilidades sociales cruciales, como la cooperación y comunicación, sino que también estimulan el desarrollo cognitivo al cultivar la imaginación y resolución de problemas.

Por ende, las actividades desarrolladas en el juego simbólico no solo son una herramienta entretenida, sino que desempeñan un papel esencial en el desarrollo integral de los niños, preparándolos para afrontar de manera efectiva los desafíos de la vida cotidiana en su entorno.

Adicionalmente, se justifica considerando la urgencia de lograr enriquecer el lenguaje, mejorando las habilidades verbales y preparando a los niños de educación inicial para enfrentar roles ocupacionales y responsabilidades diarias.

1.2.2. Justificación Metodológica

Este estudio proporcionará elementos valiosos que contribuirán al desarrollo de nuevas estrategias innovadoras, sirviendo como referencia para investigaciones futuras en el mismo ámbito. Los beneficiarios de esta información incluirán a estudiantes de la EESPP Juliaca, docentes y aquellos interesados en aspectos educativos, brindándoles la

oportunidad de considerar los hallazgos de este trabajo. Asimismo, permitirá abordar los desafíos persistentes en la socialización de los niños de 4 años.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Conocer la aplicación de los juegos simbólicos en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca en el año 2022.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Identificar la aplicación del juego libre como estrategia didáctica en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca en el año 2022.
- b) Describir la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca en el año 2022.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. A nivel internacional

Una investigación realizada por Álvarez et al. (2020) realizada en Medellín-Colombia buscó analizar la forma en que participaban los niños y niñas durante el juego simbólico y la influencia que tiene en las interacciones y en la construcción de su identidad. A través de representaciones en diversos contextos se concluyó que el juego simbólico es el núcleo central del proceso de aprendizaje del niño facilitando la interacción con su entorno. Además, promueve las habilidades cognitivas, motoras y de desarrollo siendo crucial para el desarrollo integral de los niños, influyendo positivamente en su bienestar emocional y social.

En una institución de educación inicial en el subnivel 2 de La Libertad-Ecuador realizado por Chele (2022) demostró la importancia de del juego simbólico ya que se logra que los niños analicen y vinculen lo aprendido mediante el juego con la realidad por lo que se promueve la socialización dentro del aula. Además, determinó que el juego simbólico influencia significativamente en el logro de las destrezas y habilidades sociales que se encuentran dentro del currículo de educación de Ecuador, por lo que se infiere que se logra con éxito el desarrollo integral de los infantes.

2.1.2. A nivel nacional

Alcocer y Díaz (2015) realizaron un estudio en Arequipa que buscó determinar las semejanzas y diferencias de las características que manifiestan los niños de nivel inicial de dos instituciones en el juego simbólico y la expresión corporal. Obteniendo como resultados que las características como el juego libre, expresión verbal y representación corporal se demostraron como semejanzas en ambas instituciones, en relación con las diferencias se halló que la más significativa es que los niños de una de las instituciones no demostraron mucho desarrollo de la expresión corporal en cuanto a movimientos, posturas, desplazamientos y gestos; mientras en la otra institución sí lo hicieron.

Por otro lado, un trabajo de investigación realizado en el distrito de Mi Perú, Callao en el año 2020 buscó determinar la existencia de una relación entre el juego simbólico y la socialización en 25 niños. Los resultados demostraron la existencia de la relación entre ambas variables, además la socialización presenta dimensiones en donde se obtuvo que en la dimensión de integración, comunicación y actitud tenían una relación positiva los cuales mejoraron de manera significativa la relación entre los niños de la institución (Meza, 2022).

2.1.3. A nivel regional

En una institución educativa inicial en Azángaro-Puno se aplicó la estrategia del juego simbólico a un grupo de 23 niños aplicando una prueba de entrada y salida cuyo objetivo fue demostrar la eficacia del juego simbólico como estrategia de socialización en niños. Cuyos resultados demostraron que se logró mejorar la socialización en los niños, en la socialización básica se mejoró sus habilidades intelectuales y sociales, y en la socialización avanzada se logró la madurez cognoscitiva y emocional que pretendía el trabajo de investigación de (Calcina, 2018).

Otro estudio realizado en Juliaca-Puno realizado por Quispe (2017) tuvo como objetivo mejorar la fluidez y claridad en la expresión oral de 17 niños a través de la aplicación del programa “juego simbólico” en donde se desarrollaron actividades de dramatización, imitación, escenificaciones, representaciones de diversos contextos. Además, se realizó una prueba de entrada y una prueba de salida para verificar el éxito del programa, como resultados obtuvieron un promedio de 37,7 en la prueba de entrada y un 69,1 en la prueba de salida; por lo que se infiere que el juego simbólico es efectivo en la fluidez y claridad de la expresión oral.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico es una forma de juego en la cual los niños asumen roles, escenifican situaciones o crean escenarios que representan un simulan aspectos de la vida real. De acuerdo con Laura y Arenas (2018)

Debemos tener en cuenta un dato importante, que hará que el juego simbólico adquiera mayor potencialidad, y es que, el niño empieza a jugar sólo, y más tarde empieza a jugar en grupo; primero jugará al lado de otros niños, pero de manera independiente, y posteriormente compartirá ese juego con más niños, participando en una trama lúdica. Este último aspecto nos da una serie de pistas, que nos llevan a la conclusión de que cuanto más mayor es el niño, mayor conocimiento tendrá de la realidad social, y por lo tanto, éste se irá planteando qué es todo aquello que le rodea y porqué los adultos se comportan de la manera en que lo hacen. (p. 19)

Es por lo que las actividades llevadas a cabo en el juego simbólico no solo se conciben como una forma recreativa durante las sesiones, sino que también se perfilan

como una herramienta cognitiva y social fundamental en los niños, integrándolos de manera significativa en las dinámicas cotidianas. Es decir, estas experiencias no solo brindan diversión, sino que, estimulan la imaginación y fomentan la resolución de problemas permitiendo la interacción social. Por lo que se consideran como un puente valioso para acercar a los niños a las actividades diarias con un enfoque lúdico y educativo.

2.2.2 BASES TEÓRICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

Prieto & Medina (2005) citado en Alcocer & Díaz (2015) mencionan que “este enfoque funcional que subyace a la solución psicológica del juego infantil a través de la historia de la psicología ha tenido su explicación inicial, sobre todo, a finales del siglo XIX” (p. 16). Existen diversas teorías sobre la concepción del juego simbólico realizada por diversos autores, los más resaltantes son:

Según el Psicoanálisis

Según diversos autores el juego simbólico está relacionado con una forma de expresión de los deseos infantiles. Uno de los exponentes dentro de esta corriente es Freud, quien inicialmente postula que el impulso central de la vida psíquica reside en el placer y los deseos insatisfechos reflejados en los niños. Posteriormente, modifica esa interpretación introduciendo el principio de destrucción y muerte en donde sugiere que los niños reorganizan sus experiencias traumáticas a través de la re-escenificación lúdica.

Por otro lado, Prieto y Medina (2005) establecen de manera evidente la conexión entre el juego simbólico y la expresión de los deseos infantiles. Subrayan que, al igual que en la representación dramática en adultos, el niño al recrear un mundo propio lo

configura de manera agradable, dando forma a lo que le gustaría llevar a cabo. Este principio de placer rige en los juegos infantiles, evitando cualquier restricción por parte de los adultos a través del uso del simbolismo.

Según Piaget

Piaget (1961) citado en Guzmán & Hernández Rojas (1993) considera que el sujeto se desarrolla porque construye sus propias estructuras cognitivas. Dichas estructuras cognitivas permiten asimilar la realidad en función a las estructuras que posee.

El autor argumenta que el juego es una actividad intrínsecamente orientada hacia sí misma, siendo "autotélica" al encontrar su propósito y significado en su propia realización. Piaget propone dos dimensiones en las representaciones del comportamiento infantil: "asimilación" implica la integración del entorno en los esquemas de pensamiento y conducta del niño, mientras que "acomodación" implica la modificación de estos esquemas para adaptarse al entorno. Piaget sostiene que el desarrollo del sujeto ocurre al construir estructuras cognitivas para asimilar la realidad y adaptar sus esquemas al mundo. El juego simbólico, situado al final de la etapa preoperacional, es fundamental para el desarrollo de la inteligencia, reflejando el pensamiento individualista del niño y sus compromisos emocionales.

Según Vygotsky

Desde la perspectiva sociocultural de este autor, el juego simbólico se percibe como una necesidad psicológica esencial para el desarrollo infantil. En contraste con la teoría de Piaget, este autor critica y argumenta que los símbolos en el juego emergen como respuestas a las necesidades no satisfechas del niño. Estos símbolos sirven como

mecanismo de enfrentamiento ante la frustración que experimenta el niño hacia el mundo social que lo rodea y que aún no comprende completamente.

Para Vygotski, a través del juego simbólico, el niño satisface imaginariamente los deseos insatisfechos mediante la representación o reproducción del mundo a su medida.

Según Prieto y Medina (2005), haciendo referencia a Vygotski (1933), el simbolismo presente en el juego surge de una actividad compleja que abarca la satisfacción de deseos, la proyección de la imaginación en lo no realizado y la incorporación de símbolos culturales específicos. En este contexto, el niño cumple con las reglas culturales asociadas a la actividad que está representando. El juego simbólico no se limita a un comportamiento arbitrario sin reglas; más bien, la representación de roles simbólicos sigue un sentido y se rige por normas internas relacionadas con la acción y el conocimiento de lo que está haciendo imaginariamente representado. Este fenómeno lleva al niño a exhibir comportamientos que van más allá de lo esperado para su edad, anticipándose a sí mismo y adoptando pautas de conducta correspondientes a etapas de desarrollo cognitivo superiores.

2.2.3. DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO Y SU EVOLUCIÓN

En el Congreso Internacional de la Asociación Española de Logopedia, (2014) llegaron a la conclusión que el juego simbólico inicia sobre los dos años, siendo un juego natural en el que se va provocando cambios esenciales a medida que el niño desenvuelve su capacidad para imaginar y crear diversos contextos y situaciones.

En un principio, el niño comienza a practicar el “como si...”, simulando acciones como dormir o comer, y aplicando estas conjeturas a otros, como su peluche (haciendo

que éste duerma o coma). Posteriormente su imaginación se expande aún más cuando un objeto se transforma en otro, como un zapato que se convierte en un coche o un balde que se convierte en un timón. Es así que el juego simbólico cada vez se vuelve más sofisticado. A través de mezclas simbólicas, combinaciones reparadoras, liquidadoras o combinaciones anticipatorias, el niño se expresa libremente.

Hacia los 3-4 años el juego simbólico empieza a ser mucho más colectivo, con construcciones mucho más complejas, simulacros donde intervienen diferentes personajes y donde los niños se atribuyen distintos roles llegando a hacer auténticas representaciones teatrales en sus espacios de recreo (por ejemplo: una familia que se va de vacaciones).

2.2.4. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

Las características hacen que el juego simbólico sean una herramienta valiosa para el desarrollo integral de los niños, abordando aspectos cognitivos, emocionales y sociales de manera lúdica y enriquecedora. Callois (1967) considera que el juego posee condiciones específicas que lo definen. En primer lugar, debe ser "libre", es decir, una actividad a la cual el niño no podría ser obligado sin que pierda su esencia de diversión atractiva y alegre. Asimismo, el juego debe ser "separado", delimitado en términos de espacio y tiempo, con límites precisos y predefinidos. La condición de "incierto" también es crucial, ya que su desarrollo no puede estar determinado de antemano, dejando la iniciativa del jugador en la necesidad de inventar durante el transcurso del juego. La característica "improductiva" implica que el juego no crea bienes, riqueza ni elementos nuevos, salvo el desplazamiento de propiedad entre los jugadores, llevándolos a una situación similar a la del inicio del juego. Además, el juego debe ser "reglamentado",

sujeto a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instituyen momentáneamente una nueva legislación, que es la única que se aplica durante el juego. Finalmente, el juego es "ficticio", acompañado de una conciencia específica de una realidad secundaria o una franca irrealdad en comparación con la vida cotidiana. Es evidente que estas características establecen un notable paralelismo entre ellas, definiendo así la naturaleza única y esencial del juego según la perspectiva de Callois.

2.2.5. HABILIDADES FOMENTADAS POR EL JUEGO SIMBÓLICO

Fernández-Abascal et al. (2001) menciona que, mediante el juego, los niños no solo experimentan diversión, sino que también absorben conocimientos, aplican conceptos e impulsan su imaginación. Cada vez que utilizan objetos para representar algo diferente o participan en juegos simbólicos como alimentar muñecos, están involucrándose en algo mucho más profundo que un mero entretenimiento. En este proceso, están forjando habilidades cruciales para su desarrollo. Están aprendiendo a través de la acción y la imaginación, construyendo capacidades esenciales que no solo contribuyen a su crecimiento cognitivo sino también a su desarrollo emocional y social. Durante este proceso, están edificando habilidades fundamentales en su crecimiento, los cuales comprenden:

Capacidades sociales y emocionales

El juego simbólico ofrece a los niños la oportunidad de explorar distintos roles sociales, fomentando el aprendizaje cooperativo a medida que adquieren habilidades para esperar turnos, compartir responsabilidades y resolver problemas. Al asumir diversos personajes durante el juego, los niños experimentan la perspectiva de otras personas, fortaleciendo su sentido moral y empatía. A medida que estas capacidades se desarrollan, los niños no solo adquieren la habilidad de comprender los sentimientos de

los demás, sino que también cultivan su autoestima al descubrir la versatilidad de su imaginación. Inventar situaciones estimulantes y divertidas durante el juego no solo proporciona entretenimiento, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo al organizar conocimientos y mejorar habilidades como la memoria, atención, imaginación y creatividad. Además, el juego simbólico actúa como una potente herramienta de socialización, permitiendo a los niños empatizar con los roles y emociones de otros personajes, expandiendo así su perspectiva habitual.

Capacidades del lenguaje

Cuando el niño se involucra en el juego con sus juguetes, pronuncia numerosas frases y palabras nuevas, a menudo reflejando expresiones que ha escuchado de sus padres. Esto se debe a que el juego simbólico le enseña al niño la influencia del lenguaje y le proporciona práctica en el uso de palabras necesarias para organizar situaciones y construir narrativas. Por ejemplo, al dar de comer a un muñeco o ponerlo a dormir, el niño repite las frases típicas asociadas con estas acciones, como "debes comértelo todo" o "es hora de ir a la cama". Cuando el niño comienza a expresar verbalmente lo que antes comunicaba solo mediante acciones, indica que ha comenzado a jugar con ideas, anticipando sus intenciones y creando historias. Este proceso nutre su imaginación y contribuye de manera significativa al estímulo y desarrollo del lenguaje.

Capacidades del pensamiento

En el juego simbólico, el niño constantemente resuelve problemas, ya sea gestionando conflictos en historias o seleccionando objetos para representar situaciones. Este tipo de juego contribuye a comprender el entorno, desarrollar lenguaje e imaginación, superar situaciones estresantes y fomentar la empatía, impulsando su desarrollo emocional. Observar el juego proporciona pistas valiosas sobre sus

pensamientos y preocupaciones, destacando el juego como una forma de aprendizaje crucial que guía la formación de su propio pensamiento. Permitir y observar el juego es esencial para comprender y apoyar el desarrollo integral del niño.

2.2.6. JUEGO LIBRE

Según la teoría propuesta por el MINEDU (2019), el juego libre es una actividad esencialmente individual y sin restricciones que emerge espontáneamente desde el interior del niño.

Este tipo de juego es característico por el uso frecuente de la expresión "como si", que es fundamental para estimular la imaginación y la creatividad. A través del juego libre, los niños pueden explorar diferentes roles, situaciones y mundos imaginarios, lo cual no solo les proporciona alegría y gratificación, sino que también les permite desarrollar habilidades cruciales como la empatía, la resolución de problemas y la comunicación.

Este proceso de exploración y creación en un espacio sin limitaciones les ofrece la oportunidad de expresar sus pensamientos y emociones de manera libre y auténtica, lo que es vital para su desarrollo emocional y social.

Según el MINEDU, en el contexto escolar, el juego libre se presenta como una estrategia pedagógica poderosa para potenciar el aprendizaje y la maduración de los estudiantes. Al proporcionar un entorno donde los niños pueden jugar libremente, se fomenta un aprendizaje significativo y activo, donde los estudiantes se convierten en agentes activos de su propio proceso educativo. Este enfoque permite que los niños integren conocimientos de manera natural y contextualizada, al tiempo que desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera holística.

Además, el juego libre en el ámbito escolar promueve un ambiente de cooperación y colaboración, donde los niños aprenden a trabajar juntos, compartir ideas y resolver conflictos de manera constructiva. En definitiva, el juego libre no solo enriquece el aprendizaje académico, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos del mundo real con creatividad, resiliencia y confianza.

Samamé(2019), señala que el juego libre es un momento pedagógico esencial y constante en la educación infantil, que debe tener una duración mínima de 60 minutos, este tiempo debe alternarse entre el aula y el patio, proporcionando a los niños un espacio diverso donde puedan expresarse. Durante este periodo, los niños tienen la oportunidad de manifestar lo que llevan en su interior y descargar sus sentimientos; este proceso de juego espontáneo permite a los educadores observar y comprender las emociones y pensamientos de los niños, ya que a través del juego, estos exhiben sus sentimientos más profundos y auténticos. La capacidad de desplegar libremente estas emociones es fundamental para el desarrollo emocional y social del niño, ofreciendo una ventana única a su mundo interior.

El autor enfatiza que, al comenzar el juego, los niños tienen una visión clara de completarlo, lo que refleja su compromiso y concentración en la actividad. Este enfoque no solo fomenta la creatividad y la imaginación, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas y motoras. La experiencia del juego libre debe ser encantadora y satisfactoria, permitiendo a los niños explorar y experimentar en un entorno seguro y estimulante.

Los beneficios de esta práctica educativa son innumerables, ya que facilita la expresión personal, promueve la autonomía y ayuda a los niños a desarrollar una

comprensión más profunda de sí mismos y del mundo que los rodea. En este sentido, el juego libre no es solo una actividad lúdica, sino una herramienta pedagógica vital que debe ser integrada de manera constante en la rutina diaria de los niños.

2.2.7. JUEGO DE ROLES

En el pasado, el juego se veía como una actividad frívola sin valor educativo, considerada una pérdida de tiempo frente a actividades más productivas como el trabajo o el estudio formal. Sin embargo, en el siglo XIX, con el surgimiento del romanticismo, esta perspectiva cambió. Los educadores de la época empezaron a reconocer el valor del juego como esencial para el desarrollo emocional, social y cognitivo de los niños, viéndolo como una herramienta educativa vital para fomentar la creatividad y el aprendizaje autodirigido. (Houssaye, 2003)

Según el autor precisa que, el romanticismo destacó la importancia de la individualidad, la creatividad y la conexión con la naturaleza, otorgando al juego un rol fundamental en la educación infantil. Figuras como Friedrich Fröbel, creador del jardín de infancia, promovieron la idea de que el juego permitía a los niños explorar el mundo, expresar sus emociones y desarrollar habilidades esenciales. Esta visión progresista influyó en las teorías pedagógicas modernas, que reconocen el juego como un componente central del proceso educativo, enriqueciendo el aprendizaje y contribuyendo al desarrollo integral de los niños.

Por consiguiente, Pérez-Reverte (1994) expone que los juegos de roles son fundamentales para desarrollar la capacidad de improvisación en los niños, estimulando su inteligencia, ingenio e inventiva. Estos juegos permiten a los niños explorar diferentes aspectos de su personalidad y del mundo que les rodea, impulsando y educando

facultades que a menudo se encuentran reprimidas en la sociedad debido a las restricciones del entorno en el que se desenvuelven.

Al asumir distintos roles, los niños practican la empatía, la resolución de problemas y la toma de decisiones en un ambiente seguro y controlado. Esta forma de juego no solo favorece el desarrollo cognitivo y emocional, sino que también prepara a los niños para enfrentar desafíos reales con mayor creatividad y confianza.

Sin embargo, es crucial que estos juegos estén bien establecidos y guiados, proporcionando una estructura que permita a los niños experimentar libremente dentro de límites seguros y constructivos.

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

2.3.1. JUEGO

El juego es un concepto que puede resultar complicado de definir, siendo más factible reconocerlo por sus características. Se trata de una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, fusionando su experiencia interna con el mundo exterior.

El juego desempeña un papel crucial en el aprendizaje infantil, preparándolos para la vida al fomentar la comunicación, el aprendizaje y la exploración de nuevas habilidades e ideas. Es una actividad vital para el desarrollo integral y emocional del niño, permitiéndole descubrir sus talentos en capacidades mentales, físicas y en el proceso de socialización.

La esencia del juego radica en su naturaleza espontánea y desinteresada, estableciendo reglas elegidas libremente o superando obstáculos deliberados. Su función

primordial es proporcionar al niño el placer moral del triunfo, fortaleciendo su personalidad ante sí mismo y ante los demás.

Integrar a la actividad lúdica como un componente impregnante en la práctica educativa es esencial, considerándolo no solo como medio, sino también como un fin en sí mismo. De esta manera, el juego se percibe como un estilo educativo que impregna toda la experiencia formativa, dotándola de un espíritu lúdico como contenido transversal.

2.3.2. JUEGO SIMBÓLICO

El juego simbólico, también llamado juego de fantasía o ficción, representa la actividad fundamental de los niños de 2 a 7 años. Mediante esta forma de juego, los niños exploran y se sumergen en nuevos mundos, situaciones y personajes. De acuerdo con Bañeres et al. (2008), a través del juego simbólico, podemos descubrir cómo el pensamiento infantil se desplaza entre la realidad lógica y la irrealidad de la fantasía, y como el juego simbólico tiene puentes entre ambas formas de pensamiento.

Es esencial tener en consideración un aspecto crucial, el juego simbólico adquiere mayor potencialidad cuando el niño inicia su juego de manera individual y, posteriormente evoluciona en actividades grupales. Inicialmente juega junto a otros niños manteniendo su independencia y más adelante comparte sus juegos en una trama lúdica colaborativa. este último punto revela que a medida que el niño crece, su comprensión de la realidad social se amplía, llevándolo a cuestionarse su entorno y a indagar en las razones detrás del comportamiento de los adultos

De acuerdo con Prieto Garcia-Tuñon & Medina Rubio (2005), el juego simbólico comprende un ámbito que sólo puede determinarse en esa absorción personal, recreativa

y gozosa de cada actividad que éste lleva a cabo, en una permanente asimilación del mundo en que vive inmerso.

2.3.3. JUEGO LIBRE

El juego libre es una actividad espontánea y autodirigida que permite a los niños explorar y expresar sus emociones sin restricciones. Durante el juego libre, los niños tienen la oportunidad de seguir sus propios intereses y curiosidades, lo que les ayuda a desarrollar una comprensión más profunda de sí mismos y del mundo que les rodea. Esta libertad para decidir cómo y con qué jugar les proporciona una sensación de autonomía y empoderamiento, lo cual es crucial para su desarrollo emocional.

Además de fomentar la creatividad, el juego libre también es fundamental para el desarrollo social de los niños. Al jugar con otros, los niños aprenden a comunicarse, negociar y colaborar, habilidades esenciales para la vida en sociedad. Interactuar con sus compañeros en un entorno de juego no estructurado les enseña a resolver conflictos, compartir y comprender diferentes perspectivas. Estas experiencias sociales contribuyen significativamente a su capacidad para formar relaciones saludables y manejar las emociones de manera efectiva.

El juego libre también permite a los niños aprender y descubrir a su propio ritmo, promoviendo habilidades esenciales de manera natural y divertida. A través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas y motoras importantes, como la resolución de problemas, la coordinación y la planificación. El juego libre es una herramienta pedagógica poderosa que integra el aprendizaje y el desarrollo personal de una manera holística, proporcionando un entorno en el que los niños pueden crecer y florecer en todas las áreas de su vida.

2.3.4. JUEGO DE ROLES

El juego de roles es una actividad lúdica en la que los participantes asumen diferentes personajes o identidades, simulando situaciones reales o imaginarias. Este tipo de juego permite a los niños y adultos explorar diversas perspectivas y experimentar escenarios variados, lo que facilita la comprensión de diferentes roles sociales y emocionales. A través del juego de roles, los participantes pueden practicar comportamientos, decisiones y reacciones en un ambiente seguro y controlado, lo cual es fundamental para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

Además de ser una herramienta educativa, el juego de roles fomenta la creatividad y la imaginación. Al inventar y representar diferentes situaciones, los jugadores desarrollan su capacidad de pensar de manera innovadora y flexible. Este tipo de juego también promueve la empatía, ya que al ponerse en el lugar de otro personaje, los jugadores aprenden a ver el mundo desde distintas perspectivas. Esta práctica es particularmente valiosa para los niños, ya que les ayuda a comprender mejor las emociones y experiencias de los demás, enriqueciendo su capacidad para relacionarse de manera más profunda y significativa con las personas que les rodean.

El juego de roles también es esencial para el desarrollo de habilidades prácticas y cognitivas. Al involucrarse en escenarios complejos y desafiantes, los participantes mejoran su capacidad de resolución de problemas, toma de decisiones y pensamiento crítico. Estas habilidades son transferibles a la vida diaria y pueden ayudar a los niños a manejar situaciones reales de manera más efectiva. Además, el juego de roles en contextos educativos o terapéuticos puede ser guiado por adultos para abordar temas específicos, como la comunicación efectiva, la gestión de conflictos y el desarrollo de la

autoestima, proporcionando un espacio valioso para el crecimiento y el aprendizaje integral.

2.3.5. SOCIALIZACIÓN

Proceso mediante el cual los individuos, especialmente los niños, adquieren e internalizan las normas, valores, roles y comportamientos de su sociedad o grupo social. Es un proceso continuo a lo largo de la vida, donde las personas aprenden a interactuar y participar de manera efectiva en su comunidad. La socialización ocurre a través de la influencia de la familia, la educación, los medios de comunicación, las interacciones sociales y otras instituciones, contribuyendo a la formación de la identidad y adaptación a la cultura en la que uno vive.

CAPÍTULO III

ASPECTOS PEDAGÓGICOS

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

MES	SESIONES	DURACIÓN / TIEMPO
Agosto	Sesión 1	20 horas
Septiembre	Sesión 2	30 horas
Octubre	Sesión 3	20 horas
Noviembre	Sesión 4	50 horas
diciembre	Sesión 5	30 horas

3.1.1. PROYECTO DE APRENDIZAJE

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Región : Puno
- 1.2. Institución Educativa : I.E.I. N° 303 “Niño de la Espina”
- 1.3. Practicante : Keiko Zenaida Pari Mamani
- 1.4. Edad : 4 años
- 1.5. Alumnos : 20 alumnos

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA QUE ORIGINÓ EL PROYECTO

Los niños del aula 4 años, sección "B" compartieron diversas experiencias. En una ocasión, un niño mencionó que su mamá lo llevó a la panadería para comprar muchos panes, ya que sus abuelitos vendrían de visita y pagó con varias monedas.

En el sector hogar, otro niño comentó: "Mi papá está construyendo mi casa porque antes vivíamos en la casa de mi abuelita. Ahora, cada uno tiene su propio cuarto".

Además, otro niño expresó que su hermano mayor se mudaría a otra ciudad, y aunque sus padres estaban contentos, él no quería que se fuera.

A raíz de este interés de los niños, se lleva a cabo el proyecto "Me divierto con los juegos simbólicos". En este proyecto, los niños trabajarán en la competencia del eje "convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común", desarrollando la socialización al abordar los juegos simbólicos.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Personal social	<p>“CONSTRUYE SU IDENTIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	<p>Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula</p>	<p>Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de alimentación e higiene de manera autónoma. Explica la importancia de estos hábitos para su salud. Busca realizar con otros</p>	<p>Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades. Asume roles de niño o niña al participar de los juegos. Comenta las emociones que le genera al realizar. Expresa de manera espontánea las emociones que le genera realizar sus juegos. Reconoce las emociones de los demás niños al jugar. Mostrando su simpatía respeto.</p>

		al que pertenece. Práctica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él.	algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses	
	<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>	<p>Convive y participa democráticamente cuando interactúa de manera respetuosa con sus compañeros desde su propia iniciativa, cumple con sus deberes y se interesa por conocer más sobre las diferentes costumbres y características de las personas de su entorno inmediato. Participa y propone acuerdos y normas de convivencia para el bien común. Realiza acciones con otros para el buen uso de los espacios, materiales y recursos comunes.</p>	<p>Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que procede. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención.</p>	<p>CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. <p>Participa en acciones que promueven el bienestar común.</p>
Psicomotricidad	<p>“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente. 	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.</p>	<p>Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o</p>	<p>Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios. Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos. Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.</p>

		Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	
--	--	--	--	--

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES
Orientación al bien común	Responsabilidad	Disposiciones a valorar y proteger los bienes comunes y compartidos de un colectivo.
De igualdad de género	empatía	Reconoce y valora las emociones y necesidades afectivas de los otros.
inclusivo	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos
De derechos	Conciencia de derechos Diálogo y concertación	Disposición a conocer, reconocer y valorar los derechos individuales y colectivos que tenemos las personas en el ámbito público y privado.
	Justicia y solidaridad	Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas,

		instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.
--	--	---

QUE ME DA CUENTA DEL NIVEL DE LOGRO DE LAS COMPETENCIAS

- La participación de los niños en la planificación, ejecución y socialización del proyecto de aprendizaje.
- Los niños organizan asumiendo roles mediante los oficios.
- Los niños identifican a su súper héroe
- Los niños expresan diferentes emociones
- Los niños representan diferentes personajes

INSTRUMENTOS DE EVALUACION DE LOS APRENDIZAJES

Cuaderno de campo

3.1.2. SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DENOMINACIÓN: JUGAMOS A LA PANADERIA

II. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.I. N°303 “Niño de la Espina”

N° de estudiantes : 20

Docente practicante : Keiko Zenaida Pari Mamani

Programa de estudios : Educación Inicial

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
C.2 • CAP.2.1 • CAP.2.2 • CAP.2.3	Realiza actividades cotidianas con sus compañeros y se interesa por conocer sus costumbres, así como los lugares de los que procede. Realiza preguntas acerca de lo que le llamó la atención	Asumen roles los niños al momento del juego.
Materiales/ Recursos: Medios tecnológicos, bolsas de pan, monederos, panes, galletas navideñas, pasteles, guaguas, lista de precios		Evidencia: Representa al panadero
Descripción de la experiencia de aprendizaje		
INICIO	MOTIVACION: Adivinanza: “amaso la harina con todo esmero, siempre pongo gorro y delantal, horneando los panes de dulce y deliciosa sal. ¿adivina quién es? Respuesta: el panadero. SABERES PREVIOS	

	<p>La docente dialoga con los niños planteándoles interrogantes ¿De qué trata la adivinanza?</p> <p>PROBLEMATIZACION ¿Qué utilizaremos para jugar en la panadería?</p> <p>PROPÓSITO Hoy vamos a jugar en la panadería asumiendo el rol.</p>
DESARROLLO	<p>VIVENCIA DE EXPERIENCIAS: Se recuerda a los niños que hoy jugarán en la panadería. La docente propone que habrá 3 vendedores, y para eso se va a formar grupos. los compradores deberán comprar por grupos. La docente les recuerda que antes de comprar deberán observar la lista de panes que hay según los tipos que haya. La docente plantea el reto: hoy vamos a jugar en la panadería asumiendo el rol. Se pregunta: ¿Qué vamos a hacer hoy?, ¿Cómo vamos a jugar?, ¿qué tipos de panes hay en la panadería? ¿cómo deben comprar? Los niños responden indicando que comprendieron el reto</p> <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LA EXPERIENCIAS La docente propone a los niños que van hacer de vendedores colocarse sus mandiles y los compradores sacar sus bolsas de pan y se organizan para jugar a con los productos formando una columna. Los 4 niños que van hacer de vendedores se ubican detrás del mostrador de la panadería cerca de la lista de precios. La docente propone a los compradores formar 3 filas para que puedan realizar sus compras por turnos y sin hacer desorden. La docente propone al comprador y vendedor observar la lista de panes que hay ¿De qué sabores hay? Los niños por turnos observando la lista de panes para indicar que tipo de pan van a comprar. Los niños proceden a jugar a con los productos de la panadería. La docente pregunta ¿Cuántos tipos de panes había y de que sabores? Los niños expresan los tipos de panes que hay en la lista. Se propone a los niños seguir jugando con los productos de la panadería observando la lista. La docente propone al término del juego y se pregunta: ¿Tuvieron alguna dificultad jugando en la panadería?,¿Cómo lo solucionaron? La docente realiza otras preguntas: ¿Dónde observaste la lista de los panes? ¿Cuántos tipos de panes había? ¿de qué sabores de panes había?</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: Se propone realizar las siguientes actividades de extensión: Dibuja el tipo de pan que compraste y decora creativamente</p>
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN Recordamos lo que aprendimos hoy ¿Qué es lo que te gusto más del juego? ¿Cómo te sentiste al jugar?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DENOMINACIÓN: IMITAMOS LOS MOVIMIENTOS DE LOS ANIMALES DE LA GRANJA

II. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.I. N°303 “Niño de la Espina”
N° de estudiantes : 20
Docente practicante : Keiko Zenaida Pari Mamani
Programa de estudios : Educación Inicial

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
C.1 • CAP.1.2	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas, en los que se expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos, en estas acciones, muestra predominio y mayor control de su cuerpo.	Se desplaza de manera libre y segura por los diferentes espacios. Realiza movimientos adecuados al realizar sus juegos. Muestra disponibilidad para realizar las actividades del trabajo en el aula.
Materiales/ Recursos: Imágenes de animales, canción y plastilina		Evidencia: Movimientos que realiza
Descripción de la experiencia de aprendizaje		
INICIO	MOTIVACION: Cantamos la canción muévete como los animales SABERES PREVIOS La docente entablará un diálogo con los niños planteándoles interrogantes: ¿de qué nos habla la canción? ¿Qué animalitos conoces? ¿Cuál animalito te gusta más? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo serán todos los movimientos de los animales? PROPÓSITO: Que los niños y niñas imiten y combinen movimientos adecuados imitando el de los animales.	

DESARROLLO	<p>MOVIMIENTO LIBRE: La docente inicia la sesión mostrando unas imágenes de animales Luego se les indica a los niños que vamos a imitar los movimientos que hace el animal que ha mostrado. Y les pregunta ¿Qué movimientos les gusto más imitar? ¿Todos los animales realizan los mismos movimientos?</p> <p>MOVIMIENTO GUIADO: La docente indica a los niños que realizaremos un juego. Se juega a simón dice con lindos animales.</p> <p>RELAJACION: los niños cierran sus ojos mirando al techo mientras realizan ejercicios de respiración.</p> <p>EXPRESION GRAFICA: luego la docente pide a todos los niños que moldeen con la plastilina el animal que más les ha gustado durante la clase realizada. Por último, la docente les pide que le muestren sus trabajos y mencionen que animal. Se les felicita a todos los niños i niñas por el trabajo realizado.</p>
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN: La docente realiza la metacognición ¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué dificultades tuvieron durante la sesión? ¿Cómo lo superamos lo aprendido?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DENOMINACIÓN: JUGAMOS A SER SÚPER HÉROES

II. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.I. N°303 “Niño de la Espina”
N° de estudiantes : 20
Docente practicante : Keiko Zenaida Pari Mamani
Programa de estudios : Educación Inicial

COMPETENCIA Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
C.1 • CAP.1.2.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género.	Trabaja de manera cooperativa al realizar actividades. Asume roles de niño o niña al participar de los juegos. Comenta las emociones que le genera realizar sus juegos.
Materiales/ Recursos: Imágenes, antifaz, capa canción y colores		Evidencia: Representa a un héroe
Descripción de la experiencia de aprendizaje		
INICIO	MOTIVACION: Cantamos la canción SABERES PREVIOS La docente entablará un diálogo con los niños planteándoles interrogantes: ¿de qué nos habla la canción? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Qué es ser superhéroes? PROPÓSITO: Que los niños y niñas a través del juego aprendan a convertirse en niños súper héroes Termina la exposición de los niños y nos reunimos para el dialogo. ¿Qué es un súper héroe? ¿Cuántos súper héroes conoces? ¿Serán reales los súper héroes? ¿Qué súper héroe les gusta más?	
DESARROLLO	PROCESOS DIDÁCTICOS: VIVENCIA DE EXPERIENCIAS:	

	<p>La docente inicia la sesión contando una historia Cierta día en el colegio había dos niños peleando La docente aprovecha esta oportunidad para contarles un secreto a sus niños. Se coloca un antifaz y una capa. y voy a solucionar el problema de los niños peleando con mis súper poderes Se les pide a los niños que ellos van a convertirse en superhéroes, y cada uno saldrá a exponer e imitar a su superhéroe.</p> <p>DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS: La docente dialoga con los niños a través de preguntas ¿En quién me convertí para solucionar la pelea del os niños? ¿Cuál es tu súper héroe? ¿Cuál creen que sea mi súper poder? ¿Cuáles son sus súper poderes? ¿Qué otros súper héroes conoces?</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: La docente entrega material para elaborar un antifaz para que los niños decoren a su gusto, terminado el trabajo Se les pide a los niños que se coloquen el antifaz Ayudas con preguntas ¿De qué personaje as elaborado el antifaz? ¿Cuál es súper poder Se les felicita por el trabajo realizado?</p>
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN:</p> <p>La docente realiza la metacognición - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DENOMINACIÓN: JUGAMOS CON EL DADO DE LAS EMOCIONES

II. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.I. N°303 “Niño de la Espina”
N° de estudiantes : 20
Docente practicante : Keiko Zenaida Pari Mamani
Programa de estudios : Educación Inicial

COMPETENCIA CAPACIDADES	Y	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
C.1 • CAP.1.2		Expresa sus emociones, utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que la originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Expresa de manera espontánea las emociones que le genera realizar sus juegos. Reconoce las emociones de los demás niños y niñas al jugar. Mostrando su simpatía respeto.
Materiales/ Recursos: Dado de las emociones, canción, globos, plumones y hojas.		Evidencia: Expresa sus emociones	
Descripción de la experiencia de aprendizaje			
INICIO	MOTIVACION: Cantamos la canción si te sientes muy feliz SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños planteándoles interrogantes: ¿de qué nos habla la canción? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Cómo se sienten el día de hoy al no poder jugar con sus compañeros? PROPÓSITO: que los niños y niñas expresen sus emociones a través de palabras y diferentes gestos y movimientos.		
DESARROLLO	PROCESOS DIDÁCTICOS: VIVENCIA DE EXPERIENCIAS: La docente muestra a los niños un dado y les comenta que jugaran el dado de las emociones y los motiva a participar de forma voluntaria y libre se tira el dado de las emociones y se les pide que expresen la emoción que salió en el dado a través de gestos o movimientos.		

	<p>DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS: La docente dialoga con los niños sobre el juego realizado luego les pregunta ¿les gusto el juego? ¿Por qué? ¿Cuál de las emociones te gusto más? ¿Qué emoción no les agrado?</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: Presentamos unos globos con las caras de emociones a los niños y se les pide que imiten la carita de emoción que representa el globo a través de gestos o movimientos Luego se les pide a los niños de forma libre que expresen en un dibujo o pintura que emoción les genero el juego.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN: La docente realiza la metacognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DENOMINACIÓN: REPRESENTAMOS A NUESTRO PERSONAJE FAVORITO

II. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : I.E.I. N°303 “Niño de la Espina”
N° de estudiantes : 20
Docente practicante : Keiko Zenaida Pari Mamani
Programa de estudios : Educación Inicial

COMPETENCIA CAPACIDADES	Y	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
C.1 <ul style="list-style-type: none"> • CAP.1.2 		Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Participa y elige de manera libre asumiendo diferentes roles. Toma decisiones distintas a la de sus compañeros. Realiza trazos y grafismos para representar sus emociones.
Materiales/ Recursos:		Evidencia:	
Canción, imágenes y dibujos.			
Descripción de la experiencia de aprendizaje			
INICIO	MOTIVACION: Catamos la canción de mi Mamá Superhéroe Los niños se les invita a escuchar la canción. SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños planteándoles interrogantes: ¿de qué nos habla la canción? PROBLEMATIZACIÓN: ¿Quién es tu personaje favorito? PROPÓSITO: Hoy jugaremos a representar a nuestro personaje favorito ¿Qué personajes participan? ¿Alguna vez te has preguntado qué quieres ser tu cuando seas grande o quien te gustaría ser ahora?		
DESARROLLO	PROCESOS DIDÁCTICOS: VIVENCIA DE EXPERIENCIAS: La docente presenta a los niños imágenes de personajes de cuentos tenemos a pinocho, caperucita roja, blanca nieves entre otros y les comenta que se hablara del personaje favorito Les pide a los niños escoger un personaje favorito y representarlo invita a los niños a imitar a su personaje y los demás compañeros lo puedan adivinar.		

	<p>DIÁLOGO A PARTIR DE LAS EXPERIENCIAS: La docente dialoga sobre los personajes favoritos. Y les pregunta ¿Qué más te gustaría de tu personaje favorito? ¿Cuál te gustaría ser? ¿Cómo te has sentido con tu personaje? ¿Qué personaje te gusta más? ¿Alguna vez te has preguntado qué quieres ser tu cuando seas grande? ¿Admiras a alguien en tu casa?</p> <p>TRANSFERENCIA A OTRAS SITUACIONES: Vamos a elegir otro personaje lo vamos a dibujar y al modo de escritura de los niños realizan su lista de materiales para poder representar a este nuevo personaje.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>METACOGNICIÓN: La docente realiza la metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Qué dificultades tuvieron? - ¿Cómo lo superamos lo aprendido?

3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES

- La aplicación de los juegos simbólicos como toda actividad espontánea en la que los niños utilizan su capacidad mental para recrear un escenario como entretenimiento. Obtuvo resultados positivos en el desarrollo de la socialización, por parte de los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina Juliaca, 2022, luego de haber sido evaluados, la misma que contribuye a que puedan mejorar su formación integral.
- La aplicación del juego libre como parte de los juegos simbólicos demostró ser una estrategia efectiva para el desarrollo integral de los niños, durante el periodo de observación y análisis, se pudo constatar que los niños, al participar en juegos simbólicos con libertad, mostraron una notable capacidad para imitar comportamientos y acciones de su entorno inmediato. Esta imitación no se limitó a simples acciones cotidianas, sino que se extendió a la reproducción de combinaciones complejas de objetos y personas, indicando un avance significativo en su comprensión y representación del mundo que les rodea.
- la aplicación de los juegos de roles como estrategia didáctica impulsó la creatividad y la imaginación de los niños. Al permitirles explorar diferentes escenarios y personajes, los niños pudieron experimentar con nuevas ideas y formas de expresión, lo cual enriqueció su desarrollo personal y académico. En resumen, la implementación de los juegos de roles en la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina de Juliaca en el año 2022 se reveló como una metodología efectiva para promover el desarrollo integral de los niños de 4 años, proporcionando beneficios sustanciales en sus habilidades sociales, cognitivas y creativas.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos simbólicos como estrategia didáctica, tiene como finalidad desarrollar habilidades de socialización y desarrollo de la personalidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 303 Niño de la Espina Juliaca, 2022.

SEGUNDA: La aplicación del juego de roles, actividades donde pueden asumir el papel de otro, por ejemplo, ser el papá, la mamá, un médico, un profesor, un veterinario, un presidente, un superhéroe, un animal, en fin, lo que ellos quieran ser, se logró que imiten fundamentalmente y a partir de ello los niveles de socialización fueron evidentes.

TERCERA: La aplicación del juego libre, al jugar, los niños descubren quiénes son y cómo es el mundo social y físico que los rodea; crean conexiones interpersonales y desarrollan su capacidad de comunicarse jugando entre ellos con libertad, Así pues, es posible describir el juego como un factor elemental en el desarrollo integral del niño, que posee una gran influencia en los procesos de aprendizaje a nivel motor, cognitivo, emocional y social.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se aconseja a los directores (as) del nivel inicial, que deben de orientar a toda la comunidad educativa sobre cuán importante es que los estudiantes puedan emplear los juegos simbólicos.

SEGUNDA: Se sugiere a los (as) maestros (as) y futuros maestros (as) de educación inicial puedan utilizar el juego de roles, pues es una de las tantas alternativas con la finalidad de lograr un desarrollo integral.

TERCERA: Se sugiere a los (as) maestros (as) y futuros maestros (as) de educación inicial puedan utilizar el juego libre, pues es una de las tantas alternativas con la finalidad de lograr un desarrollo integral.

REFERENCIAS

- Alcocer Valdivia, C. A., & Díaz Lajo, K. M. (2015, Setiembre 01). El Juego Simbólico y la Expresión Corporal en los Niños y Niñas del Nivel Inicial de las Instituciones Educativas. Juan Apóstol y Hunter, Arequipa – 2015. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/3561>
- Álvarez Ortiz, M. I., Botero Pineda, S., Díaz Varela, K. J., Montoya David, L. M., Uribe Giraldo, M. C., & Villegas Oquendo, K. (2020, Noviembre 01). La Función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la Educación Infantil (Tecnológico de Antioquia, Institución Universitaria ed.). <https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/1189>
- Bañeres, D., Obispo, A., Cardona, C., Comas I Coma, O., Escuela infantil Platero y Yo, Garaigordobil, M., Hernandez, T., Lobo, E., Marrón, M. J., Orti, J., Pubill, B., Ruiz de Velasco, A., Soler, M. P., & Vida, T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Graó.
- Calcina Nina, M. (2018, Mayo 4). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, 2017. <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/11122>
- Callois, R. (1967). Los juegos de los hombres. Gallimard.
- Chele Tomalá, C. K. (2022, Enero 25). El rincón del juego simbólico en el desarrollo personal y social de los niños de subnivel 2 de educación inicial. (La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena ed.). <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6686>
- Congreso Internacional de la Asociación Española de Logopedia, (2014) Universidad de Murcia. “Logopedia: Evolución, Transformación y Futuro”. www.logopediadomicilio.es/el-juego-simbolico-en-el-desarrollo-de-los-n.
- Cuenta, D. (2022). El juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de la Educativa Inicial Miguel Grau, Distrito de Juliaca 2022. [Tesis Licenciatura, Universidad Católica Los Andes Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27598/CREATIVIDA>

D_HABILIDADES_SOCIALES_CUENTA_CHAVEZ_DORIS_PILAR.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Fernández-Abascal, E. G., Martín Díaz, M. D., & Domínguez Sánchez, J. (2001). Procesos psicológicos. Pirámide.
- Guzmán, J. C., & Hernández Rojas, G. (1993). Implicaciones educativas de seis teorías psicológicas. Unam-Conalite.
- Houssaye, J. (2003). Cuestiones pedagógicas: una enciclopedia histórica. [Pedagogical issues: a historical encyclopedia]. En J. Houssaye, Houssaye, Jean (p. 460). México, D.F: Siglo XXI editores, s.a. de c.v.
- Houssaye, J. (2003). El juego y la educación. Editorial Popular.
- Laura Arenas, C. Y., & Arenas Delgado, G. L. (2018). Aplicación de Juegos simbólicos para estimular la Socialización en niños de cinco años de la Institución Educativa Alto la Punta, Mollendo, Arequipa - 2017. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6402>
- Meza Granados, D. (2022, Abril 28). El juego simbólico y la socialización en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 161, distrito Mi Perú, Callao - 2020. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26496>
- Ministerio de educación. (2019). El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores (Amauta Imp) 1° <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6519>
- Pérez-Reverte, A. (1994). Homo ludens. Recuperado de <https://n9.cl/ic3v>
- Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. Norton. <https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=625957>
- Prieto Garcia-Tuñon, A., & Medina Rubio, R. (2005). El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas.
- Quispe Cute, U. (2017, Agosto 24). Eficacia del programa “juego simbólico” en la fluidez y claridad de la expresión oral en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Adventista Americana, Juliaca – 2016. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/881>
- Samamé, L. B. (2019). Juego libre en sectores y las habilidades sociales en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 370 – Pomalca. (Tesis maestría). Universidad Cesar

Vallejo.

Lima,

Perú.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/38678/Samam%20ALB-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Harvard University Press.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>

ANEXOS

NÓMINA DE ESTUDIANTES.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES
1	Benique Arpi, Piero Fabricio
2	Callo Aguirre, Piero Stiven
3	Chata Yucra, Benjamin Matheo
4	Deza Cruz, Mirian Briana
5	Fuentes Vasquez, Joshua
6	Guzman Escobedo, Bragnia Mónica
7	Gutierrez Aguirre, Mia Dayneris
8	Huarachi Pacori, Thaisa Magdiel
9	Vilca Quispe, Dylan Amgelo
10	Jara Mayta, Camila Leonela
11	Mamani Mamani, Khaled Sebastian
12	Mayta Quispe, Luana Vanellope
13	Mendoza Zuñiga, Dylan Rafael
14	Quispe Angulo, Jonathan Paul
15	Quispe Chambi, Taiwa Billy Iron
16	Quispe Vitorino, Aylin Shaira Luana
17	Quispe Yana, Rouss Ariana Yisel
18	Romani Condori, Aliz Briana
19	Salas Valencia, Jose Valentino
20	Suaquita Figueroa, Fiorela Rosario



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ

ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P

INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU

"Rumbo a la Excelencia"

CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL ENTRE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE JULIACA Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA", DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO.

Conste por el presente documento el **CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL** que celebran de una parte el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Juliaca, representado por el Director General, **Dr. MACIAS PLATÓN MAMANI VARGAS**, identificado con D.N.I. N° 02145350, conforme se aprecia en la Resolución Directoral Regional N° 383-2021-DREP, y con domicilio legal en la Avenida Infancia N° 303, Pueblo Joven la Revolución, distrito de San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** y de la otra parte la **Institución Educativa Inicial N° 303 "Niño de la Espina"** representado por su Directora, Prof. **GUISELD ARDILES RIOS**, identificada con DNI N° 40719159, con domicilio legal en la Urb. La Rinconada 2da Etapa Mz1-H, Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **EL CENTRO DE PRÁCTICA**, en los términos siguientes:

ANTECEDENTES:



PRIMERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR es un centro de Educación Superior, dedicado a formar profesionales de las Ciencias de la Educación, al perfeccionamiento y especialización docente, así como a la investigación educativa y a la promoción social. Respecto a la Práctica docente, esta se realiza dentro de la formación docente inicial las que se rigen además por el Reglamento interno de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, aprobado por Resolución del Consejo Directivo.

Para la realización de la Práctica Docente e Investigación de sus alumnos, **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**, cuenta con Instituciones Educativas y/o Programas, que mediante la firma de un Convenio de Cooperación Interinstitucional se constituyen en Centros de Práctica.

SEGUNDO.- EL CENTRO DE PRÁCTICA, es una Institución Educativa comprometida con la educación de niños y niñas de la región Puno, es una Institución Educativa Pública, dependiente de la Unidad de Gestión Educativa Local San Román de Juliaca, cuenta con un (a) Director (a) quien es responsable de las acciones educativas de la institución, cuyo propósito es brindar una formación integral a los estudiantes, sustentado en una educación holística, con valores, que garantice la realización plena de la persona para la vida en convivencia armónica dentro del marco de la interculturalidad e inclusividad y en democracia plena de su contexto.

TERCERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR y EL CENTRO DE PRÁCTICA, reconocen que se puede hacer labor conjunta a favor de la educación, desde el desarrollo de la Práctica Docente e Investigación de los estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Formación Inicial Docente.

OBJETO:

CUARTO. - El objeto del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es que **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** facilite los servicios de los estudiantes de Formación Inicial Docente en la realización de la Práctica Docente e Investigación en **EL CENTRO DE**



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERU

ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDAH-P

INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU

"Rumbo a la Excelencia"

CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL ENTRE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE JULIACA Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 303 "NIÑO DE LA ESPINA", DISTRITO DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO.

Conste por el presente documento el **CONVENIO DE COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL** que celebran de una parte el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Juliaca, representado por el Director General, **Dr. MACIAS PLATÓN MAMANI VARGAS**, identificado con D.N.I. N° 02145350, conforme se aprecia en la Resolución Directoral Regional N° 383-2021-DREP, y con domicilio legal en la Avenida Infancia N° 303, Pueblo Joven la Revolución, distrito de San Miguel, Provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR** y de la otra parte la **Institución Educativa Inicial N° 303 "Niño de la Espina"** representado por su Directora, Prof. **GUISELD ARDILES RIOS**, identificada con DNI N° 40719159, con domicilio legal en la Urb. La Rinconada 2da Etapa Mz1-H, Distrito de Juliaca, Provincia de San Román, Región Puno, a quien en adelante se le denominará **EL CENTRO DE PRÁCTICA**, en los términos siguientes:

ANTECEDENTES:



PRIMERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR es un centro de Educación Superior, dedicado a formar profesionales de las Ciencias de la Educación, al perfeccionamiento y especialización docente, así como a la investigación educativa y a la promoción social. Respecto a la Práctica docente, esta se realiza dentro de la formación docente inicial las que se rigen además por el Reglamento interno de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, aprobado por Resolución del Consejo Directivo.

Para la realización de la Práctica Docente e Investigación de sus alumnos, **LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR**, cuenta con Instituciones Educativas y/o Programas, que mediante la firma de un Convenio de Cooperación Interinstitucional se constituyen en Centros de Práctica.

SEGUNDO. - EL CENTRO DE PRÁCTICA, es una Institución Educativa comprometida con la educación de niños y niñas de la región Puno, es una Institución Educativa Pública, dependiente de la Unidad de Gestión Educativa Local San Román de Juliaca, cuenta con un (a) Director (a) quien es responsable de las acciones educativas de la institución, cuyo propósito es brindar una formación integral a los estudiantes, sustentado en una educación holística, con valores, que garantice la realización plena de la persona para la vida en convivencia armónica dentro del marco de la interculturalidad e inclusividad y en democracia plena de su contexto.

TERCERO. - LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR y EL CENTRO DE PRÁCTICA, reconocen que se puede hacer labor conjunta a favor de la educación, desde el desarrollo de la Práctica Docente e Investigación de los estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Formación Inicial Docente.

OBJETO:

CUARTO. - El objeto del presente Convenio de Cooperación Interinstitucional es que LA ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR facilite los servicios de los estudiantes de Formación Inicial Docente en la realización de la Práctica Docente e Investigación en EL CENTRO DE

Anexo 3

Sesión 1



Sesión 2



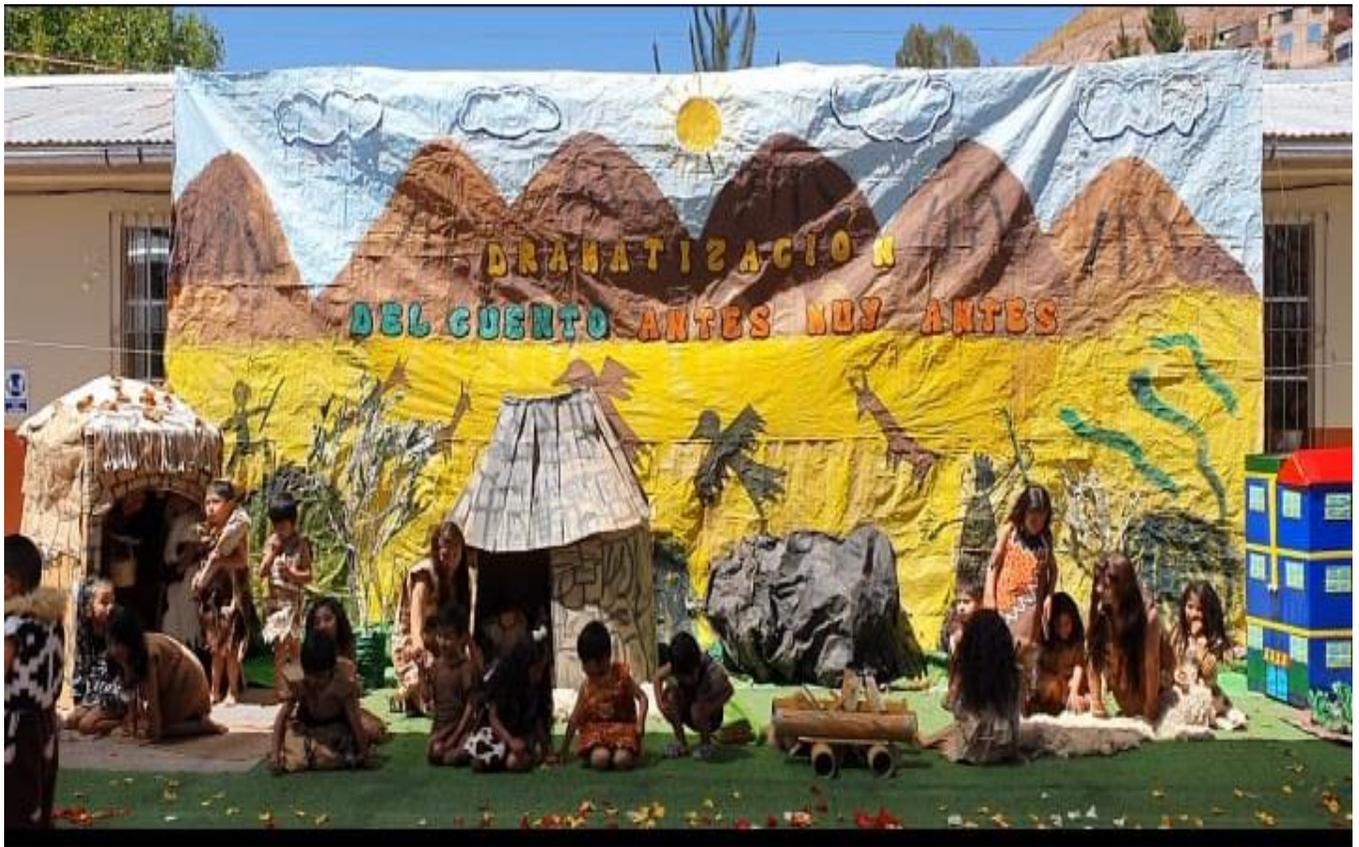
Sesión 3



Sesión 4



Sesión 5



LISTA DE COTEJO

1. Datos Generales

- Nombre del Observador:
- Fecha:
- Hora de Observación:
- Lugar:
- Edad de los Niños:
- Número de Niños Observados:

2. Instrucciones

Marque con una "X" en la casilla correspondiente según se observe cada comportamiento en los niños durante la sesión de juego.

Ítem de Observación	Sí	No	Observaciones
1. Los niños participan activamente en el juego.			
2. Los niños imitan y representan roles o acciones durante el juego.			
3. Los niños muestran creatividad e imaginación en sus juegos.			
4. Los niños interactúan positivamente con sus compañeros.			
5. Los niños enfrentan y resuelven problemas durante el juego.			
6. Los niños expresan sus emociones a través del juego.			
7. Los niños asumen y cambian roles de manera dinámica.			
8. Los niños utilizan los materiales disponibles de manera creativa y diversa.			
9. Los niños utilizan el lenguaje para comunicarse y organizar el juego.			
10. Los niños crean situaciones ficticias y complejas durante el juego.			
11. Los niños colaboran con sus compañeros en actividades de juego.			
12. Los niños muestran iniciativa propia para iniciar el juego.			
13. Los niños siguen y respetan las reglas del juego.			
14. Los niños muestran empatía hacia los sentimientos de otros durante el juego.			
15. Los niños combinan diferentes elementos y objetos en su juego simbólico.			
16. Los niños mantienen la atención y concentración en el juego durante un tiempo prolongado.			
17. Los niños muestran flexibilidad y adaptabilidad en sus roles de juego.			
18. Los niños representan experiencias de la vida real en sus juegos.			
19. Los niños demuestran habilidades de liderazgo en el juego.			
20. Los niños disfrutan y se divierten durante el juego.			