



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de  
la Educación Inicial**

**TEMA:**

---

**“LOS JUEGOS DE FUNCIÓN SIMBÓLICA PARA LA PARTICIPACIÓN  
ACTIVA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.”**

---

**AUTORA:** Stephanie Guadalupe Morales Sandoval

**TUTORA:** Psic. Elena del Rocío Rosero Morales, Mag.

**Ambato – Ecuador**  
**ENERO – JULIO 2026**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Psic. Rosero Morales Elena del Rocío, Mag en mi calidad de tutor del Trabajo de Titulación con el tema: **“LOS JUEGOS DE FUNCIÓN SIMBÓLICA PARA LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.”**, elaborado por la estudiante Stephanie Guadalupe Morales Sandoval, pongo en consideración que el consiguiente informe investigativo, cumple con los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo tanto, autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente para proceder a su respectiva evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.



Psic. Rosero Morales Elena del Rocío, Mag.

C.C: 1803459401

**TUTORA**

## **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Stephanie Guadalupe Morales Sandoval, con cédula de ciudadanía N°1850651091, pongo a disposición la constancia del presente trabajo con el tema: **“LOS JUEGOS DE FUNCIÓN SIMBÓLICA PARA LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.”**, es el resultado de la investigación realizada por la autora, en base a los previos conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, herramientas de investigación, revisiones bibliográficas y de campo, ha llegado a las conclusiones, resultados y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios descritos en el presente informe son de exclusiva responsabilidad de la autora.



Stephanie Guadalupe Morales Sandoval  
C.C:1850641091

**AUTORA**

## **DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos de líneas patrimoniales del presente Trabajo de Titulación con el tema: **“LOS JUEGOS DE FUNCIÓN SIMBÓLICA PARA LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.”**; autorizo su reproducción total o parte de ella siempre que este dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mi derecho de autor con el fin de que no sean utilizados con fines de lucro.



Stephanie Guadalupe Morales Sandoval

C.C:1850641091

**AUTORA**

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del Informe del Trabajo de Titulación, sobre el tema: **“LOS JUEGOS DE FUNCIÓN SIMBÓLICA PARA LA PARTICIPACIÓN ACTIVA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”**, presentado por la estudiante **Stephanie Guadalupe Morales Sandoval** de la carrera de Educación Inicial, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos, técnicos y científicos de investigación y reglamentarios. Por lo tanto, se autoriza la presentación ante el organismo pertinente.

## COMISIÓN CALIFICADORA



Lcda. Estupinan Guamani Milena, Mag.

C.I: 1804318564

**Miembro de la comisión calificadora**



Lcda. Adame Campana María José, Mag.

C.I:1803877289

**Miembro de la comisión calificador**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios, mis padres Jorge Morales por su esfuerzo, cariño y apoyo durante toda mi carrera y Especialmente a mi madre, Bilma Sandoval, por ser la fuerza que me impulsó a seguir adelante en cada etapa de mi vida. Gracias por tu amor incondicional, por los sacrificios que realizaste en silencio y por enseñarme, con tu ejemplo, el valor de la perseverancia y la valentía. En los momentos más difíciles fuiste mi apoyo, mi refugio y mi mayor inspiración. Cada logro alcanzado lleva una parte de tu esfuerzo, de tus sueños y de todo el cariño que sembraste en mi corazón. Hoy, al culminar esta meta, quiero que sepas que este logro también te pertenece, porque sin tu apoyo, confianza y dedicación no habría sido posible llegar hasta aquí. Gracias por creer siempre en mí.

A mi hermano Andrés Morales, quien sin saberlo se convirtió en mi mayor razón para seguir adelante. Gracias por ser esa luz que me sostuvo en los momentos más difíciles, por darme fuerzas cuando sentía que ya no podía más. Por ti no me rendí, por ti sigo aquí. Eres mi compañero de aventuras, mi alegría constante y una parte esencial de mi vida. Todo lo que soy también lleva un pedacito de ti

***Stephanie Guadalupe Morales Sandoval***

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, que me ha brindado salud, sabiduría y fortaleza durante toda mi vida, por ser mi guía, mi luz y acompañarme en todo momento.

Agradezco a mis padres Jorge y Bilma, que me han brindado todo su amor, que desde pequeña me han acompañado y han sabido guiarme para que siempre consiga mis sueños. A mi hermano Andrés porque su compañía es lo mejor que Dios me pudo dar, por sus locuras y acompañamiento durante mis procesos. A mi perrito Lancer que llegó a darle luz a mi vida con sus travesuras y su forma de ser.

Agradezco a mi novio Josué Romero, por acompañarme durante toda mi carrera, por ser mi apoyo incondicional, por sacarme una sonrisa y hacer mis días más felices. A su familia padres y hermana, por haberse convertido en mi segundo hogar, por su cariño que muchas veces me ha salvado en momentos difíciles.

A mis mejores amigos, Andrés y Débora, que son las mejores amistades que la universidad pudo darme, con sus locuras y cariño me han ayudado a salir adelante, por no dejarme sola en mis malos momentos, su compañía ha sido mi curita al corazón. “No somos solo amigos, somos un pequeño hogar de tres corazones.”

***Stephanie Guadalupe Morales Sandoval***

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

|                                                                               |      |
|-------------------------------------------------------------------------------|------|
| AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....                                        | iii  |
| DERECHOS DE AUTOR.....                                                        | iv   |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....                                         | v    |
| DEDICATORIA .....                                                             | vi   |
| AGRADECIMIENTO.....                                                           | vii  |
| ÍNDICE DE TABLAS .....                                                        | xi   |
| RESUMEN.....                                                                  | xii  |
| ABSTRACT.....                                                                 | xiii |
| CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO.....                                                 | 1    |
| 1.1.    Antecedentes Investigativos.....                                      | 1    |
| 1.1.1.    Variable 1: Juegos de función simbólica .....                       | 1    |
| 1.1.2.    Variables 2: Participación activa.....                              | 4    |
| 1.2.    Fundamentación Teórica.....                                           | 7    |
| 1.2.1.    Variable independiente: Juegos de función simbólica .....           | 7    |
| 1.2.1.1.    Definición.....                                                   | 7    |
| 1.2.1.2.    Características del juego simbólico.....                          | 8    |
| 1.2.1.3.    Tipo de juegos simbólicos.....                                    | 10   |
| 1.2.1.4.    Teorías del juego simbólico .....                                 | 13   |
| 1.2.1.5.    Dimensiones del juego simbólico .....                             | 14   |
| 1.2.1.6.    Importancia del juego simbólico en la educación inicial .....     | 17   |
| 1.2.1.7.    Estrategias basadas en juegos de función simbólica .....          | 19   |
| 1.2.2.    Variable dependiente: Participación activa.....                     | 21   |
| 1.2.2.1.    Definición.....                                                   | 21   |
| 1.2.2.2.    Características de la participación activa .....                  | 23   |
| 1.2.2.3.    Dimensiones de la participación activa.....                       | 25   |
| 1.2.2.4.    Factores que influyen en la participación activa .....            | 27   |
| 1.2.2.5.    Teorías de la participación activa.....                           | 29   |
| 1.2.2.6.    Importancia de la participación activa en la educación inicial .. | 31   |

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.2.2.7. Estrategias para fomentar la participación activa.....         | 32 |
| 1.3. Pregunta de Investigación .....                                    | 34 |
| 1.4. Objetivos .....                                                    | 34 |
| 1.4.1. Objetivo General .....                                           | 34 |
| 1.4.2. Objetivos Específicos.....                                       | 34 |
| CAPÍTULO II METODOLOGÍA.....                                            | 40 |
| 2.1. Materiales.....                                                    | 40 |
| 2.1. Métodos.....                                                       | 41 |
| 2.1.2. Enfoque cualitativo .....                                        | 41 |
| 2.1.3. Tipos de investigación.....                                      | 41 |
| 2.2. Diseño de investigación .....                                      | 42 |
| 2.2.2. No experimental.....                                             | 42 |
| 2.2.3. Transeccional (transversal) .....                                | 42 |
| 2.3. Modalidad .....                                                    | 42 |
| 2.4. Métodos de investigación.....                                      | 43 |
| 2.4.2. Método inductivo .....                                           | 43 |
| 2.4.3. Método analítico-sintético.....                                  | 43 |
| 2.5. Población y muestra .....                                          | 43 |
| 2.6. Técnica .....                                                      | 44 |
| 2.7. Instrumentos.....                                                  | 44 |
| 2.8. Procedimiento .....                                                | 44 |
| 2.9. Consideraciones éticas .....                                       | 45 |
| CAPÍTULO III RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....                                | 46 |
| 3.1. Análisis y discusión de los resultados.....                        | 46 |
| 3.1.1. Análisis de la lista de cotejo realizada a los estudiantes ..... | 46 |
| 3.2. Triangulación de datos .....                                       | 49 |
| 3.1. Respuesta a la pregunta de investigación.....                      | 54 |

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| CAPÍTULO IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES..... | 55 |
| 4.1. Conclusiones .....                         | 55 |
| 4.2. Recomendaciones.....                       | 55 |
| BIBLIOGRAFÍA.....                               | 57 |
| ANEXOS.....                                     | 65 |
| ANEXO 1. Carta compromiso .....                 | 65 |
| ANEXO 2. Árbol de problemas .....               | 66 |
| ANEXO 3. Red de inclusión.....                  | 67 |
| ANEXO 4 Operacionalización de variables .....   | 68 |
| ANEXO 5. Lista de cotejo .....                  | 71 |
| ANEXO 6. Validación de experto .....            | 72 |
| ANEXO 7. Consentimiento informado.....          | 73 |
| ANEXO 8. Evaluación lista de cotejo.....        | 74 |
| ANEXO 9. Fotos .....                            | 75 |
| ANEXO 10. Reporte de Compilatio .....           | 76 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                |                                                   |    |
|----------------|---------------------------------------------------|----|
| <b>Tabla 1</b> | Dimensiones del juego simbólico .....             | 15 |
| <b>Tabla 2</b> | Matriz de Operacionalización de la Propuesta..... | 36 |
| <b>Tabla 3</b> | Sistematización de la lista de cotejo.....        | 46 |
| <b>Tabla 4</b> | Triangulación de datos .....                      | 49 |

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**TEMA:** “Los juegos de función simbólica para la participación activa en niños de 4 a 5 años.”

**AUTORA:** Stephanie Guadalupe Morales Sandoval

**TUTOR/A:** Psic. Elena del Rocío Rosero Morales, Mag.

**RESUMEN**

La presente investigación aborda la importancia de los juegos de función simbólica en la participación activa de los niños de 4 a 5 años dentro del contexto de educación inicial. El estudio surge de la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que promuevan la interacción, la creatividad, la comunicación y la participación de los niños en las actividades del aula. El objetivo principal fue analizar cómo los juegos de función simbólica contribuyen al desarrollo de la participación activa en niños de 4 a 5 años. Para ello, se utilizó para la investigación un enfoque cualitativo, de nivel descriptivo y modalidad bibliográfico - documental y de campo. Para ello, se utilizó una hoja de observación y se realizó una revisión teórica de las variables analizadas. Los hallazgos muestran que los juegos de funciones simbólicas estimulan la interacción social, la expresión de emociones y la creatividad, además de promover la participación de los niños en actividades educativas. Se comprobó que las actividades recreativas promueven la comunicación, la colaboración y el interés por aprender. Se concluye que los juegos de funciones simbólicas representan una importante estrategia pedagógica para promover la participación activa en la educación inicial. Se propuso una guía de juegos de funciones simbólicas para la participación activa en el aula.

**Palabras clave:** actividades educativas, educación inicial, estrategia pedagógica, juegos de función simbólica, participación activa

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**THEME:** “Symbolic games for active participation in children aged 4 to 5.”

**AUTHORA:** Stephanie Guadalupe Morales Sandoval

**TUTORA:** Psc.Elena del Rocío Rosero Morales, Mag.

**ABSTRACT**

This research addresses the importance of symbolic function games in the active participation of children aged 4 to 5 years within the context of early childhood education. The study arises from the need to strengthen pedagogical strategies that promote interaction, creativity, communication and children's participation in classroom activities. The main objective was to analyze how symbolic function games contribute to the development of active participation in children aged 4 to 5 years. For this, a qualitative approach, of descriptive level and bibliographic- documentary and field modality, was used for the research. For this purpose, an observation sheet was used and a theoretical review of the analyzed variables was made. The findings show that symbolic function games stimulate social interaction, the expression of emotions and creativity, in addition to promoting children to participate in educational activities. It has been proven that recreational activities promote communication, collaboration and an interest in learning. It is concluded that the symbolic function games represent an important pedagogical strategy to promote active participation in initial education. As a proposal, a guide of symbolic function games for active participation in the classroom was proposed.

**Keywords:** educational activities, active participation, early childhood education, pedagogical strategy, symbolic function games.

# CAPÍTULO I

## MARCO TEÓRICO

### 1.1. Antecedentes Investigativos

#### 1.1.1. Variable 1: Juegos de función simbólica

Smits et al. (2026) en su investigación *“The Effect of Pretend Play on Children’s Social Competence: An Intervention Study in Early Childhood Education”* tuvo como objetivo analizar el efecto del juego simbólico en la competencia social de niños en educación inicial. Para ello se utilizó un diseño con control pretest-postest en una muestra de 333 niños de entre 3 y 7 años, divididos en grupos de experimentales y controles durante 8 semanas, aquí se evaluaron habilidades sociocognitivas mediante pruebas estandarizadas y el comportamiento socioemocional a través de observación directa. Los hallazgos mostraron que la intervención de juego simbólico no tuvo un impacto significativo a nivel estadístico en la competencia social de los niños. El impacto de la intervención en las habilidades sociocognitivas fue muy pequeño ( $\beta = 0.20$ ;  $\eta^2 = 0.022$ ) y no tuvo un significado estadístico ( $p > 0.05$ ). Los impactos en el comportamiento socioemocional también fueron irrelevantes, tanto para lo que respecta a la conducta prosocial/regulada ( $\eta^2 = 0.002$ ) como a la conducta positiva/productiva ( $\eta^2 = 0.007$ ). Por otro lado, la edad mostro efectos significativos ( $p < 0.05$ ), lo cual muestra tener mayor influencia que la intervención. Demostrando que el efecto del juego simbólico se encuentra sujeto a los condicionamientos contextuales y metodológicos. El presente estudio aporta a la investigación al demostrar que el juego simbólico en sí mismo no siempre genera efectos significativos en el desarrollo social, ya que el impacto de este juego depende de factores contextuales y metodológicos. En este sentido, se hace necesario formular estrategias pedagógicas que coadyuven a fortalecer la participación activa de los niños, como la presente guía metodológica.

Chugá et al. (2024) en su investigación *“Juego simbólico como herramienta pedagógica para estimular creatividad en niños de 4 a 5 años”* examinó la utilización de juegos simbólicos, como instrumento pedagógico para fomentar la creatividad en

niños de 4 a 5 años, en el colegio Mundo Feliz. La investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, utilizando una ficha de observación con escala de Likert como instrumento en la muestra, que estuvo compuesta por 14 niños. Los resultados mostraron que el juego simbólico alcanzó altos niveles de satisfacción (media = 4.57), de emulación de acciones (media = 4.93) y de integración (media = 4.48); mientras que dimensiones como la descentración tuvieron valores más bajos (media = 3.07). En cuanto a la creatividad se encontraron niveles altos a intermedios en el desarrollo intelectual (media = 3,86) y perceptivo (media = 4,52), y niveles moderados en el desarrollo estético (media = 3,81). A su vez se encontró una relación positiva y significativa entre el juego simbólico y la creatividad ( $Rho = 0.716$ ;  $p = 0.001$ ). Por eso, el juego simbólico estimula la imaginación infantil, convirtiéndose en un instrumento pedagógico muy eficaz. Este estudio aporta a la investigación evidenciando una relación significativa y positiva entre el juego simbólico y la creatividad, haciendo visible la eficacia de esta estrategia pedagógica. Asimismo, permite deducir que esta actividad promueve las habilidades relacionadas con la participación activa, defendiendo la necesidad de implementar propuestas metodológicas organizadas.

Yucta (2024) en su investigación *“El juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la “Escuela de Educación Básica San Pablo” - cantón Riobamba”* tuvo como objetivo analizar el impacto del juego simbólico en el desarrollo integral de niños de 4 a 5 años. La investigación fue de tipo experimental, se aplicó una muestra de 28 niños utilizando la técnica de observación y una ficha estructurada como herramienta. Según los descubrimientos, en el terreno cognitivo, un 71% de los niños logró imitar funciones de adultos y un 54% llegó al nivel correspondiente a seguir instrucciones durante el juego; solo un 21% consiguió este nivel en la solución de conflictos. En cuanto a la dimensión lingüística, el 43% fue capaz de expresar sus necesidades mientras jugaba y el 75% llegó al nivel adquirido en vocabulario emocional. En la dimensión social, un 54% mostró habilidad para escuchar y considerar las opiniones de sus pares y un 46% pudo trabajar colaborativamente. En lo que concierne al aspecto emocional, el 50% mostró un adecuado manejo de sus emociones y el 54% expresó sus sentimientos mediante gestos, expresiones faciales y tono de voz. El 54% alcanzó el nivel adquirido en

motricidad fina y el 64% en equilibrio, con respecto a los aspectos motores. En conclusión, este trabajo aporta que el juego simbólico favorece de forma importante el desarrollo integral de la infancia, evidenciando avances en las capacidades sociales, lingüísticas, emocionales, motrices y cognitivas.

González et al. (2022) en su investigación *“El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños”* tuvo como objetivo analizar el impacto y la relevancia del juego simbólico en el desarrollo de las habilidades psicomotrices de los niños. La investigación utilizó un enfoque cualitativo experimental, la muestra estuvo conformada por 30 niños de entre 4 y 5 años del centro infantil San Rafael, ubicado en Riobamba. Se utilizó la técnica de observación mediante un instrumento que fue una ficha de observación. Los resultados demostraron que el 40% de los infantes no desarrolló fuerza, resistencia y coordinación de forma apropiada y sólo el 27% tuvo niveles suficientes. La investigación se desarrolló bajo un diseño cuantitativo experimental, complementado con una revisión bibliográfica y trabajo de campo. Se trabajó con 30 niños de 4 a 5 años del centro infantil San Rafael de Riobamba. Se utilizó la técnica de observación, mediante un instrumento que fue una ficha de observación. Los resultados mostraron que el 40% de los infantes no desarrolló debidamente la fuerza, resistencia y coordinación, mientras que sólo el 27% tuvo niveles suficientes. En referencia a la motricidad fina, el 53 % alcanzó un uso correcto de la pinza digital, mientras que, en el equilibrio, el 43 % presentó dificultades y el 40 % lo alcanzó de forma adecuada. En cuanto a la expresión emocional, el 40% no fue capaz de expresar sus emociones a través de gestos. Con respecto al juego social, el 43 % manifestó preferencia por la interacción grupal frente al 17 % que prefirió jugar solo. A su vez, se hizo evidente que el 40 % de ellos no representó roles imaginarios y un porcentaje similar no tuvo la posibilidad de construir contextos imaginativos, lo que da muestra de los límites en torno a la creatividad y la iniciativa lúdica. Este estudio aporta, que el juego simbólico tiene un efecto en el desarrollo de la psicomotricidad, lo social y lo cognitivo de los niños, convirtiéndose así en una táctica pedagógica significativa para mejorar las capacidades de interacción social, emocionales y motrices durante la educación inicial.

Talavera (2023) en su investigación “*Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima*” buscó determinar la incidencia del juego simbólico en las habilidades de interacción social en niños de 5 años (p. 349). El estudio se llevó a cabo con una perspectiva cuantitativa, en un marco no experimental y explicativo. Se aplicó a una muestra intencionada de 118 alumnos de cinco años (57 niños y 61 niñas). Para ello, se emplearon como instrumentos una lista de cotejo sobre el juego simbólico, que constaba de 16 elementos, y una escala de observación acerca de las capacidades para interactuar socialmente. La técnica utilizada fue la observación estructurada. Los hallazgos mostraron que el 64,41 % de los niños mostró un nivel elevado de juego simbólico y el 33,90 %, un nivel intermedio. En cuanto a sus dimensiones, la planificación llegó al 76,27 %, la descentración al 70,34 %, la integración al 61,86 % y la sustitución al 54,24 % en nivel alto. Predominó el nivel medio en las habilidades de interacción social, con un 86,44%; únicamente un 13,56% alcanzó el nivel alto. De igual forma el nivel medio obtuvo un 88,98% en autoafirmación; un 55,08% en expresión emocional y un 70,34% en capacidad de relacionarse. Estos resultados muestran que el juego simbólico está relacionado de forma significativa con la capacidad de interacción social, lo que influye en el desarrollo de las destrezas que los niños de 5 años necesitan para involucrarse con los demás.

### **1.1.2. Variables 2: Participación activa**

Cuje y García (2025) en su investigación “*La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica*” analizó la participación activa de los estudiantes a través de la implementación de actividades lúdicas. La investigación se llevó a cabo con un diseño no experimental, desde una perspectiva cuantitativa y descriptiva. Se aplicó a 150 profesores de educación primaria elegidos por medio de muestreo intencional. Se usaron la observación directa y la encuesta estructurada como técnicas, mientras que los instrumentos fueron un cuestionario de participación y una guía de observación. Los hallazgos mostraron que el 63,3% de los alumnos llegó a un nivel elevado de atención, que el 58,7% demostró interactuar mucho con sus pares, que el 53,3% manifestó sus ideas de manera activa, que el 60%

evidenció niveles altos de cooperación, que el 66,7% mostró una gran motivación y que el 56,7% desarrolló su creatividad; además, se constató que un 46.7 % obtuvo niveles elevados de autonomía. En conclusión, esta investigación nos dice que las actividades recreativas estimulan la participación activa de manera importante, lo que aumenta el compromiso, la interacción social, la motivación y el aprendizaje significativo en alumnos de educación básica.

Baque et al. (2025) en su investigación “*Técnicas activas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Carrera de Educación Inicial*” busco determinar la incidencia de las técnicas activas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de educación inicial. La metodología siguió un enfoque mixto bajo un diseño experimental y nivel descriptivo, se utilizó una muestra de 52 alumnos. Se utilizaron como métodos la observación, la encuesta y la entrevista, y como instrumentos los registros de análisis pedagógico y los cuestionarios. Los resultados mostraron que el 33% de los estudiantes dijo que en la clase se crea frecuentemente un ambiente de confianza, el 23 % dijo que siempre, otro 23 % no mostró interés, el 17 % expresó que a veces y el 4 % nunca; esto indica que las técnicas activas no se utilizan con frecuencia en la educación. Además, se estableció que, al aplicar estas estrategias, el compromiso activo de los alumnos aumenta, lo cual potencia su motivación, interés e interacción y mejora su comprensión de los temas tratados y la retención de lo aprendido. Se concluye que las estrategias activas impulsan la participación activa de los alumnos, lo que refuerza su compromiso con el proceso educativo y fomenta un desarrollo integral en el contexto de la educación.

McWayne et al. (2023) en su investigación “*Engagement in the preschool classroom: Brief measures for use with children from ethno-racially diverse and low-income backgrounds*” buscó desarrollar y Validar instrumentos que midan la participación active en niños de educación inicia. La investigación se desarrolló bajo un enfoque instrumental cuantitativo, aplicado a 456 niños en edad preescolar y 41 maestros que forman parte de programas Head Start. Esto indica que un compromiso más fuerte está relacionado con un mejor rendimiento en el aprendizaje. En la educación inicial, un signo significativo del progreso académico es la participación

activa, que se manifiesta por medio de la interacción con los maestros, los compañeros y los materiales del aula.

Esta investigación contribuye a la investigación y enseña cómo calcularla por medio de indicadores observables, como el compromiso con las actividades, la atención y la interacción, al proporcionar una base conceptual para la variable de participación activa. Esto facilita que se pueda operacionalizar esta variable en niños de 4 a 5 años. Se utilizaron métodos como la evaluación de los docentes y la supervisión sistemática, así como instrumentos como un sistema para observar directamente su compromiso y una escala para evaluar a los maestros. Según los resultados, el instrumento presentó una notable consistencia interna ( $\alpha = 0.91$ ), lo que representa el 45.61% de la variación del constructo. De igual manera, se identificó una correlación relevante entre la observación independiente y la evaluación del maestro ( $p < 0.001$ ;  $r = 0.24$ ), así como un nexo positivo entre el desempeño en ciencias y la participación activa ( $r = 0.32$ ;  $p < 0.001$ ) (McWayne et al., 2023).

Coeho et al. (2019) en su investigación *“Child Engagement in Inclusive Preschools: Contributions of Classroom Quality and Activity Setting”* buscó caracterizar la calidad del proceso y las clases de actividades en aulas inclusivas para educación preescolar, además de examinar su rol predictivo en cuanto a que los niños participen activamente. El estudio se realizó a través de un análisis multinivel observacional, en una muestra de 184 niños repartidos en 39 aulas de preescolar inclusivo. La observación sistemática fue realizada a través del Classroom Assessment Scoring System (CLASS) y el Child Observation in Preschool (COP). Las diferencias entre grupos en cuanto al compromiso global ( $F(2,182) = 11.08$ ,  $p < .001$ ,  $\eta^2 = .11$ ) y a los niveles medios de compromiso ( $M = 3.08$ ;  $DE = 0.42$ ) fueron evidentes en los resultados obtenidos. El tiempo invertido en actividades grupales completas fue un predictor negativo del compromiso ( $\beta = -0.31$ ,  $p < .001$ ). En otro sentido, se registró el tiempo de juego libre como un predictor positivo ( $\beta = 0.21$ ,  $p < .01$ ). De forma paralela se comprobó que tanto la organización del aula ( $\beta = 0.52$ ,  $p < .01$ ) como el apoyo emocional ( $\beta = 0.42$ ,  $p < .05$ ) son estadísticamente significativos. Mostrando que la calidad de las interacciones y la organización de las actividades son elementos

clave en el compromiso infantil. Este análisis proporciona pruebas de factores contextuales relacionados con el compromiso con la educación inclusiva.

## **1.2.Fundamentación Teórica**

### **1.2.1. Variable independiente: Juegos de función simbólica**

#### **1.2.1.1.Definición**

La función simbólica, se denomina función semiótica definida como la capacidad de representar un significado es decir un objeto u idead, mediante un significante siendo esto una palabra, símbolo o gesto. Esta habilidad surge entre los 18 y 24 meses, pero su desarrollo más significativo ocurre entre los 3 y los 7 años, cuando el niño establece el pensamiento representacional en sus distintas formas. Por su parte, el juego simbólico es la expresión más evidente de la función simbólica en la fase preoperacional donde el niño crea situaciones imaginarias en la que los significados se separan de los objetos y las acciones (Cazar et al., 2026).

De acuerdo con Calderón et al. (2025) el juego simbólico comprende actividades lúdicas en las que los niños utilizan objetos, acciones o expresiones para representar situaciones imaginarias o diferentes a la realidad. Mediante esta clase de juego, los niños pueden otorgar nuevos significados a las cosas y expresar pensamientos, sentimientos y vivencias con la imaginación. Asimismo, esta actividad favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas.

Paliza et al. (2025) plantean que el juego simbólico es una estrategia vital para la construcción del conocimiento. Los niños que juegan de esta manera pasan por procesos de simbolización y abstracción, lo que favorece su desarrollo cognitivo. En estos procesos, los participantes toman roles, relaciones y secuencias sociales que son propios de su cultura. Esto ayuda a entender de qué manera se organizan los procesos de pensamiento durante la niñez. Si podemos ver objetos concretos como otros dentro

del juego, es porque existen procesos mentales más complejos, como el pensamiento comparativo o la planificación simbólica.

El juego simbólico favorece las interacciones entre compañeros y ayuda al desarrollo social. Para jugar se necesitan habilidades sociales avanzadas: negociar las reglas, coordinar los roles y adaptarse a un orden común. Los niños que participan en actividades lúdicas colaborativas desarrollan habilidades de escucha, comunicación y autorregulación del comportamiento, que se consideran características básicas para la convivencia en casa y en la escuela. Este aspecto social del juego les enseña a los niños las reglas del grupo y les permite practicar las reacciones adecuadas para las diferentes situaciones sociales (Calderón et al., 2025).

#### **1.2.1.2. Características del juego simbólico**

El juego simbólico se caracteriza por una serie de rasgos que lo distinguen de otras formas de actividad lúdica y que muestran su complejidad como fenómeno pedagógico en la niñez. Una de las características fundamentales es la habilidad de los niños para asignar significados distintos a objetos o acciones, que no son los que se les asignaron originalmente. Este proceso de convertir elementos tangibles en representaciones imaginarias requiere un nivel de abstracción propio de procesos mentales complejos, porque el niño puede. Esta sustitución simbólica demuestra la aparición de la función representativa, que es esencial para el desarrollo cognitivo y la incorporación de estructuras mentales complejas (Paliza et al., 2025).

Otra de las características es la capacidad que tienen los niños para otorgar significados diferentes a acciones u objetos, distintos a los que se les dieron en un principio. Este procedimiento permite transformar elementos concretos en representaciones imaginarias demostrando un grado de abstracción propio de procesos mentales complejos. Esta sustitución simbólica muestra la presencia de la función representativa, indispensable para el desarrollo del pensamiento y para la integración de estructuras mentales complejas (Cáceres et al., 2024).

La naturaleza colaborativa del juego simbólico también se hace evidente cuando los niños construyen historias, asumen roles sociales y resuelven situaciones imaginarias entre ellos. En estas dinámicas los niños demuestran ser capaces de incorporar procesos sociales y cognitivos en el juego cuando son flexibles para reestructurar roles y adecuar la estructura de la actividad. Por ejemplo, la colaboración en acciones durante la dramatización de escenarios promueve la empatía y el entendimiento de puntos de vista distintos, lo que propicia una socialización más compleja que trasciende la mera imitación (Kervin y Mantei, 2022).

Este tipo de juego también ayuda a que el lenguaje oral se desarrolle, debido a que los niños cuentan, narran y explican las escenas que crean. No solo el vocabulario del niño se ve enriquecido con esta utilización activa del lenguaje, sino que también se optimiza la fluidez verbal y el orden de ideas, componentes necesarios para una comunicación eficaz, otra propiedad fundamental es la versatilidad general del juego simbólico (Lenters y otros, 2022). El juego simbólico, a diferencia de las actividades que tienen reglas establecidas, posibilita que los niños reinterpreten situaciones con libertad y modifiquen la dinámica del juego de acuerdo con sus intereses y vivencias personales. Esta adaptabilidad permite una gran variedad de representaciones lúdicas, lo que fomenta la creatividad en la expresión y el examen de diferentes perspectivas dentro del mismo contexto de juego (Rengifo, 2023).

El juego simbólico tiene una importante dimensión socioemocional, porque brinda un espacio seguro para que los niños puedan expresar, gestionar y regular sus emociones (Calderón et al., 2025). Los niños tienen la oportunidad de vivir diferentes estados emocionales y aprender a manejar sus sentimientos en contextos controlados cuando se encuentran en situaciones emocionales dentro de la representación lúdica. Esta cualidad favorece el desarrollo de competencias socioemocionales como la resiliencia, la empatía y la capacidad de reaccionar ante situaciones emocionalmente complejas (Veraksa, 2025).

Otra característica que lo distingue es la integración de dimensiones del desarrollo en una sola actividad. El juego simbólico es una actividad integral que propicia el aprendizaje infantil, porque no solo impulsa procesos cognitivos (como la

atención o la memoria), sino que también armoniza las habilidades lingüísticas, las expresiones emocionales, las capacidades sociales y los movimientos motores. (Garaigordobil et al., 2022). El juego simbólico es un recurso que tiene gran valor para la educación formal e informal, dado que la integración posibilita que los niños creen significados complejos a partir de experiencias pertinentes y enmarcadas en contexto. No se limita a la simple repetición de acciones observadas, sino que exige una organización mental de símbolos, roles y situaciones que evidencian una comprensión más honda de la realidad (Calderón et al., 2025).

### **1.2.1.3. Tipo de juegos simbólicos**

#### **Juego de sustitución de objetos**

Una de las formas más básicas de juego simbólico en la primera infancia es el juego de sustitución de objetos. En este tipo de juego el niño utiliza un objeto para simbolizar otro objeto, lo cual requiere de una gran capacidad de abstracción. Por ejemplo, un niño puede usar una caja vacía como si fuera un coche o una varita para representar una espada. Esta clase de juego no solo propicia el desarrollo de habilidades cognitivas, sino también la creatividad, puesto a que los niños imaginan que los objetos comunes tienen roles diferentes a los que poseen normalmente en su entorno. Esto les permite un desplazamiento del pensamiento concreto al abstracto. A través de estos juegos los niños van tomando conciencia de que las cosas pueden tener varios significados, que no están limitados a su primer uso. Esta acción es fundamental para que los niños puedan desarrollar capacidades metacognitivas y aprender a resolver problemas, algo que les será de utilidad en su vida cotidiana en el futuro (Zhao y Gibson, 2022).

#### **Juegos de representación de roles**

El juego de roles se distingue por la representación de personajes o circunstancias sociales, lo que posibilita a los niños asumir conductas e identidades diversas. Los niños tienen la posibilidad de asumir roles sociales, como los de

maestros, médicos, padres o personajes ficticios en este tipo de juego. De esta manera, examinan cómo funcionan las relaciones humanas, puesto que los niños tienen la posibilidad de recrear situaciones cotidianas y experimentar cómo se resuelven diferentes conflictos o interacciones sociales, también ayuda a que aprendan normas sociales y valores (Borges et al., 2020).

Los niños no solo aprenden sobre las funciones sociales en los juegos de roles, sino también desarrollan destrezas de negociación porque tienen que llegar a un acuerdo acerca de los papeles a desempeñar, la secuencia de los eventos y las reglas no escritas del juego. Esta clase de juego simbólico colabora, además, con que los niños entiendan diversas perspectivas y regulen sus emociones, pues cuando asumen otros papeles viven las circunstancias desde el punto de vista ajeno (Cuenta, 2022).

### **Juego narrativo**

El juego narrativo consiste en la elaboración de historias que contienen personajes, eventos y escenarios; esto posibilita que los niños organicen sus pensamientos de forma lógica y secuencial. En este tipo de juego los niños estructuran las historias con inicio, desarrollo y desenlace, lo que ayuda a comprender mejor las relaciones causa-efecto. Este tipo de juego está vinculado con el desarrollo del lenguaje, donde los niños necesitan usar un vocabulario extenso y bien organizado para expresar las distintas partes de su relato (Wanicharoen, 2024).

El juego narrativo favorece el desarrollo cognitivo, puesto que permite a los niños reflexionar acerca de situaciones complejas, planificar secuencias de acciones y resolver problemas en el contexto de sus historias. Este tipo de juego, además, promueve la imaginación y la creatividad, dado que los niños crean escenarios, personajes y mundos que no tienen por qué existir en la realidad; esto estimula su habilidad para pensar más allá de las fronteras establecidas (Zijian y Maniam, 2025).

## **Juego dramático**

El juego dramático llamado también juego de fantasía o imitación, es otro tipo de juego simbólico, este implica la simulación de circunstancias imaginarias o fantásticas. Los niños se visten de animales, de personajes ficticios o de situaciones extraordinarias, de dragones, de héroes o de personajes principales de cuentos. Este tipo de juego permite expresar emociones, ayuda a los niños a vivir distintas sensaciones a través de los personajes representados. El juego dramático resulta de gran importancia para el desarrollo emocional y social, ya que les brinda a los niños un espacio seguro donde pueden vivir sentimientos intensos y situaciones hipotéticas. Cuando los niños interpretan personajes que tienen una diversidad de características sociales y emocionales, adquieren la capacidad de identificar las emociones ajenas y también de comprender y manejar las suyas propias. Este tipo de juego fomenta la creatividad, pues posibilita la creación de mundos y escenarios completamente distintos a los de la realidad (Ponga, 2021).

## **Juegos de simulación de la vida cotidiana**

El juego de simulación contextualizada hace referencia a cuando los niños imitan circunstancias de la vida diaria que han presenciado en su ambiente social, escolar o familiar. Por ejemplo, pueden jugar a ser maestros, médicos o padres, o simular situaciones de compra en una tienda. Este tipo de juego se basa en observar el mundo real y posibilita que los niños imiten las interacciones que son parte de su experiencia cotidiana. Este tipo de juego es esencial para el desarrollo de capacidades cognitivas y socioemocionales, dado que requiere que los niños entiendan y representen roles en un entorno social. Cuando los niños simulan estas circunstancias, asimilan también normas sociales, valores y funciones dentro de su entorno (Peñañiel et al., 2023).

#### **1.2.1.4. Teorías del juego simbólico**

La base teórica de la metodología del juego simbólico se basa en las contribuciones de Lev S. Vygotsky y Jean Piaget, cuyas teorías han sido fundamentales para comprender el desarrollo simbólico y cognitivo infantil. Piaget (1991; 1994) citado en Cazar et al. (2026) sostiene que, durante la fase preoperacional, que comprende entre los cuatro y cinco años empiezan a usar símbolos para expresar su habilidad de representar el mundo. El desarrollo de la función simbólica, que consiste en emplear objetos y acciones para simbolizar realidades ausentes físicamente, es lo que define esta etapa. Piaget considera el juego simbólico como una de las actividades esenciales en este proceso, ya que supone la habilidad para reproducir roles y acciones de otros, postergar la representación de las cosas y elaborar imágenes mentales que trascienden la experiencia directa. Al permitir que los niños reflexionen acerca de situaciones y objetos que no están presentes inmediatamente, estas representaciones son un elemento esencial para desarrollar el pensamiento abstracto.

La interacción con otros niños y adultos a través del juego simbólico es una actividad social. De acuerdo con Vygotsky (1967) citado en Giovanelli et al. (2020) contribuye a que los niños desarrollen su potencial intelectual. El juego simbólico es para Vygotsky un instrumento esencial para el desarrollo cognitivo, pues establece la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), lo que posibilita que los niños lleguen a niveles de aprendizaje más altos que su capacidad actual gracias a la cooperación y la imaginación.

Delval (1985) citado por Aguirre et al. (2024) exponen una base teórica que permite comprender el juego simbólico, misma que destaca tres elementos importantes: la integración, la sustitución y la descentración. Esto le permite adoptar roles diversos, utilizar objetos de forma simbólica e incorporar elementos de su entorno. Facilitándole el uso de objetos con un significado simbólico, la ejecución de roles diferentes y la incorporación de componentes de su ambiente. El reemplazo supone que los niños tienen la capacidad de emplear un gesto o un objeto como símbolo de otra cosa, o sea, que usen un objeto en vez de otro, o que hagan uso de gestos para manifestar situaciones. Esta habilidad es esencial para el avance del

pensamiento abstracto, pues posibilita pensar más allá de las funciones directas de los objetos.

Estos elementos del juego simbólico, además de mostrar cómo avanzan los niños a nivel cognitivo y social, tienen también un impacto importante en la educación. El juego simbólico, por estar asociado a la representación de roles y la imaginación, tiene el potencial de que los niños no solo entiendan mejor su entorno social, sino también desarrollen habilidades cognitivas esenciales como la capacidad para resolver problemas, el razonamiento lógico y la creatividad. Los niños pueden percatarse de lo complicado que es interactuar con otras personas y desarrollar empatía al comprender las emociones ajenas cuando interactúan con diversos roles. Es fundamental ponerse en el lugar de los demás para adquirir competencias sociales como la colaboración y la comunicación eficaz, que serán muy beneficiosas en su vida adulta (Calderón et al., 2025).

Por otro lado, el uso de escenarios de juego semidirigidos, como los que se utilizan en ciertos métodos pedagógicos actuales, fomenta que los niños desarrollen estas habilidades en un ambiente guiado, pero adaptable lo que les posibilita indagar diversos aspectos de su personalidad y su entorno social. La implementación de estas teorías en el salón de clases promueve la evolución no solo a nivel cognitivo, sino también emocional y social. En este contexto, el juego simbólico puede ser una herramienta pedagógica muy eficaz que posibilita la observación por parte de los educadores del modo en que los niños entienden y asimilan ideas abstractas a medida que interactúan con otros niños (Aguirre et al., 2024).

#### **1.2.1.5. Dimensiones del juego simbólico**

El juego simbólico es un elemento esencial en la evolución de los niños porque les posibilita expresar objetos y circunstancias mediante la imaginación, lo que favorece el crecimiento a nivel emocional, social y cognitivo. El juego simbólico ha sido estudiado por varios escritores desde perspectivas distintas, reconociendo dimensiones esenciales que contribuyen a entender cómo este tipo de juego se vincula

con el desarrollo de los niños. Marches et al. (1995) y De McCune-Nicolich (1981) citados por Sierra y Tapia (2022) resaltan que enfatizan cómo estas dimensiones se desarrollan en varias fases, desde el empleo del cuerpo para simbolizar acciones hasta la incorporación de numerosos objetos y escenas dentro de un único juego. Estos aspectos del juego simbólico indican un avance paulatino en el pensamiento abstracto y la creatividad, además de ser fundamentales para socializarse y colaborar con otros niños, lo que resalta su relevancia en el desarrollo integral del niño.

**Tabla 1**

*Dimensiones del juego simbólico*

| <b>Autor</b>          | <b>Dimensiones del juego simbólico</b> | <b>Descripción</b>                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Marches et al. (1995) | <b>Descentración</b>                   | El niño tiene la habilidad de dar vida a los objetos que usa al asignarles un significado y una función concreta, lo que le posibilita expresar sus deseos mediante la organización de una nueva realidad según sus propias normas. |
|                       | <b>Identidad</b>                       | Es la capacidad que tiene un niño de darle significado a cada cosa que utiliza cuando juega, con una función propia y estable. Lo que le permite crear historias y contribuir narrativas orientadas a los real.                     |
|                       | <b>Sustitución</b>                     | El niño tiene la habilidad de darles nuevos significados a los objetos, lo que le permite usarlos para una función distinta de la que les corresponde.                                                                              |
|                       | <b>Integración</b>                     | El niño es capaz de adaptarse a secuencias de juego más complejas, en las que puede emplear más de dos                                                                                                                              |

|                                     |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                     |                      | personajes dentro del mismo tema. Aquí también comienza el juego de roles, en el que los niños desempeñarán un papel en su propio juego.                                                                                                                                                                                                                                    |
|                                     | <b>Planificación</b> | El niño es capaz de planificar antes del juego y de pensar en qué acción o evento realizar con sus compañeros, lo que contribuye a su madurez al jugar.                                                                                                                                                                                                                     |
| De<br>McCune-<br>Nicolich<br>(1981) | <b>Descentración</b> | En la primera fase del juego simbólico que el niño lleva a cabo, emplea su propio cuerpo para ejecutar algunas acciones. En una fase posterior, se introducen los juguetes y otros elementos pasivos que forman parte del juego de los niños o las niñas. En una etapa más avanzada, el niño permite que sus juguetes desempeñen un papel importante y central en el juego. |
|                                     | <b>Sustitución</b>   | En este caso, el niño emplea objetos que tiene a su alrededor para darles un nuevo significado. Esta etapa le posibilita potenciar su creatividad y pensamiento al utilizar objetos distintos y darles el mismo valor.                                                                                                                                                      |
|                                     | <b>Integración</b>   | Esta dimensión es una de las más difíciles del juego simbólico, puesto que combina escenas que implican varios objetos o agentes, y además permite realizar dos o más acciones, sean éstas reales o imaginarias.                                                                                                                                                            |
|                                     | <b>Planificación</b> | Esta dimensión es relevante porque facilita que el niño tenga un lenguaje más fluido, ya que le ayuda a expresar las ideas que ha planeado antes de jugar. Además, desarrolla su madurez y lo hace pasar de un juego                                                                                                                                                        |

|  |  |                                                                                                                   |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | solitario a uno cooperativo, en el cual el niño o la niña emplea distintos objetos centrados en una única acción. |
|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

*Nota:* Según Sierra y Tapia (2022)

#### **1.2.1.6.Importancia del juego simbólico en la educación inicial**

El juego simbólico es fundamental en la educación inicial para el desarrollo completo de los niños, porque les permite simbolizar y comprender lo que hay a su alrededor mediante el uso de objetos, personas o situaciones como símbolos de otras realidades. Esta actividad posibilita que los niños comprendan y experimenten conceptos abstractos, desarrollen su mundo interior y fortalezcan sus capacidades sociales, emocionales y cognitivas, las cuales serán esenciales durante toda su vida. El juego simbólico es importante porque, a través de la representación simbólica, los niños no solo imitan lo que observan en su entorno, sino que también empiezan a crear y transformar realidades con su imaginación. Esto les posibilita establecer un sentido del mundo coherente y acorde a sus experiencias (Aguirre et al., 2024).

El efecto directo del juego simbólico sobre la cognición es uno de sus aspectos más resaltantes, esto permite potenciar la habilidad de los niños para razonar de manera abstracta cuando se les permite el uso de objetos simbólicos con el fin de representar otras realidades. Este procedimiento les posibilita crear representaciones mentales de circunstancias que no están presentes de inmediato, lo cual contribuye al desarrollo de un pensamiento más complejo. El poder asumir distintos papeles y puntos de vista en el juego no solo ayuda a entender conceptos abstractos, sino que también contribuye a solucionar problemas, pues los niños tienen que reflexionar sobre las consecuencias de sus actos en universos ficticios (Calderón et al., 2025).

El juego simbólico, cuando los niños crean personajes y escenarios imaginarios y usan diálogos y narrativas, influye en la evolución del lenguaje. Esto les posibilita mejorar su habilidad para expresarse de un modo más estructurado y ampliar su vocabulario. Esta metodología comunicativa, en contextos ficticios, les permite a los

estudiantes experimentar con diferentes estructuras lingüísticas y aprender maneras novedosas de comunicación verbal. Por lo tanto, el juego simbólico es esencial para desarrollar las habilidades lingüísticas que impactan la capacidad del niño de organizar sus ideas y comunicar pensamientos complicados (Herrera y Gonzales, 2023).

Este tipo de juego hace posible entender los papeles en el contexto sociocultural y asimilar las reglas sociales. Los niños tienen la posibilidad de practicar comportamientos que son aceptados por la sociedad, como la negociación y la cooperación, cuando adoptan personajes y escenarios. El juego simbólico también promueve la empatía, dado que al representar personajes los niños tienen que ponerse en el lugar de otros, lo cual les ayuda a comprender mejor las necesidades y sentimientos ajenos. Estas interacciones les permiten adquirir competencias sociales que serán esenciales en sus relaciones con los demás durante toda su vida (Talavera, 2023).

El juego simbólico también beneficia el crecimiento emocional de los niños. Los niños tienen la oportunidad de expresar sus sentimientos y manejarlos con seguridad al representar situaciones. Los niños tienen la habilidad de enfrentar situaciones que pueden ser difíciles a nivel emocional, como el miedo, los conflictos o la tristeza, al desempeñar distintos roles. Esto permite tratar estas emociones desde una perspectiva controlada. Este método ayuda a la regulación de las emociones y a la autorreflexión, elementos fundamentales para alcanzar el bienestar emocional (Yucta, 2024).

A su vez contribuye al desarrollo físico de los niños, ya que cuando los niños participan en actividades que requieren el uso de movimientos corporales para representar papeles o escenas, están desarrollando sus habilidades motoras. Las acciones que se llevan a cabo en este tipo de juego, desde la coordinación hasta el desarrollo de la motricidad fina, les permiten mejorar el control sobre su propio cuerpo. A su vez, como se trata de un juego que necesita la interacción con el entorno y el manejo de objetos, los niños perfeccionan su capacidad para coordinar acciones físicas con eficacia (Sierra y Tapia, 2022).

### **1.2.1.7.Estrategias basadas en juegos de función simbólica**

En el contexto de la educación inicial, las tácticas fundamentadas en juegos de función simbólica son fundamentales, ya que ofrecen un medio efectivo para el desarrollo de competencias sociales, emocionales y cognitivas. Los niños desarrollan la habilidad de relacionarse con su entorno de forma más flexible y creativa al representar objetos, situaciones y roles a través de la imaginación. Si se implementan de forma intencional, las tácticas pedagógicas fundamentadas en el juego simbólico promueven la adquisición de habilidades esenciales en este periodo vital al permitir que los conceptos complejos sean aprendidos por medio de experiencias lúdicas (Calderón et al., 2025).

#### **Creación de representación simbólica**

La representación simbólica hace referencia a la habilidad de los niños para emplear símbolos (dibujos, gestos u objetos) con el fin de representar ideas, situaciones u objetos ausentes físicamente. Esta estrategia supone que los niños no solo interactúan con elementos reales, sino también que los objetos pueden obtener significados más allá de su función específica, lo cual posibilita la creación de representaciones mentales complejas que respaldan la comunicación y el aprendizaje (Kampeza y Delserieys, 2024).

Los niños de 4 a 6 años utilizan variados métodos de representación simbólica al dibujar, gesticular y jugar, los cuales les sirven como herramienta para expresar significados. El juego como representación simbólica en entornos educativos permite a los niños realizar abstracciones, es decir crear una representación interna de eventos, objetos o ideas. El proceso es básico para que puedan comprender relaciones complejas y desarrollar su capacidad para pensar de forma abstracta (Cazar et al., 2026).

## **Juego de roles**

La adopción de roles es un aspecto esencial del juego simbólico, que posibilita a los niños vivir y descubrir diversas identidades sociales y roles en contextos recreativos. Esta estrategia se hace presente cuando los niños toman papeles específicos, tales como “médico”, “padre”, “maestro” o “amigo”, y se comportan de acuerdo a las expectativas y normas que corresponden a esas identidades. Los niños no sólo reproducen las conductas que observan al asumir diversos roles, sino que también internalizan los patrones sociales y los valores culturales, lo cual les permite comprender mejor las estructuras y las relaciones sociales (Yesil et al., 2025).

Los escenarios recreativos en los que los niños asumen roles sociales contribuyen al desarrollo de sus habilidades socioemocionales. En particular, desempeñar roles permite ejercitar habilidades como la empatía, la colaboración y la negociación porque los participantes deben coordinar sus acciones con las de otros, cumplir con los turnos determinados y satisfacer las expectativas mutuas. Esta negociación actual requiere capacidades comunicativas y una comprensión dinámica de las interacciones humanas, que son útiles para desarrollar habilidades sociales complejas (Borges et al., 2020).

## **Creación de escenarios imaginarios**

La creatividad e imaginación en el juego simbólico hace referencia a la habilidad de los infantes para crear conceptos únicos, examinar opciones distintas y edificar situaciones nuevas que no se encuentran necesariamente en su ambiente inmediato. Esta característica supone un proceso mental sofisticado en el que los niños organizan, fusionan y modifican componentes de vivencias anteriores para generar representaciones lúdicas originales (Garcia et al., 2025).

La creatividad en los niños se demuestra cuando emplean elementos o ideas de manera no convencional en el juego; esto no solo demuestra la capacidad de adaptación del pensamiento, sino también su fluidez y originalidad al crear nuevas

representaciones. Esta dimensión no solo estimula la investigación de diversas alternativas, sino que también hace más fácil adaptarse frente a circunstancias nuevas, puesto que requiere que los niños visualicen situaciones, roles y respuestas alternativas a los problemas que surgen en el juego (Chylińska y Gut, 2020).

### **Juego simbólico cooperativo y de interacción social**

La interacción lúdica son procesos de comunicación, colaboración y socialización que surgen entre los niños cuando intervienen en actividades lúdicas de este tipo, lo cual favorece la creación de lazos sociales y la transmisión de significados comunes. Esto revela que en el juego los niños no solo escenifican situaciones imaginarias, sino que también fomentan habilidades para interactuar socialmente. Esto les ayuda a integrarse con sus pares y a comunicarse mejor (Sierra y Tapia, 2022).

Los niños comparten situaciones imaginarias, cooperan para resolver problemas, intercambian roles y toman turnos para hablar. Estas prácticas sociales, además de estimular la comunicación oral espontánea, contribuyen a establecer normas de convivencia y de respeto por los aportes ajenos, así como la comprensión de los puntos de vista de los demás. En este sentido el juego simbólico se constituye como un espacio social de colaboración donde los niños aprenden a dialogar y a cooperar para que la historia de juego siga adelante (Herrera y Gonzales, 2023).

#### **1.2.2. Variable dependiente: Participación activa**

##### **1.2.2.1. Definición**

La participación activa en el aula se refiere al involucramiento dinámico y consciente de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, donde se espera no sólo su presencia, sino también su interacción, reflexión y colaboración (Aguirre y Castañeda, 2025). Por su parte Gallegos y Vera (2022) indica que esta se caracteriza por la intervención voluntaria o espontánea del estudiante, que está respaldada por conocimientos que le brindan confianza para poder participar en el desarrollo de una

clase específica. la participación activa debe ser un instante de disfrute para los alumnos y que la educación que se les brinda tiene que surgir de sus necesidades, a fin de lograr aprendizajes valiosos. La comunicación y la reflexión son los medios por los cuales se logra la participación activa de los alumnos, lo cual les posibilita conocerse a sí mismos y desarrollarse como individuos críticos y emancipados.

Los estudiantes participan activamente cuando intervienen en la toma de decisiones. Por esta razón, se confía en que los alumnos obtengan el protagonismo que les corresponde y tengan la capacidad de contribuir con su perspectiva para mejorar la calidad educativa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en el salón de clases. Para que los estudiantes se involucren de forma activa, es necesario pedirles algo que sea accesible y factible para ellos. Los alumnos tienen la posibilidad de participar utilizando las preguntas y, mediante el diálogo con los adultos, construyen información y expresan su punto de vista a los demás. El autor también argumenta que los estudiantes se involucran en la sociedad y tienen interacción con ella al expresar sus preguntas, ya que estas inquietudes son una contribución esencial a las relaciones con los demás (Simancas et al., 2025).

La participación activa de los estudiantes es uno de los elementos fundamentales de las reformas actuales en la educación básica general. Las tácticas educativas tradicionales se fundamentan en una difusión pasiva de contenidos, demostrado no ser apropiadas para cubrir las exigencias actuales en el ámbito educativo. Es fundamental en la actualidad educar a personas críticas e independientes que tengan la capacidad de aprender continuamente. En esta situación, se define el principio de participación activa como un enfoque pedagógico que pone al alumno en el eje del proceso de aprendizaje y educación, viéndolo como un participante activo en la creación del conocimiento (Cuje y García, 2025).

Esta postura se sustenta en que aprender implica interactuar con los demás, reflexionar sobre la propia experiencia, implicarse cognitivamente y asumir la responsabilidad del proceso educativo. Bajo este punto de vista la participación activa comprende trabajos cognitivos, afectivos y sociales que facilitan al estudiante el

desarrollo de habilidades, la construcción de significados y la toma de decisiones (Delgado et al., 2026).

Los fundamentos teóricos de la participación activa están estrechamente vinculados con el enfoque constructivista y sociocultural en la educación. Se argumenta desde el constructivismo que cuando un alumno hace conexiones entre lo nuevo que aprende y sus conocimientos anteriores, reestructurando activamente sus estructuras de pensamiento. La participación activa es fundamental en este proceso, pues permite la indagación, el cuestionamiento y la reflexión requeridos para crear conocimientos perdurables. En cuanto a la perspectiva sociocultural, se centra en el rol del lenguaje y de la interacción social en el proceso de aprendizaje, subrayando que las personas adquieren conocimiento en situaciones donde hay colaboración y diálogo (Cuenca et al., 2024).

De acuerdo con Cuje y García “la participación no solo implica la asistencia física a clases, sino también el involucramiento consciente en las actividades la interacción con compañeros y docentes, y la expresión de ideas y emociones de manera efectiva” (2025, p. 581). Durante los primeros años de la educación básica, los niños están en una etapa de desarrollo en la que son esenciales para construir conocimiento el juego, la curiosidad y la exploración. Se ha reconocido que los métodos lúdicos, que se caracterizan por ser tácticas pedagógicas en las que el juego, la diversión y la creatividad tienen un lugar, son instrumentos eficaces para incrementar el interés, la atención y la colaboración en el aula (Park, 2025).

#### **1.2.2.2. Características de la participación activa**

Participar activamente en el proceso educativo no es un concepto unidimensional, sino un fenómeno que se manifiesta observable y significativamente cuando los estudiantes se involucran en el aprendizaje con propósito y responsabilidad. El compromiso de los estudiantes con lo académico les brinda recursos y oportunidades para participar en interacciones socioeducativas y en el aprendizaje, lo que implica que deben estar completamente comprometidos en situaciones de

enseñanza y aprendizaje. La intención deliberada del estudiante de involucrarse en actividades que favorezcan su crecimiento social y cognitivo, estableciendo vínculos significativos entre el alumno y el contenido educativo, es lo que caracteriza la participación activa en este aspecto (Loyola et al., 2025).

Un rasgo característico de la participación activa es que el alumno se conserva motivado y persistente al confrontar retos académicos. Cuando se interesa, tiene curiosidad y realiza un esfuerzo constante por entender y poner en práctica los contenidos recibidos, así como cuando dedica tiempo y energía a las actividades de aprendizaje, participa activamente. Esto significa que los alumnos participativos no se restringen a cumplir con tareas, sino que buscan ampliar sus conocimientos y dar respuesta a preguntas difíciles para construir una comprensión más firme (Delgado et al., 2026).

La motivación y el esfuerzo que los alumnos hacen para relacionarse con sus compañeros y con los contenidos educativos es otra cualidad de la participación activa. Esto se traduce en una implicación cognitiva y emocional más alta con las actividades de aprendizaje. El compromiso académico permite que los estudiantes se comprometan en interacciones educativas y sociales, lo cual mejora su participación en el aula (Wang, 2025).

Es indispensable que los estudiantes muestren iniciativa al plantear preguntas, contestar, aportar ideas y ofrecer soluciones para que la participación activa sea un elemento esencial en las dinámicas de clase. Esto evidencia que no se trata solamente de responder a estímulos externos, sino también de actuar proactivamente en relación con las acciones educativas. Esta iniciativa hace que los alumnos se sientan responsables de su propio aprendizaje, lo que aumenta su compromiso constante con las tareas planteadas (García, 2025).

Además, la participación entre estudiantes y docentes caracteriza a la participación activa y fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y dinámico. Los escenarios de aprendizaje que promueven una comunicación colaborativa y

bidireccional facilitan un compromiso mayor de los estudiantes. Esto es porque los estudiantes sienten que sus aportes son valorados y que ayudan a construir conjuntamente el conocimiento. Los estudiantes presentan una tendencia positiva en el plano emocional, así como un interés genuino por las tareas y los materiales en un ambiente de aprendizaje activo. Esto se traduce en una mayor constancia y disfrute durante todo el proceso educativo. Los resultados de la investigación indican que los niveles elevados de participación activa se vinculan con las respuestas emocionales de los estudiantes, tales como el deleite por aprender, la satisfacción con las experiencias educativas y el entusiasmo (Delgado et al., 2026).

Otra propiedad observada es la habilidad de los alumnos para regular su aprendizaje esto significa que no solo reaccionan a estímulos externos, sino que también supervisan, modifican y valoran su progreso de acuerdo con objetivos educativos. Al comprometerse conscientemente con las metas y tácticas del proceso educativo, este tipo de participación activa fomenta un aprendizaje más profundo y significativo. Evidenciándose a través de notables reacciones que ocurren durante el desarrollo de actividades en el aula, tales como prestar atención detallada a las explicaciones del docente, colaborar con los otros estudiantes, esforzarse constantemente para finalizar las tareas y aplicar lo adquirido en situaciones prácticas. Estas conductas como señales de una participación activa. Estas conductas se han identificado mediante técnicas de análisis empíricos y métodos de observación (Aguirre y Castañeda, 2025).

### **1.2.2.3.Dimensiones de la participación activa**

#### **Participación cognitiva**

La participación cognitiva es la medida en que los niños se comprometen de manera activa con el procesamiento de la información que obtienen durante su aprendizaje. A esta edad, los niños empiezan a adquirir capacidades como el razonamiento lógico, la atención y el pensamiento simbólico, que les posibilitan explorar y entender su entorno de manera activa. Cuando los niños no solamente llevan

a cabo tareas de forma mecánica, sino que además piensan acerca de lo que están aprendiendo, relacionan conceptos nuevos con lo que ya saben y solucionan problemas, se evidencia la participación cognitiva. En esta fase, el juego simbólico y las actividades que promueven la solución de problemas son fundamentales para el desarrollo cognitivo, pues los niños se relacionan con el contenido de una forma creativa y reflexiva. Esta participación también promueve el inicio de la metacognición, o sea, la habilidad de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, lo que les posibilita adaptar sus estrategias a las necesidades del momento (Ruba y Pollak, 2020).

### **Participación social**

La participación social es importante en la educación de los niños, ya que hace referencia a la manera en la que los niños interactúan con sus compañeros y con los adultos en el entorno educativo. En esta etapa, los niños aprenden a compartir conocimientos, a esperar su turno y a trabajar en equipo. Una forma muy eficaz de incentivar la participación social es a través del juego grupal, lo cual ayuda a los niños a desarrollar capacidades lingüísticas y a practicar conductas colaborativas. Las interacciones sociales en el aula facilitan el aprendizaje y el desarrollo emocional. Los niños, a través del juego conjunto y del trabajo en equipo, aprenden a resolver conflictos, a negociar sus roles y a construir conocimiento. Esto eleva su motivación para participar en actividades educativas y fortalece su sentido de pertenencia (Awopetu, 2024).

### **Participación emocional**

El término participación emocional se refiere a la manera en que los niños establecen vínculos emocionales con su entorno y con las actividades educativas. La motivación y la tendencia para participar se ven significativamente afectadas por las emociones en esta etapa de la vida. Los niños que están emocionalmente comprometidos con las actividades educativas tienden a demostrar más interés, satisfacción y emoción; esto fomenta su participación activa. Los niños que tienen una

conexión emocional son más propensos a enfrentar las dificultades y disfrutar de los desafíos en el entorno educativo. Esta fase de participación tiene una fuerte relación con la motivación intrínseca, que se trata de cuando los niños tienen un estímulo para aprender porque les gusta y sienten un vínculo emocional con lo que hacen, no porque necesiten incentivos externos. La administración de las emociones es otro elemento fundamental; los niños que son entrenados para manejar sus sentimientos tienden a participar con más frecuencia en las actividades educativas (Mondi et al., 2021).

### **Participación física**

La participación física es esencial en la educación de los niños, porque estos se encuentran en un proceso de desarrollo de sus capacidades motoras finas y gruesas. Esta dimensión abarca acciones como correr, saltar, escalar y manejar objetos, las cuales posibilitan que los niños se relacionen activamente con su medio ambiente. Las actividades físicas y manipulativas, además de alentar el progreso motriz, promueven el avance cognitivo de los niños al posibilitar que estos exploren ideas como causa y efecto, espacio y forma. La atención y la concentración también están relacionadas con la participación física, porque las actividades motrices brindan a los niños oportunidades para afrontar retos que demandan pensamiento estratégico y resolución de problemas prácticos. El juego físico y las actividades prácticas, además, contribuyen a que los niños fortalezcan su autonomía y confianza, pues cuando superan desafíos físicos sienten que han logrado algo (Annet, 2024).

#### **1.2.2.4. Factores que influyen en la participación activa**

La participación activa de los niños está influenciada por muchos factores internos y externos, uno de ellos es la participación emocional que es esencial porque los niños que se sienten emocionalmente conectados a las actividades están más dispuestos a participar. Cuando los niños se sienten felices en un entorno positivo del aula, su motivación interna y su compromiso de aprender se verán fortalecidos. Los niños que experimentan emociones positivas se implican más en sus tareas y a mostrarse más persistentes cuando se enfrentan a obstáculos, por otra parte, si los niños

pueden controlar sus emociones se relaciona de manera directa con el compromiso emocional. Esto le permite seguir participando de manera activa y mantener su enfoque frente a situaciones frustrantes (Yang et al., 2021).

Los niños pueden participar activamente en el aprendizaje social mediante la interacción con otros, especialmente a través del juego en grupo. Esto ayuda a los niños en el desarrollo de capacidades sociales esenciales, como la capacidad de resolver conflictos, comunicarse y mostrar empatía. La comprensión de los conceptos y el desarrollo de las habilidades lingüísticas son impulsadas por el aprendizaje mutuo. Comunicarse con los profesores y compañeros de clase y tomar parte en actividades colectivas, no sólo estimula la participación, sino que también ayuda a fomentar el sentido de pertenencia y la colaboración en el salón de clases. Cuando los niños colaboran entre ellos y comparten sus pensamientos, se incrementa su motivación y disposición a participar en el aprendizaje grupal (Ayu et al., 2025).

La participación activa también se ve significativamente afectada por el desarrollo cognitivo. Las actividades que desafían la memoria, la atención y la resolución de problemas son muy beneficiosas para los niños que se encuentran en una fase inicial de su desarrollo cognitivo. El juego simbólico y las actividades que requieren lógica son ejemplos de participación cognitiva, la cual contribuye a una comprensión más completa de los contenidos. Estas actividades les permiten pensar y aplicar lo que saben, lo cual mejora su aprendizaje. La incipiente metacognición o capacidad de los niños para reflexionar acerca de sus propias conductas de aprendizaje está muy relacionada con el nivel en que participan cognitivamente (Gardier y Geurten, 2025).

También el medio físico donde se forman los niños es fundamental, ya que un ambiente educativo que fomente la intervención activa debe estar adecuadamente organizado y ser seguro. Los ambientes que se diseñan para fomentar la investigación activa y el aprendizaje aplicado, y que dan acceso a una diversidad de recursos educativos, aumentan la motivación de los niños para participar en las actividades. Las actividades de manipulación y las físicas no solo ayudan a los niños a progresar en su desarrollo motor, sino que además promueven el crecimiento cognitivo, dado que las

experiencias prácticas posibilitan la puesta en práctica de conceptos en circunstancias específicas. Un entorno que propicie la creatividad y la autonomía contribuye a que los niños estén más motivados para participar activamente en las actividades escolares (Yang et al., 2021).

#### **1.2.2.5. Teorías de la participación activa**

Las teorías de la participación activa se enfocan en el modo en que los alumnos, particularmente los niños en sus primeras etapas de desarrollo participan en su proceso de aprendizaje, siendo afectados por distintos elementos sociales, emocionales y cognitivos. Estas teorías muestran que el trabajo en equipo, la motivación intrínseca, la interacción con el ambiente y el respaldo de los maestros ayudan a que los niños se involucren más en las actividades educativas. La teoría sociocultural de Vygotsky (1978) citado por Zhou (2024) que enfatiza la relevancia de la interacción social en el proceso de aprendizaje, es una de las teorías más influyentes, donde los niños adquieren conocimientos de forma más eficaz cuando participan en actividades que implican la interacción con otras personas, sobre todo si cuentan con el respaldo de adultos o personas más experimentadas. Este aprendizaje mediado a través de la zona de desarrollo próximo fomenta la participación activa, ya que los niños pueden realizar tareas que, por sí mismos, no podrían alcanzar, pero que logran con el apoyo adecuado. En esta situación, se considera que la participación activa es un proceso de la sociedad en el que el conocimiento se genera por medio de interacciones y colaboraciones.

El punto de vista de Jean Piaget es otro que tiene relevancia, pues este sostiene que los niños son creadores activos de su propio conocimiento. De acuerdo con Piaget (1964) citado por Sriastuti y Masing (2022) los niños se relacionan con el mundo mediante la exploración y la experimentación. Para que los niños desarrollen su capacidad cognitiva es importante que participen activamente en actividades desafiantes, que les permitan asimilar información nueva. Dicha participación es esencial en el proceso de adaptación y asimilación donde los niños van cambiando su comprensión del mundo a través de la interacción con él y la resolución de problemas. Según Piaget, los niños son capaces de participar de forma activa en la construcción

de su conocimiento si se les brinda experiencias cognitivas ricas y actividades para resolver problemas.

En la misma línea, Jerome Bruner elaboró la teoría del aprendizaje constructivista, la cual resalta la participación activa como el elemento esencial del proceso educativo. Según Bruner (1996) citado por Martínez y Zapata (2024) los niños van construyendo su comprensión del mundo a partir de la investigación activa y el descubrimiento. En su modelo, el aprendizaje es un proceso activo en el que los alumnos interactúan con su entorno y experimentan con nuevas ideas. El andamiaje, basado en el principio de que el profesor guía al estudiante mientras este investiga y aprende por sí mismo, dándole estructura, aquí la intervención activa implica que los niños participen activamente en el proceso de indagar y resolver problemas.

La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura tuvo también un impacto en la forma de entender la participación activa. Según Bandura (2001) citado en Bedoya y Velásquez (2020) los niños adquieren conocimientos a través de la observación y la imitación de las acciones de los demás. Esto quiere decir que formar parte activa no es sólo ejecutar tareas, sino que también implica observar y reproducir comportamientos. Un componente fundamental para que los niños participen de manera activa es la autoeficacia, la confianza que tienen en su capacidad para llevar a cabo las tareas. Bandura dice que observar a otros realizar tareas con éxito potencia la motivación y la habilidad de los niños para tomar parte en actividades similares, lo que a su vez favorece su compromiso e implicación.

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner expande el concepto de participación activa al admitir que los niños aprenden y se involucran en el aula de maneras variadas. Según Gardner (2006) citado por Rodríguez (2024) los niños poseen la habilidad de involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje por medio de variadas formas de inteligencia, entre ellas la lingüística, la lógico-matemática, la musical y la espacial. Esta teoría afirma que la participación activa no se reduce a un solo modo de aprender, sino que debe ser reconocida por medio de varias maneras de expresar y participar. Esto implica que los maestros deben crear

actividades que fomenten una participación significativa de los niños, de acuerdo a sus talentos y habilidades individuales.

#### **1.2.2.6.Importancia de la participación activa en la educación inicial**

Es fundamental que los niños se involucren de manera activa en la educación inicial para su desarrollo integral, ya que esto afecta directamente su motivación y sus habilidades emocionales, cognitivas y sociales. Si los niños participan de forma activa en su proceso educativo, adquieren conocimientos y perfeccionan competencias esenciales para afrontar los retos de su educación futura. El grado de implicación que los niños dediquen a las tareas educativas tendrá un fuerte impacto sobre su motivación intrínseca, clave para lograr una participación activa. Los estudiantes que participan en las decisiones que atañen a su educación suelen mostrar mayor compromiso e interés por sus obligaciones académicas (Mendoza-Santana y Cárdenas-Sacoto, 2022).

La participación activa fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas en el desarrollo cognitivo. Las tareas que obligan a los niños a tomar decisiones, a investigar ideas nuevas y a resolver problemas por sí mismos, promueven un aprendizaje significativo y profundo. El desarrollo de competencias cognitivas requiere de forma básica la interacción con el entorno y la exploración que se estimulan con este tipo de participación, ayudando a la memoria de trabajo y la atención de los niños, ya que les ayuda a enfocarse en las tareas que están aprendiendo (McWayne et al., 2023).

La participación activa se relaciona con el desarrollo de capacidades interpersonales, desde el punto de vista social. Los niños que participan en actividades grupales, como juegos cooperativos o trabajos en equipo, aprenden a compartir, a resolver conflictos de manera eficaz y a formar relaciones. Las interacciones en el ámbito académico favorecen mucho el fortalecimiento de la competencia emocional y lingüística. Estas vivencias fomentan la empatía y la capacidad de ponerse en los zapatos del otro, lo cual contribuye a la creación de un entorno educativo más respetuoso y positivo. Por lo tanto, las relaciones sociales no sólo tienen importancia

para el progreso individual y social de los niños, sino también para mejorar el aprendizaje escolar (Ayu et al., 2025).

La participación activa ayuda a que los niños manejen sus emociones de manera más efectiva en términos de desarrollo emocional. Los niños tienen la posibilidad de aprender a regular sus emociones y a perseverar frente a los obstáculos cuando se involucran en actividades que les presentan desafíos o frustraciones. De acuerdo con Alarcón et al. (2025) los niños que se involucran activamente en actividades educativas tienen una mejor habilidad para reconocer y manejar sus emociones, lo cual propicia un ambiente de aprendizaje más balanceado y eficaz. Los niños que participan emocionalmente en los procesos de aprendizaje desarrollan, además, una perspectiva positiva de estos.

El participar con entusiasmo tiene un efecto directo sobre cómo le irá a uno en sus estudios en el futuro. Los niños, desde muy pequeños, empiezan a ganar confianza en sí mismos y autonomía, dos claves para tener éxito en los estudios. Participar continuamente en la educación inicial ayuda a desarrollar una mayor capacidad de planificación y organización de actividades, lo que facilita el aprendizaje. Los niños que ven que participan en el proceso de aprendizaje tienden a asumir más responsabilidad sobre su educación y a mantener su empeño académico (Mendoza-Santana y Cárdenas-Sacoto, 2022).

#### **1.2.2.7.Estrategias para fomentar la participación activa**

Es fundamental fomentar una participación activa en la educación temprana para promover un desarrollo integral y un aprendizaje significativo durante la infancia. Los docentes cuentan con variadas estrategias para promover la participación desde el ángulo emocional, cognitivo y social. Una estrategia esencial consiste en aprender a través de juegos. A partir de este punto de vista, los niños tienen la posibilidad de aprender de manera activa e interactuando; participan en su proceso educativo a través de la creatividad, la resolución de problemas y la investigación. El juego simbólico es una herramienta fundamental para promover el pensamiento crítico y la autonomía en

los niños, puesto que les permite explorar roles, crear situaciones y analizar diferentes condiciones (González et al., 2022).

Otra estrategia que ha dado buenos resultados es motivar a los niños para que participen activamente en el aprendizaje colaborativo. Las dinámicas grupales promueven la cooperación y el intercambio social, que propician la resolución de problemas, el trabajo colaborativo y la empatía. El aprendizaje cooperativo no solamente potencia las competencias sociales de los niños, sino que además amplía su compromiso emocional con el aprendizaje porque se sienten parte de un grupo y su participación adquiere mayor relevancia (Freire et al., 2024).

Personalizar el aprendizaje permite a los niños aumentar su participación, debido a que los niños aumentan su participación cuando pueden escoger tareas que satisfagan sus propios intereses y necesidades. Esta estrategia se basa en la teoría de autodirección del aprendizaje que sostiene que los niños están más motivados cuando controlan su propio proceso de aprendizaje. De acuerdo con Cuje y García (2025) la enseñanza personalizada no sólo mejora el rendimiento académico, sino la autonomía y la autopercepción del estudiante, lo que permite implicarse con mayor compromiso en las actividades de aprendizaje.

Una estrategia importante para promover la participación activa es usar tecnologías interactivas en el aula. Las herramientas digitales posibilitan que los niños interactúen con los contenidos educativos, apoyándolos en su investigación y aprendizaje mediante la práctica. Los juegos digitales y las aplicaciones educativas pueden ser herramientas útiles para impulsar la participación activa, ya que proveen un entorno estimulante y dinámico que motiva a los niños a interactuar y explorar ideas de una forma entretenida. Las tecnologías interactivas pueden adaptarse al ritmo y necesidades de cada niño, posibilitando una atención individualizada que fomentan su compromiso con el aprendizaje (Vélez, 2023).

El feedback positivo propicia la interacción activa, cuando la retroalimentación es específica y constructiva, los niños desarrollan un mayor sentido de competencia y

se sienten motivados a seguir participando activamente. Al dar retroalimentación, el hecho de poner el acento en el esfuerzo y en el proceso de aprendizaje, y no en los resultados, estimula la motivación intrínseca y promueve una actitud positiva frente al aprendizaje. Este tipo de retroalimentación que destaca los logros y el esfuerzo aumenta la autoestima de los niños y por lo tanto promueve su disposición a participar activamente en las siguientes actividades educativas (Freire et al., 2024).

### **1.3.Pregunta de Investigación**

¿Cómo fortalecer la participación activa en niños de 4 a 5 años mediante juegos de función simbólica en la Unidad Educativa "La Providencia" durante el período académico 2025 – 2026?

### **1.4. Objetivos**

#### **1.4.1. Objetivo General**

Proponer una guía didáctica de juegos de función simbólica para el fortalecimiento de la participación activa en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa "La Providencia" en el período académico 2025 – 2026.

#### **1.4.2. Objetivos Específicos**

**Objetivo 1: Fundamentar teóricamente las dimensiones de la participación activa en el nivel inicial, desde los enfoques pedagógicos que sustentan el desarrollo integral infantil**

La fundamentación teórica de las dimensiones de la participación activa constituyó una base importante para esta investigación. En el desarrollo del marco teórico se analizaron las dimensiones cognitiva, social, emocional y física, las cuales permitieron comprender la participación infantil desde diferentes aspectos. La dimensión cognitiva se relaciona con el pensamiento simbólico y la resolución de 35

problemas; la dimensión social con la interacción y el juego con los compañeros; la dimensión emocional con la motivación y el interés por participar; y la dimensión física con el uso del cuerpo durante las actividades.

El análisis de estas dimensiones proporcionó el sustento teórico para la elaboración de la propuesta pedagógica, permitiendo que la guía didáctica responda a las necesidades del grupo y contribuya al fortalecimiento de la participación activa mediante los juegos de función simbólica.

**Objetivo 2: Diagnosticar el nivel actual de participación activa de los niños de 4 a 5 años en la institución educativa mediante la aplicación de una lista de cotejo.**

Este objetivo se cumplió mediante la aplicación de una lista de cotejo a los 21 niños participantes de la investigación, permitiendo diagnosticar el nivel actual de participación activa en las dimensiones cognitiva, social, emocional y física. A través de la observación de indicadores relacionados con la resolución de problemas, el intercambio de ideas, la cooperación, la expresión emocional, el respeto de turnos y la participación en actividades lúdicas, se obtuvo información relevante sobre el involucramiento de los niños dentro de las experiencias de aprendizaje.

Los resultados evidenciaron un predominio del nivel En Proceso en la mayoría de los indicadores evaluados, lo que refleja que los niños muestran interés y disposición para participar en las actividades propuestas; sin embargo, aún requieren acompañamiento pedagógico para fortalecer su autonomía, iniciativa e interacción con sus compañeros. Este diagnóstico permitió identificar las principales necesidades del grupo y proporcionó información fundamental para sustentar el diseño de la guía de juegos de función simbólica orientada al fortalecimiento de la participación activa.

**Objetivo 3: Diseñar una guía de juegos de función simbólica que integre estrategias lúdicas orientadas a potenciar la participación activa de los niños, respondiendo a los resultados obtenidos en la fase de diagnóstico.**

El logro de este objetivo es una pieza clave de la investigación, ya que permite trasladar los resultados del diagnóstico a una propuesta pedagógica práctica y contextualizada para los 21 niños participantes del estudio. La Guía de Juegos de Función Simbólica fue pensada como un recurso didáctico estructurado que reconoce el juego como una actividad propia de la niñez y como un medio que promueve la interacción, la creatividad y la participación activa en el aula.

La propuesta está integrada por 20 juegos, organizadas cada una en una estructura que contempla el objetivo de aprendizaje, los materiales, el inicio, el desarrollo, el cierre y las pautas de andamiaje dirigidas al docente, con el fin de orientar el acompañamiento pedagógico durante las actividades lúdicas. De esta manera, la guía busca promover experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas, donde los niños puedan involucrarse de manera activa en su proceso de construcción de conocimientos y desarrollo simbólico.

**Tabla 2.** Matriz de Operacionalización de la Propuesta

| <b>Matriz de Operacionalización de la Propuesta</b> |                                                                         |                                                                                |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Dimensión de participación</b>                   | <b>Indicador</b>                                                        | <b>Ítem / (Lista de Cotejo)</b>                                                | <b>Juego de Función Simbólica Propuesto</b>                                                                              | <b>Sustento Teórico (Autor)</b>                                                                                                                                                         |
| <b>Participación cognitiva</b>                      | Participación en actividades de estimulación del pensamiento reflexivo. | 1. El niño participa activamente en las actividades propuestas por el docente. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.1 La Minga de la Limpieza</li> <li>• 1.2 El Mercadito de mi Barrio</li> </ul> | Según Calderón et al. (2025), el juego simbólico permite que el niño convierta representaciones mentales en acciones. Se aplica la Sustitución (uso de objetos para simbolizar otros) y |
|                                                     | Capacidad de resolución de problemas en                                 | 2. El niño propone soluciones ante situaciones problemáticas                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.1 El Hospital de Juguetes</li> <li>• 2.2 La Farmacia de la Esquina</li> </ul> |                                                                                                                                                                                         |

|                             |                                               |                                                                      |                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                             | contextos de aprendizaje.                     | en las actividades.                                                  |                                                                                                                   | la Identidad de roles para que el niño resuelva problemas mediante el pensamiento comparativo y la Planificación simbólica.                                                                                                                                                                                                |
| <b>Participación social</b> | Interacción social con compañeros y docentes. | 3. El niño establece intercambio de ideas con compañeros y docentes. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3.1 La Estación del Tren</li> <li>• 3.2 El Aeropuerto Mágico</li> </ul>  | Basado en la Planificación e Integración de escenas complejas. Según Borges et al. (2020) y Kervin y Mantei (2022) la naturaleza colaborativa de estos juegos obliga a los niños a negociar la historia y los roles, lo que optimiza la fluidez verbal, la escucha activa y el respeto a las normas de convivencia social. |
|                             | Colaboración en dinámicas de trabajo grupal.  | 4. El niño coopera con sus compañeros durante el trabajo en grupo.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4.1 La Granja de mis Abuelos</li> <li>• 4.2 El Huerto Escolar</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|                                |                                                                                                                                  |                                                                               |                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                | Respeto de turnos y normas de convivencia.                                                                                       | 5. El niño respeta turnos durante las actividades.                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5.1 El taller Mecánico</li> <li>• 5.2 La Panadería del pueblo</li> </ul>        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Participación emocional</b> | Nivel de implicación emocional en las actividades lúdicas.                                                                       | 6. El niño participa con entusiasmo en las actividades lúdicas.               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6.1 La Estación de Bomberos</li> <li>• 6.2 El Correo de la amistad</li> </ul>   | Utiliza la Descentración para que el niño adopte perspectivas ajenas. Según Veraksa (2025) y Ponga (2021) el juego simbólico es un espacio seguro para gestionar sentimientos. Al encarnar personajes (Identidad) y enfrentar retos imaginarios, el niño desarrolla resiliencia y bienestar emocional. |
|                                | Expresión de emociones durante el juego.                                                                                         | 7. El niño manifiesta sus emociones al interactuar en el juego.               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 7.1 El Museo de figuras</li> <li>• 7.2 El Concierto de rock</li> </ul>          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                                | Manifestación de entusiasmo, satisfacción e interés espontáneo durante el desarrollo de situaciones imaginarias y roles lúdicos. | 8. Muestra entusiasmo y alegría espontánea al representar roles en el juego.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 8.1 El Picnic en el parque</li> <li>• 8.2 El Circo de las Maravillas</li> </ul> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|                                |                                                                                                                                  | 9. Mantiene el interés y una actitud positiva ante los retos de la actividad. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 9.1 Rescate en el Cotopaxi</li> <li>• 9.2 Búsqueda de Semillas</li> </ul>       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                             |                                                                                                                        |                                                                                    |                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Participación física</b> | Capacidad de manipular objetos y desplazarse con seguridad para resolver situaciones lúdicas y organizar su escenario. | Se desplaza y manipula objetos con seguridad para organizar su escenario de juego. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.1 Moviendo mi mundo</li> <li>• 10.2 Mi propio escenario</li> </ul> | De acuerdo con Sierra y Tapia (2022) las acciones motoras integradas en el juego perfeccionan la coordinación. El niño utiliza la Descentración física para organizar su entorno, otorgando funciones lúdicas a materiales mientras se desplaza con seguridad en su escenario creado. |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**LINK GUÍA: <https://heyzine.com/flip-book/4073f8e9b2.html>**

## **CAPÍTULO II**

### **METODOLOGÍA**

#### **2.1. Materiales**

Para el desarrollo del presente trabajo de investigación se recopiló información a partir de diversas fuentes bibliográficas, tales como artículos científicos, libros y documentos oficiales, los cuales permitieron sustentar teóricamente las variables de estudio. También se realizó la correspondiente operacionalización de las variables juegos de función simbólica y participación activa, con el fin de facilitar su comprensión y adecuada medición dentro del proceso investigativo.

La elaboración del instrumento se fundamentó en el marco teórico de la investigación, definiendo las dimensiones de la variable participación activa en función de los juegos de función simbólica. Para la valoración de esta variable, se diseñó una lista de cotejo (Anexo 5), conformada por 10 ítems relacionados con las dimensiones cognitiva, social, emocional y física. Los componentes fueron elaborados a partir de los indicadores de operacionalización de variables, lo cual permitió la correspondencia entre los principios teóricos y la realidad observada en la institución educativa. La lista de cotejo se estructuró considerando los niveles de desempeño establecidos en el Currículo de Educación Inicial (Iniciado, En Proceso y Adquirido), permitiendo observar y registrar el nivel de participación activa evidenciado por los niños durante las actividades desarrolladas en el entorno educativo.

El instrumento se utilizó una sola vez con el propósito de identificar el nivel de participación activa de los niños. La lista de cotejo permitió reconocer a los participantes en los niveles de iniciado, en proceso y adquirido. El procedimiento facilitó obtener la información necesaria para el diseño de la propuesta pedagógica. Finalmente, se realizó un proceso de validación mediante evaluación de expertos, con la participación de especialistas en educación (Anexo 6), quienes aportaron recomendaciones y observaciones que permitieron optimizar la pertinencia, coherencia y calidad del instrumento de observación.

## **2.1. Métodos**

La investigación actual se desarrolló desde el paradigma interpretativo, ya que su objetivo fue comprender cómo los niños de 4 a 5 años participan de manera activa en su entorno educativo. Este paradigma posibilitó el análisis de las conductas, interacciones y formas de participación que exhiben los estudiantes durante las actividades que se desarrollan en el aula, teniendo en cuenta el contexto en que se desempeñan. Según Escudero et al. (2018) el paradigma interpretativo pretende comprender la realidad social y educativa a partir de la observación y análisis de los fenómenos en su entorno natural.

### **2.1.2. Enfoque cualitativo**

La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo Hernández Sampieri et al. (2014) señalan que este enfoque permite estudiar los fenómenos sociales y educativos mediante la observación, interpretación y análisis de las experiencias y comportamientos de los participantes dentro de su contexto habitual.

En este caso, el enfoque cualitativo permitió observar y analizar las manifestaciones de participación activa presentes en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Providencia”. Además, facilitó identificar las necesidades existentes dentro del grupo de estudio para, posteriormente, elaborar una guía didáctica basada en juegos de función simbólica orientada al fortalecimiento de la participación activa.

### **2.1.3. Tipos de investigación**

La investigación fue de tipo descriptiva y propositiva Hernández Sampieri et al. (2014) los estudios descriptivos permiten detallar las características y particularidades de un fenómeno dentro de un contexto específico. En este sentido, la investigación se enfocó en describir las manifestaciones de participación activa que presentan los niños de 4 a 5 años durante las actividades desarrolladas en el aula. El

estudio tuvo un carácter propositivo porque, a partir de la información obtenida en el diagnóstico, se diseñó una guía didáctica de juegos de función simbólica como alternativa para fortalecer la participación activa en los estudiantes de Inicial II de la Unidad Educativa “La Providencia”.

## **2.2. Diseño de investigación**

### **2.2.2. No experimental**

La investigación se desarrolló bajo un diseño no experimental, debido a que no existió manipulación de variables ni alteración del entorno en el que se desarrollaron los participantes. La observación se realizó en el contexto habitual de los niños, permitiendo registrar las conductas relacionadas con la participación activa tal como ocurrieron dentro del aula. Hernández Sampieri et al. (2014) manifiestan que en los diseños no experimentales las variables son observadas en su contexto natural, sin intervención del investigador.

### **2.2.3. Transeccional (transversal)**

El estudio fue de tipo transversal o transeccional, ya que la recolección de información se efectuó en un solo momento durante el período académico 2025 – 2026. La aplicación de la lista de cotejo se realizó una única vez a los niños de 4 a 5 años de Inicial II de la Unidad Educativa “La Providencia”.

## **2.3. Modalidad**

El tipo de investigación fue de campo, ya que la información se obtuvo directamente en la institución educativa, mediante la observación de las actividades realizadas por los niños en el aula. Esta modalidad permitió conocer de manera directa las manifestaciones relacionadas con la participación activa en el contexto educativo real. Del mismo modo, la investigación tuvo un enfoque bibliográfico – documental, ya que fue necesario consultar libros, artículos científicos, tesis y documentos afines a

los juegos de función simbólica y la participación activa en Educación Inicial. La información reunida permitió fundamentar teóricamente las variables de estudio, así como fortalecer su desarrollo.

## **2.4. Métodos de investigación**

### **2.4.2. Método inductivo**

Se empleó el método inductivo, el cual permitió partir de la observación de situaciones particulares relacionadas con la participación activa de los niños para llegar a interpretaciones generales sobre el fenómeno estudiado.

### **2.4.3. Método analítico-sintético**

El método analítico permitió examinar las diferentes manifestaciones de participación activa presentes en los niños durante las actividades pedagógicas, considerando aspectos como la interacción, atención, expresión y participación dentro del aula. Posteriormente, el método sintético facilitó integrar la información obtenida para comprender de manera general la realidad observada y plantear la propuesta didáctica correspondiente.

## **2.5. Población y muestra**

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “La Providencia”, ubicada en la provincia de Tungurahua. La población estuvo conformada por 21 niños de 4 a 5 años pertenecientes al nivel Inicial II durante el período académico 2025 – 2026. Debido a que el número de participantes fue reducido y accesible, se trabajó con la totalidad de la población, por lo que no fue necesario aplicar ningún tipo de muestreo.

## **2.6. Técnica**

Para la recolección de información se utilizó la técnica de la observación directa, la cual permitió identificar y registrar las conductas relacionadas con la participación activa de los niños durante las actividades realizadas en el aula. Hernández Sampieri et al. (2014) sostienen que la observación facilita el análisis de comportamientos y situaciones dentro de su contexto natural, favoreciendo la comprensión de fenómenos educativos.

## **2.7. Instrumentos**

El instrumento aplicado fue una lista de cotejo dirigida a los niños de 4 a 5 años de Inicial II de la Unidad Educativa “La Providencia”. Este instrumento estuvo conformado por 10 ítems enfocados en evaluar aspectos relacionados con la participación activa de los estudiantes durante el desarrollo de las actividades pedagógicas. La lista de cotejo permitió registrar de manera organizada las conductas observadas en los niños, facilitando la identificación de fortalezas y necesidades relacionadas con su participación dentro del entorno educativo. Además, el instrumento fue sometido a un proceso de validación mediante criterio de expertos, quienes revisaron la claridad, pertinencia y coherencia de cada uno de los ítems planteados.

## **2.8. Procedimiento**

El desarrollo de la investigación inició con la revisión bibliográfica y documental relacionada con los juegos de función simbólica y la participación activa en Educación Inicial, lo que permitió construir la fundamentación teórica del estudio. Posteriormente se gestionaron los permisos correspondientes con la institución educativa para la aplicación del instrumento. Una vez obtenida la autorización, se aplicó la lista de cotejo a los 21 niños de 4 a 5 años de Inicial II, observando las conductas manifestadas durante las actividades desarrolladas en el aula.

Finalmente, la información recopilada fue organizada y analizada con el propósito de interpretar los resultados obtenidos y diseñar una guía didáctica de juegos de función simbólica orientada al fortalecimiento de la participación activa.

## **2.9. Consideraciones éticas**

Durante la investigación se respetaron los principios éticos de responsabilidad, confidencialidad y respeto a los participantes. La información recabada solo ha sido empleada con fines académicos, resguardando los datos personales de los niños observados. También se contó con la autorización de la institución educativa y el consentimiento informado (Anexo 7) de los representantes legales de los estudiantes, velándose por el bienestar físico, emocional y educativo de los niños participantes en todo momento.

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. Análisis y discusión de los resultados

Los resultados analizados se obtuvieron de la aplicación de una lista de cotejo dirigida a 21 niños de 4 a 5 años. El procesamiento de estos datos permitió determinar el nivel de participación activa y cómo esta se manifiesta a través del juego de función simbólica. A partir de los hallazgos, se exponen ideas claras que fundamentan la necesidad de la propuesta pedagógica, permitiendo caracterizar de manera objetiva las dimensiones cognitiva, social, emocional y física del grupo de estudio en relación con las actividades lúdicas observadas.

##### 3.1.1. Análisis de la lista de cotejo realizada a los estudiantes

**Tabla 3.** Sistematización de la lista de cotejo

| Nº | Preguntas                                                                     | Observación                                                                    | Análisis                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | El niño participa activamente en las actividades propuestas por el docente.   | De 21 niños, 16 están en proceso (EP) y 5 en adquirido (A).                    | Se observa que los niños tienen una buena disposición para integrarse a las actividades. Sin embargo, su participación todavía depende mucho de las indicaciones del docente; es decir, responden bien al estímulo, pero la iniciativa de liderar el juego por cuenta propia es un proceso que aún se está formando. |
| 2  | El niño propone soluciones ante situaciones problemáticas en las actividades. | De 21 niños, 2 están en iniciado (I), 13 en proceso (EP) y 6 en adquirido (A). | Cuando surge un reto o un conflicto en el juego, la tendencia de los niños es buscar la aprobación o la ayuda del adulto. Aunque aparecen algunos intentos de resolver problemas, la mayoría necesita que el docente los guíe para que puedan proponer ideas y tomar decisiones solos.                               |

|   |                                                                   |                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---|-------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | El niño establece intercambio de ideas con compañeros y docentes. | De 21 niños, 2 están en iniciado (I), 17 en proceso (EP) y 2 en adquirido (A). | La comunicación entre los niños es funcional pero breve. Se nota que, para mantener un diálogo más largo y fluido, necesitan que el docente intervenga con preguntas, ya que la capacidad de conversar y debatir ideas complejas entre ellos todavía es limitada por su edad.                     |
| 4 | El niño coopera con sus compañeros durante el trabajo en grupo.   | De 21 niños, 4 están en iniciado (I), 12 en proceso (EP) y 5 en adquirido (A). | Se percibe que los niños están pasando del juego individual al juego compartido. La mayoría logra trabajar en equipo si hay supervisión, lo que demuestra que el apoyo mutuo y el trabajo por una meta común todavía necesitan la organización y el recordatorio constante del educador.          |
| 5 | El niño respeta turnos durante las actividades.                   | De 21 niños, 4 están en iniciado (I), 12 en proceso (EP) y 5 en adquirido (A). | El manejo de la impulsividad y el saber esperar es uno de los desafíos más visibles. Se confirma que el respeto a las reglas sociales está en construcción, por lo que la intervención del docente es fundamental para enseñarles a ser pacientes y respetar los tiempos de los demás compañeros. |
| 6 | El niño participa con entusiasmo en las actividades lúdicas.      | De 21 niños, 1 está en iniciado (I) y 20 están en proceso (EP).                | Se nota mucho agrado y emoción general durante el juego. Sin embargo, esta alegría depende de qué tan seguros se sientan en el aula; un ambiente de confianza es lo que realmente permite que los niños más tímidos se suelten y se involucren emocionalmente en la actividad.                    |

|    |                                                                                    |                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7  | El niño manifiesta sus emociones al interactuar en el juego.                       | De 21 niños, 5 están en iniciado (I), 13 en proceso (EP) y 3 en adquirido (A). | La expresión de sentimientos es principalmente a través de gestos y movimientos físicos. Aunque los niños transmiten cómo se sienten de forma natural, todavía necesitan apoyo para usar palabras específicas para identificar y nombrar lo que sienten (como alegría, miedo o sorpresa).  |
| 8  | Muestra entusiasmo y alegría espontánea al representar roles en el juego.          | De 21 niños, 4 están en iniciado (I) y 17 están en proceso (EP).               | Cuando asumen personajes, los niños muestran una conexión emocional más fuerte. Aun así, la capacidad de "meterse en el papel" de forma libre varía mucho entre ellos, lo que resalta la necesidad de seguir motivándolos para que pierdan el miedo a expresarse a través de sus roles.    |
| 9  | Mantiene el interés y una actitud positiva ante los retos de la actividad.         | De 21 niños, 2 están en iniciado (I), 18 en proceso (EP) y 1 en adquirido (A). | La persistencia en el juego depende directamente de qué tan atractiva sea la propuesta. Si el reto es muy extenso o complicado, su atención tiende a dispersarse; esto demuestra la necesidad de usar estrategias que mantengan su curiosidad y ganas de jugar de principio a fin.         |
| 10 | Se desplaza y manipula objetos con seguridad para organizar su escenario de juego. | De 21 niños, 1 está en iniciado (I) y 20 están en proceso (EP).                | Se observa que los niños tienen la destreza física y la confianza para usar los materiales del aula. No obstante, su capacidad para transformar el espacio es inicial, ya que suelen adaptarse a cómo están puestos los objetos en lugar de reconfigurarlos para crear un escenario nuevo. |

### 3.2. Triangulación de datos

**Tabla 4.** Triangulación de datos

| <b>VARIABLE DEPENDIENTE: PARTICIPACIÓN ACTIVA</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Categorías</b>                                 | <b>Respuestas seleccionadas de acuerdo con el tema extraído del análisis de la lista de cotejo</b>                                                                                                                                                                                                                                            | <b>Argumento teórico o estado del arte sobre lo que opinan los autores entorno a las categorías</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <b>Resultados por categoría</b>                                                                                                                                                                                                               | <b>Resultados por variable general</b>                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Participación cognitiva</b>                    | Se evidenció que los niños participan en las actividades propuestas y responden de manera favorable a los estímulos planteados por el docente, no obstante, está participación esta mediada por la orientación externa. Cuando se trata de resolver problemas los estudiantes buscan apoyo del docente antes de pensar por sí mismos en otras | La participación cognitiva supone el desarrollo de procesos mentales superiores como el análisis, la reflexión o la resolución de problemas. De acuerdo con Ruba y Pollak (2020) es el grado en que los niños participan activamente en el procesamiento de la información que adquieren durante el proceso de aprendizaje. Estas habilidades se construyen progresivamente a partir de la interacción con el entorno, | El nivel de participación cognitiva se encuentra en un nivel medio de desarrollo, demostrando que los niños se encuentran dispuestos a participar en las actividades planteadas, especialmente cuando se cuenta con la guía del docente. Esto | La participación activa en su aspecto cognitivo se encuentra en fase de consolidación, ya que el compromiso de los estudiantes requiere de estímulos provenientes del exterior. Por tal razón, se deben poner en práctica estrategias que fomenten la autonomía intelectual, el pensamiento crítico y la |

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                             | posibilidades, demostrando que la toma de decisiones autónoma es una habilidad que aún se encuentra en desarrollo.                                                                                                                                                                                                                          | promoviendo el inicio de la metacognición.<br>De acuerdo con Demirci (2025) los niños desarrollan funciones cognitivas superiores a través de su participación en actividades significativas.                                                                                                                                                                                                             | demuestra que las capacidades cognitivas se encuentran en construcción y necesitan de una mediación pedagógica para su consolidación                                                                                                                                 | habilidad para resolver problemas de forma independiente, promoviendo así una enseñanza más significativa.                                                                                                                                                         |
| <b>Participación social</b> | Los niños están dispuestos a interactuar con sus compañeros y docentes, participando de actividades en grupo e intercambiando ideas, sin embargo, estas interacciones suelen ser cortas y necesitan interacción del docente para mantenerse. El trabajo colaborativo y el respeto a normas de convivencia, como los turnos se encuentran en | La participación social es fundamental en la educación de los niños, ya que se refiere a cómo los niños interactúan con sus compañeros y con los adultos en el entorno educativo. En esta etapa los niños desarrollan habilidades básicas como compartir, esperar su turno y trabajar en equipo (Awopetu, 2024). De acuerdo con Ayu et al. (2025) la interacción entre pares favorece la construcción del | Los resultados muestran que la participación social se encuentra en un nivel de desarrollo progresivo, en el cual los niños pueden interactuar y cooperar, sin embargo, aún necesitan guía para consolidar habilidades como la comunicación efectiva, el respeto por | La participación activa, en su aspecto social se encuentra en vías de consolidarse, por ello es necesario reforzar los métodos pedagógicos enfocados en la interacción sostenida, la cooperación y la convivencia. De esta manera se fomenta una participación más |

|                                |                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                | proceso de consolidación, mostrando como los estudiantes van transitando de formas de participación inicial hacia dinámicas sociales más estructuradas. Demostrando que las habilidades sociales se encuentran en construcción y requieren del acompañamiento pedagógico. | conocimiento y el compromiso en el entorno educativo.                                                                                                                                                                                                                                                         | normas y el trabajo en equipo.                                                                                                                                              | autónoma y estructurada dentro del aula.                                                                                                                                                                       |
| <b>Participación emocional</b> | Los niños demuestran alegría, interés y diversión mientras realizan actividades lúdicas, lo cual evidencia una actitud emocional positiva hacia el aprendizaje. Sin embargo, esta implicación emocional es siempre constante, en particular cuando se presentan           | La participación emocional está estrechamente relacionada con la motivación y el compromiso del estudiante. De acuerdo con Mondí et al. (2021) la forma en que los niños se conectan emocionalmente con su entorno y con las actividades educativas es lo que se conoce como participación emocional. Durante | Los niños participan de manera positiva, mostrando interés y motivación. Sin embargo, tienen dificultades para mantener una actitud estable y para controlar sus emociones. | Es fundamental abordar aspectos tales como la motivación, la seguridad y el manejo de las emociones, sobre todo a nivel emocional, para poder lograr una participación activa. Esto le permitirá participar de |

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                        |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                             | <p>circunstancias que suponen un reto o demanda más esfuerzo. Además, la manifestación de las emociones se lleva a cabo principalmente por medio de conductas y gestos, lo que señala que todavía están en proceso de desarrollar, aptitudes para verbalizar y regular las emociones.</p> | <p>este periodo de la vida, las emociones tienen un impacto significativo en el deseo por participar y la motivación. Por su parte, Engle y Coll (2022) menciona que la motivación e interés pueden favorecer el aprendizaje, pero no garantiza, ya que esto depende únicamente de cómo se procesa la información y se consolida en la memoria.</p> |                                                                                                                                                                          | <p>forma continua y productiva en el proceso de aprendizaje.</p>                                                                                                                       |
| <b>Participación física</b> | <p>Se observó que los niños se involucran de manera activa mediante la manipulación de objetos, el movimiento y el desplazamiento, mostrando confianza en lo que hacen y voluntad para relacionarse con su entorno. No obstante, esta</p>                                                 | <p>La participación física es fundamental en la pedagogía infantil basada en la inclusión de actividades físicas, dado que los niños se hallan en un proceso de evolución de sus habilidades motoras finas y gruesas. Esta dimensión engloba actividades tales como correr, saltar, escalar y</p>                                                   | <p>Los hallazgos demuestran que la implicación física es apropiada, subrayando la seguridad y la predisposición de los niños para interactuar con su entorno, aunque</p> | <p>Se concluye que la participación activa, en su aspecto físico es un elemento fundamental para el desarrollo de los niños. Por ello, se hace necesario impulsar experiencias que</p> |

|  |                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                 |                                                                                                                                                                         |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>participación física se enfoca sobre todo en la exploración guiada, porque los alumnos suelen ajustarse a las condiciones del espacio más que transformarlo por sí mismos.</p> | <p>manipular objetos, las cuales facilitan la interacción activa de los niños con su entorno natural (Annet, 2024). No obstante, el impacto de estas actividades no depende únicamente del movimiento, sino de la integración que se mantenga en los procesos cognitivos, de esta manera la actividad física resulta más efectiva cuando implica desafíos mentales que favorecen funciones como la atención y la memoria (Diamond y Ling, 2020).</p> | <p>aún se requiere robustecer en lo que respecta a la autonomía y la organización espacial.</p> | <p>promuevan la exploración autónoma, el movimiento y la utilización creativa del ambiente. De esta manera se propicia un aprendizaje más dinámico y significativo.</p> |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

### **3.1. Respuesta a la pregunta de investigación**

A partir del análisis realizado mediante la aplicación de la lista de cotejo a los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Providencia”, se evidenció que la mayoría de los estudiantes se encontraban en un nivel “en proceso” en aspectos relacionados con la iniciativa, la cooperación grupal, la resolución de problemas y la participación física dentro del aula. Con base en estos resultados, se planteó el diseño de una guía de juegos de función simbólica orientada al fortalecimiento de la participación activa, considerando dimensiones como la interacción social, la expresión emocional, la participación cognitiva y el involucramiento físico de los niños.

Esto permitió determinar que el diseño de una guía didáctica basada en juegos de función simbólica constituye una respuesta pedagógica frente a las necesidades identificadas en el diagnóstico realizado a los niños, puesto a que esto permite convertir las actividades del aula en experiencias participativas en las que el niño adopte un rol activo, exprese sentimientos, interactúe con sus compañeros e incorpore aprendizajes relevantes mediante el juego.

## **CAPÍTULO IV**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **4.1. Conclusiones**

- La fundamentación teórica permite determinar que la participación en el nivel inicial no es una acción aislada, sino la unión de las dimensiones cognitiva, social, emocional y física. Se concluye que el aprendizaje en niños de 4 a 5 años depende de una conexión real entre su pensamiento simbólico y la actividad motriz en un entorno seguro.
- Se diagnosticó que la participación activa de los niños de 4 a 5 años se encuentra predominantemente en el nivel En Proceso en los diferentes indicadores evaluados. Los resultados evidenciaron que los niños muestran interés y disposición para participar en las actividades propuestas; sin embargo, aún requieren acompañamiento pedagógico para fortalecer su autonomía, interacción, resolución de problemas y expresión de ideas dentro de las experiencias de aprendizaje.
- El diseño de la guía didáctica, compuesta por 20 juegos de función simbólica, se concibió como una propuesta pedagógica orientada a fortalecer la participación activa de niños de 4 a 5 años. Las actividades se organizaron en función de los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento, considerando aspectos relacionados con la interacción, la creatividad, la comunicación y la implicación del alumnado en el aula.

#### **4.2.Recomendaciones**

- Incorporar en la práctica pedagógica diaria los enfoques que reconocen al niño como un sujeto capaz de negociar significados y transformar su entorno. Es necesario que el docente planifique experiencias que desafíen el pensamiento de los infantes, evitando caer en rutinas mecánicas que no estimulen el desarrollo de sus capacidades individuales.
- Sistematizar el uso de instrumentos de observación objetiva, como la lista de cotejo, para monitorear el progreso individual de los 21 niños de manera

constante. Estos datos deben servir para realizar ajustes inmediatos en las estrategias de aula, garantizando que las actividades se adapten siempre al ritmo evolutivo y a los intereses que muestra el grupo.

- Implementar la guía de juego de función simbólica, respetando las fases de inicio, desarrollo y cierre, y considerando las pautas de andamiaje propuestas. Se recomienda que el docente actúe como facilitador durante las actividades, permitiendo que los niños dirijan los juegos de función simbólica para fortalecer su autonomía y su capacidad de manejar situaciones en contextos imaginarios.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, F., C. F., Romero, S., y Pulache, M. (2024). *EL JUEGO SIMBÓLICO Y LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL*. [Tesis de pregrado. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico]:  
<https://repositorio.monterrico.edu.pe/server/api/core/bitstreams/f903c8ea-8107-49a8-8346-369b0ed4d40d/content>
- Aguirre, V., y Castañeda, V. (2025). *Fortalecimiento de la atención y la participación activa en la dimensión comunicativa en niños y niñas de 5 a 6 años del grado Transición en la Institución Educativa Tablones, mediante la implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje DUA*. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]:  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/70550/vcastanedao.pdf?sequence=1&isAllowed=y#page=23.61>
- Alarcón-Espinoza, M., Samper, P., y Anguera, M. (2025). Communication and emotional regulation in the classroom: a challenge for the education of the future (Comunicación y regulación emocional en el aula: un desafío para la educación del futuro). *Ibero-American Journal of Psychology and Public Policy*, 2(2), 249-286. <https://doi.org/10.56754/2810-6598.2025.0037>
- Annet, K. (2024). The role of play in early childhood education: Balancing fun and learning. *Eurasian Experiment Journal of Arts and Management (EEJAM)*, 5(3), 31-34. [https://kiu.ac.ug/assets/publications/2388\\_the-role-of-play-in-early-childhood-education-balancing-fun-and-learning.pdf](https://kiu.ac.ug/assets/publications/2388_the-role-of-play-in-early-childhood-education-balancing-fun-and-learning.pdf)
- Awopetu, A. (2024). The significance of play in promoting child development and strong parent-child bonds. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences*, 12(2). <https://www.idpublications.org/wp-content/uploads/2024/06/Full-Paper-THE-SIGNIFICANCE-OF-PLAY-IN-PROMOTING-CHILD-DEVELOPMENT-AND-STRONG-PARENT-CHILD-BONDS.pdf>
- Ayu, C., Dameaty, F., Savana, C., Indahsari, A., y Jannah, M. (2025). Enhancing Social Skills in Early Childhood through Cooperative Learning: A Case Study. *Nak-Kanak: Journal of Child Research*, 2(2), 81-87.  
<https://doi.org/10.21107/njcr.v2i2.144>
- Baque, L., Heras, A., Zeballos, J., y Chavez, M. (2025). Técnicas activas en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Carrera de Educación Inicial. *SAPIENS*, 2(6), 1-9. <https://doi.org/10.71068/r9f8ac53>
- Bedoya, M., y Velásquez, G. (2020). *Competencias ambientales basadas en los procesos de aprendizajes por observación desde la teoría cognitivo social de Albert Bandura en estudiantes de básica primaria*. [Tesis de maestría, Universidad Córdoba]:

<https://repositorio.unicordoba.edu.co/entities/publication/56af190c-9eab-4bbe-80f6-128ef7497d9a>

- Borges, C., Solovieva, Y., y Quintanar Rojas, L. (2020). Efectos del juego de roles sobre la interiorización de acciones objetales y simbólicas en preescolares. *Cuadernos Hispanoamericanos De Psicología*, 20(1), 1-16.  
<https://doi.org/10.18270/chps.v2020i1.3308>
- Cáceres, J., Luna, M., Romero, L., y Garcés, S. (2024). Juego Simbólico un Proceso Dinámico para Potenciar las Habilidades Socioemocionales y Artísticas en los Niños de Educación Inicial. *Ciencia Latina Revista científica multidisciplinar*, 8(5), 1989-204. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.13670](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13670)
- Calderón, C., Yanza, J., Yanza, A., y Calva, L. (2025). El juego simbólico y su influencia en el desarrollo socioemocional en educación inicial. *DISCE. Revista Científica Educativa Y Social*, 2(1), 91-104.  
<https://doi.org/10.69821/DISCE.v2i1.37>
- Cazar, L., Lata, S., y Haro, R. (2026). La metodología de rincones de aprendizaje y su impacto en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 a 5 años. *DISCE. Revista Científica Educativa Y Social*, 3(1), 268-285.  
<https://doi.org/10.69821/DISCE.v3i1.97>
- Chugá, G., Gualoto, M., y Villarreal, S. (2024). Juego simbólico como herramienta pedagógica para estimular creatividad en niños de 4 a 5 años. *Revista Cotopaxi Tech*, 4(1), 13-28.  
<https://ojs.isuc.edu.ec/index.php/cotopaxitech/es/article/view/119>
- Chylińska, M., y Gut, A. (2020). Pretend play as a creative action: On the exploratory and evaluative features of children's pretense. *Theory & Psychology*, 30(4), 549-566. <https://doi.org/10.1177/0959354320931594>
- Coelho, V., Cadima, J., y Pinto, A. I. (2019). Child Engagement in Inclusive Preschools: Contributions of Classroom Quality and Activity Setting. *Early Education and Development*, 30(6), 800-816.  
<https://doi.org/10.1080/10409289.2019.1591046>
- Cuenca, D., Castillo, I., Cueva, R., y Albán, K. (2024). Desde el aprender académico hasta el aprender modelando: Visión cognitiva integradora. *Revista Social Fronteriza*, 4(3). [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(3\)305](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(3)305)
- Cuenta, D. (2022). *El juego simbólico y habilidades sociales en niños de cuatro años de la institución educativa inicial Miguel Grau, distrito de Juliaca 20222*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]: [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27598/CREATIVIDAD\\_HABILIDADES\\_SOCIALES\\_CUENTA\\_CHAVEZ\\_DORIS\\_PILAR.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27598/CREATIVIDAD_HABILIDADES_SOCIALES_CUENTA_CHAVEZ_DORIS_PILAR.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

- Cuje, M., y García, B. (2025). La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de primero de básica. *Revista Electrónica de Investigación*, 7(14), 579-597. <https://doi.org/10.35381/noesisin.v7i14.426>
- Delgado, T., Pesantes, M., Farinango, N., Vargas, K., López, K., y Zapata, E. (2026). Participación Activa Del Estudiante Y Su Impacto En Los Procesos De Enseñanza Y Aprendizaje En Educación General Básica. *REVISTA CIENTÍFICA TSAFIKI*, 1(1), 616-627. <https://doi.org/10.70577/raz2sy86>
- Delgado, T., Pesantez, M., Farinango, N., Vargas, K., López, K., y Zapata, E. (2026). Participación activa del estudiante y su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje en educación general básica. *Revista Científica Multidisciplinaria Tsafiki*, 1(1). <https://doi.org/10.70577/raz2sy86>
- Demirci, K. (2025). The Reciprocal Relationship Between Executive Functions And Motivation In Early Childhood: A Comprehensive Review. *Nvpublicationhouse Library for European International Journal of Pedagogics*, 5(11), 1-10. <https://www.nvpublicationhouse.com/index.php/nvleijp/article/view/2207/2210>
- Diamond, A., y Ling, D. (2020). Review of the evidence on, and fundamental questions about, efforts to improve executive functions, including working memory. *Cognitive and working memory training: Perspectives from psychology, neuroscience, and human development*, 143-431. <https://doi.org/10.1093/oso/9780199974467.001.0001>
- Engel, A., y Coll, C. (2022). Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 225-242. <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31489>
- Escudero Sánchez, C. L., y Cortez Suárez, L. A. (s.f.).
- Escudero Sánchez, C., Cortez Suárez, L., Encalada Torres, G., & Estévez Pichamaza, B. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. (U. T. Machala, Editor) Retrieved Mayo 11, 2024, from Repositorio Digital de la Universidad Técnica de Machala: <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12501>
- Espinoza, J., Nivelá, A., Crespin, I., Chimbay, R., y Zurita, S. (2025). Juego simbólico digital y desarrollo de la función ejecutiva en niños de 4 a 5 años: un enfoque neuroeducativo en la educación inicial. *ASCE MAGAZINE*, 4(4), 1805–1832. <https://doi.org/10.70577/asce.v4i4.462>
- Freire, M., Orellana, V., Cabrera, J., Montenegro, I., y Cedeño Vallejo, C. (2024). Estrategias para fomentar la participación activa y el compromiso de los estudiantes en cursos en línea. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 2879-2891. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12537](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12537)

- Gallegos, V., y Vera, E. (2022). *La pedagogía de la pregunta como generadora de la participación activa de los estudiantes dentro del aula*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]: <https://rest-dspace.ucuenca.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f147710d-4018-4d5d-8539-ceb7da31e46f/content#page=39.42>
- Garaigordobil, M., Berruero, L., y Celume, M. (2022). Desarrollo de la creatividad y las competencias socioemocionales de los niños a través del juego: Resumen de veinte años de hallazgos de las intervenciones basadas en la evidencia “Programa de juegos”. *Journal of Intelligence*, 10(4), 77. <https://doi.org/10.3390/jintelligence10040077>
- García, G., Paz-Rivera, A., Baque-Yoza, M., Quezada-Pineda, A., y Yáñez-Rueda, H. (2025). La relación entre el juego simbólico y el desarrollo cognitivo. *Revista científica retos de la ciencia*, 9(19), 32-45. <https://doi.org/10.53877/rc9.19-550>
- García, M. (2025). *El impacto de los juegos cooperativos sobre la motivación intrínseca del alumnado de 2º de Primaria*. Universidad de Valladolid: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/82284>
- Gardier, M., y Geurten, M. (2025). Influence of early metacognition on children’s later regulation behaviours: the case of the memorability heuristic. *European Journal of Developmental Psychology*, 22(4). <https://doi.org/10.1080/17405629.2025.2474417>
- Giovanelli, C., Di Dio, C., Lombardi, E., Tagini, A., Meins, E., Marchetti, A., y Carli, L. (2020). Exploring the relation between maternal mind-mindedness and children’s symbolic play: A longitudinal study from 6 to 18 months. *Infancy*, 25(1), 67-83. <https://doi.org/10.1111/inf.12317>
- González, J., Vale, D., Tapia, D., y Salgado, P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo de conocimiento*, 7(2), 1815-1825. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3682>
- González, N., Zamora-Hernández, M., y Castelán-Flores, V. (2022). Estrategias discursivas como medio para fomentar la participación activa en aulas virtuales. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 15, 109-122. <https://doi.org/10.55777/rea.v15iEspecial.4415>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). Madrid, España: McGraw Hill España. Retrieved Abril 11, 2026, from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Herrera, C., y Gonzales, V. (2023). El Juego Simbólico en el Desarrollo de Competencias en la Primera Infancia. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 2, 16. <https://doi.org/10.37843/rtd.v16i2.372>

- Kampeza, M., y Delserieys, A. (2024). settingsOrder Article Reprints. *Educ. Sci*, 14(10), 1080. <https://doi.org/10.3390/educsci14101080>
- Kervin, L., y Mantei, J. (2022). Pretend Play: Children in Control of a Shifting Narrative. *Educ. Sci.*, 12(12), 925. <https://doi.org/10.3390/educsci12120925>
- Lenters, K., Mosher, R., y Macdonald, J. (2022). Playing the story: Learning with young children's in/visible composing collaborations in outdoor narrative play. *Journal of Early Childhood Literacy*, 308-335(25), 2022. <https://doi.org/10.1177/1468798422114423>
- Loyola, P., Salzae, G., Adsuar, J., Vega, A., y Gil, M. (2025). Studying engagement in educational settings: a mapping review on high-impact academic engagement research. *Sec. Educational Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1519509>
- Marchesi, Á., Pilar, A., Paniagua, G., y Valmaseda, M. (1995). *Dimensiones del juego simbólico*. Madrid: Centro de publicaciones.
- Martínez, L., y Zapata, V. (2024). Teoría de aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, en el Proceso de Formación Científica Básica de las Ciencias Naturales en los estudiantes de segundo grado del Colegio Metropolitano del Sur del Municipio de Floridablanca. *Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar*, 8(5), 7698-7712. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i5.14186](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.14186)
- McWayne, C., Ochoa, W., Segovia, J., Zan, B., Greenfield, D., y Mistry, J. (2023). Engagement in the preschool classroom: Brief measures for use with children from ethno-racially diverse and low-income backgrounds. *Early childhood research quarterly*, 64, 177-185. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2023.03.002>
- Mendoza-Santana, M., y Cárdenas-Sacoto, J. (2022). Importancia de la participación familiar en la educación de los estudiantes del nivel inicial. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(2). <http://scielo.sld.cu/pdf/reds/v10n2/2308-0132-reds-10-02-e24.pdf>
- Mondi, C., Giovanelli, A., y Reynolds, A. (2021). Fostering socio-emotional learning through early childhood intervention. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 1-43. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00084-8>
- Paliza, Y., Paucar, I., Villegas, S., Alcántara, J., y Espinoza, Z. (2025). El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano. *Revista InveCom*, 5(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15009213>
- Park, J. (2025). Playification of theatre: game play, ludic activities and being playful in the great gatsby: an immersive theatrical experience. *Theatre Research International*, 50(1), 18-37. <https://doi.org/10.1017/S0307883324000385>
- Peñafiel, A., Neira, M., Alvear, F., y Tacle, S. (2023). Juego de roles como estrategia de enseñanza-aprendizaje para mejorar las relaciones sociales en niños de

- educación inicial. *Revista Social Fronteriza*, 3(5), 192-206.  
[https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3\(5\)192-206](https://doi.org/10.59814/resofro.2023.3(5)192-206)
- Ponga, J. (2021). El recurso del juego dramático en educación primaria. *Encuentro Journal*, 29, 34-49. <https://doi.org/10.37536/ej.2021.29.1920>
- Rengifo, Y. (2023). *Juego simbólico y el lenguaje oral en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N°461 distrito de Manantay*, 2022. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Ucayali]:  
<https://apirepositorio.unu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/63d96d04-94ae-4e47-b289-73391be760f6/content>
- Rodríguez, J. (2024). *Aprendizaje significativo en el aula integrando inteligencias diversas*. [Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]:  
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/63035/Jyrodriguezpa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ruba, A., y Pollak, S. (2020). The development of emotion reasoning in infancy and early childhood. *Annual Review of Developmental Psychology*, 2(1), 503-531.  
<https://www.annualreviews.org/content/journals/10.1146/annurev-devpsych-060320-102556>
- Sierra, K., y Tapia, C. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo de la socialización en niños y niñas de 3 a 4 años en el año lectivo 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]:  
<https://www.dspace.uce.edu.ec/entities/publication/7fa446b1-5e38-43cb-bc78-ad255bdf2099>
- Sierra, K., y Tapia, C. (2022). *El juego simbólico en el desarrollo de la socialización en niños y niñas de 3 a 4 años en el año lectivo 2022*. [Tesis de pregrado, Universidad Central del Ecuador]:  
<https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/8108e80e-ea94-4b96-a510-d44ecbc0c3fa/content#page=36.13>
- Simancas, F., Reyes, J., Chacha, N., Conforme, T., Trujillo, M., Rodríguez, Y., y Becerra. (2025). El impacto de la participación estudiante en la toma de decisiones dentro de la comunidad escolar en estudios sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1).  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i1.16137](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16137)
- Smits, M., van der Wilt, F., Meeter, M., y van der Veen, C. (2026). The Effect of Pretend Play on Children's Social Competence: An Intervention Study in Early Childhood Education. *Social Development*, 35.  
<https://doi.org/10.1111/sode.70050>
- Sriastuti, L., y Masing, M. (2022). Application of Jean Piaget's Cognitive Learning Theory in Early Childhood Education. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 14-22. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v2i1.101>

- Talavera, R. (2023). Juego simbólico en el desarrollo de las habilidades de interacción social en niños de 5 años de dos Instituciones Educativas Públicas del distrito de Ate- Lima. *Digital Publisher* , 8(1), 348-369.  
<https://doi.org/10.33386/593dp.2023.1-1.1671>
- Vélez, L. (2023). La tecnología educativa y su impacto en la educación inicial. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la investigación y publicación científico-técnica multidisciplinaria)*, 8(2), 531-545.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i3.11745](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11745)
- Veraksa, A. P. (2025). Non-therapeutic play to overcome negative emotional symptoms and improve emotional intelligence in children aged 3–7: a systematic review. *Frontiers in Psychology*, 16, 1-17.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1475387>
- Wang, Q. (2025). Re-discover student engagement from the perspective of definition and influencing factors. *Sec. Educational Psychology*, 15.  
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1428668>
- Wanicharoen, N. (2024). Pretend Play and Children's Language Development. *retrieved from*, 9(10), 788–800. [https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/271246?utm\\_source=chatgpt.com](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jomld/article/view/271246?utm_source=chatgpt.com)
- Yang, Y., Yuan, Y., Yan, H., Wang, Y., y Li, G. (2021). The linkages between Chinese children's both cognitive engagement and emotional engagement and behavioral engagement: Mediating effect of perceptions of classroom interactions in math. *Psychology in the Schools*, 10, 58.  
<https://doi.org/10.1002/pits.22571>
- Yesil, R., Erdiller, Z., y Metindogan, A. (2025). Exploring children's play culture and game construction: Role of sociodramatic play in supporting agency. *Early Childhood Educ J*, 53, 703-716. <https://doi.org/10.1007/s10643-023-01621-5>
- Yucta, D. (2024). *El juego simbólico y su impacto en el desarrollo integral de los niños de 4 a 5 años de la "Escuela de Educación Básica San Pablo" - cantón Riobamba* . [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/14235/1/Yucta%20Ll.%2c%20Domenica%20G.%20%282024%29%20El%20juego%20simb%3b%20lico%20y%20su%20impacto%20en%20el%20desarrollo%20integral%20de%20los%20ni%3b%20os%20de%204%20a%205%20a%3b%20os%20de%20la%20e2%80%9cEsc>
- Zhao, Y., y Gibson, J. (2022). Solitary symbolic play, object substitution and peer role play skills at age 3 predict different aspects of age 7 structural language abilities in a matched sample of autistic and non-autistic children. *Autism & developmental language impairments*, 7, 1-13.  
<https://doi.org/10.1177/23969415211063822>

Zhou, X. (2024). Sociocultural Theory in Early Childhood Education. *Zhou, X.*, 51. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/51/20240981>

Zijian, G., y Maniam, s. (2025). Narrative Logic and Cognitive Transfer in Children's Theatre - A Study of Literary Extrapolation in Theatre, Film and Television Based on Creativity and Social Development. *Transformative Pedagogies*, 1(5). <https://doi.org/10.64229/zsfaxb87>

## ANEXOS

### ANEXO 1.

#### Carta compromiso

Ambato, 4 de marzo de 2026

Doctora Mtr.  
Marina Zenaida Castro Solórzano.  
Presidente de la Unidad de Titulación  
Carrera de Educación Inicial  
Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación  
Presente.

De mi consideración:

Mg. Sor Gabriela Soroya Burgos Tixe en mi calidad de rectora de la Unidad Educativa "La Providencia", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del Trabajo de Titulación: "Los juegos de función simbólica para la participación activa en niños de 4 a 5 años" propuesto por la estudiante Stephanie Guadalupe Morales Sandoval, portador/a de la Cédula de Ciudadanía N°1850641091, estudiante de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

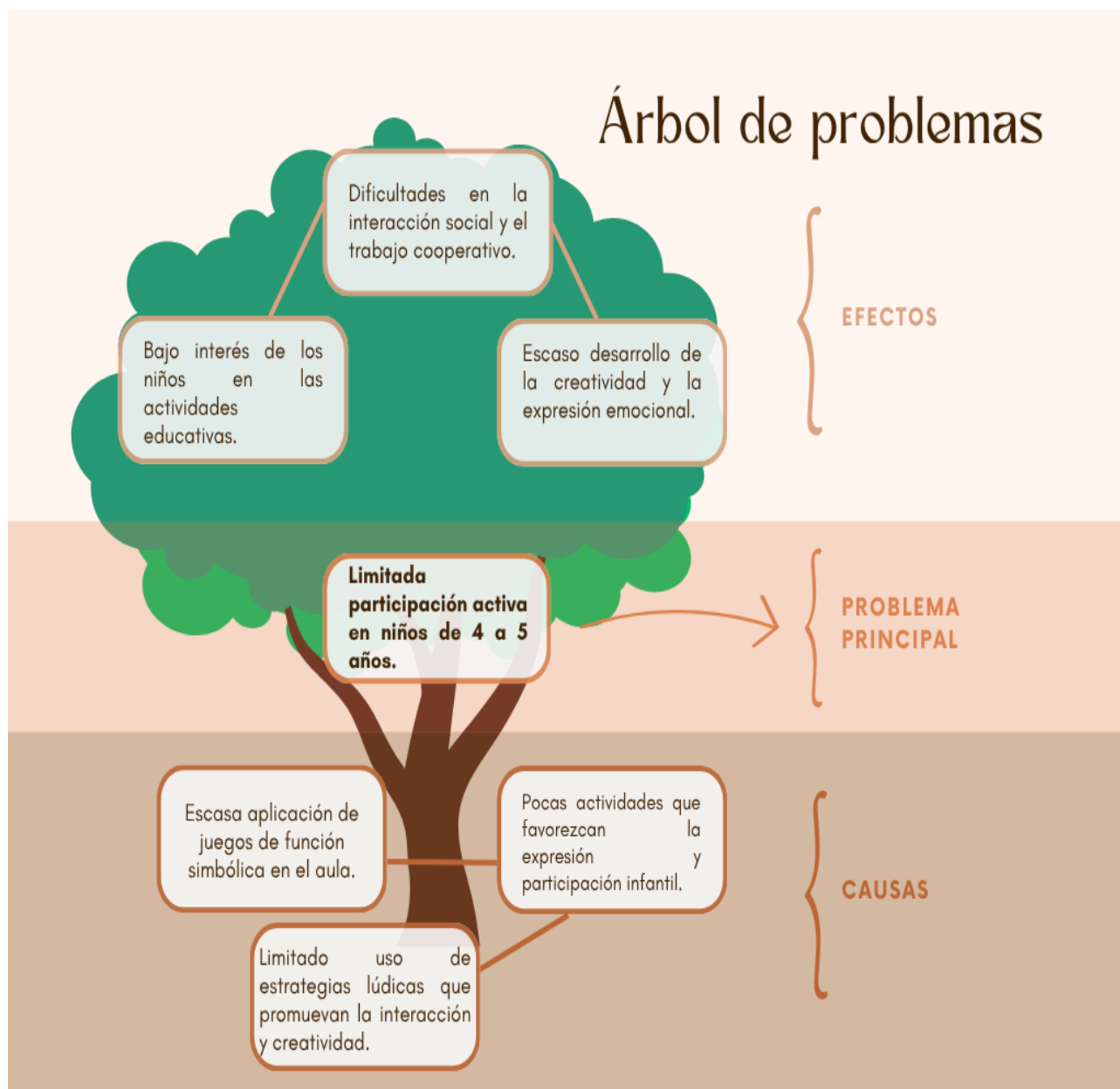
Atentamente:

  
Mg. Sor Gabriela Soroya Burgos Tixe  
RECTORA  
Unidad Educativa "La Providencia"  
C.C. 1719625509  
Telf: 03-2824212  
Cel: 0981153150  
Email: providencia.ambato@gmail.com



## ANEXO 2.

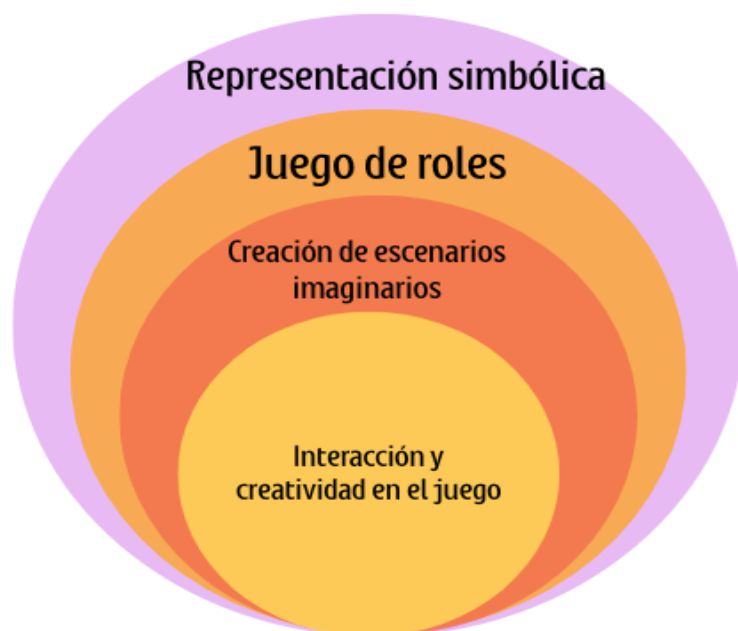
### Árbol de problemas



### ANEXO 3.

Red de inclusión

## Red de variables



V.I Juegos de función simbólica



V.D Participación activa

## ANEXO 4

### Operacionalización de variables

| Variable                           |               | Definición                                                                                                                                           | Dimensiones   | Indicadores                                                                                                                                    | Técnica | Instrumento |
|------------------------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| <b>Juegos de función simbólica</b> | Independiente | Actividades lúdicas en las que el niño representa situaciones reales o imaginarias mediante el uso de símbolos, favoreciendo su desarrollo integral. | Descentración | 1. Uso de objetos como sustitutos simbólicos en situaciones imaginarias<br>2. Capacidad de adoptar diferentes puntos de vista durante el juego |         |             |
|                                    |               |                                                                                                                                                      | Identidad     | 3. Asignación de funciones y roles estables a los objetos<br>4. Creación de narrativas que se vinculan a la realidad                           |         |             |
|                                    |               |                                                                                                                                                      | Sustitución   | 5. Uso de objetos para representar otras realidades o situaciones.<br>6. Combinación de múltiples personajes o escenarios en un solo juego.    |         |             |
|                                    |               |                                                                                                                                                      | Integración   | 7. Combinación de múltiples personajes o escenarios en un solo juego                                                                           |         |             |

|                             |             |                                                                                                             |                         |                                                                                                                                   |             |                 |
|-----------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----------------|
|                             |             |                                                                                                             |                         | 8. Continuidad de los roles asignados durante el juego                                                                            |             |                 |
|                             |             |                                                                                                             | Planificación           | 9. Planificación previa de las acciones en el juego<br>10. Capacidad para anticipar los resultados del juego y organizar acciones |             |                 |
| <b>Participación activa</b> | Dependiente | Nivel de involucramiento del niño en actividades educativas mediante interacción, iniciativa y comunicación | Participación cognitiva | 1. Participación en actividades que promuevan el pensamiento y la reflexión.<br>2. Resolución de problemas                        | Observación | Lista de cotejo |
|                             |             |                                                                                                             | Participación social    | 3. Interacción con compañeros y docentes<br>4. Colaboración en actividades grupales<br>5. Respeto de turnos y normas              | Observación | Lista de cotejo |
|                             |             |                                                                                                             | Participación emocional | 6. Grado de implicación emocional<br>7. Expresión de emociones durante el juego                                                   | Observación | Lista de cotejo |
|                             |             |                                                                                                             |                         | 8. Manifestación de entusiasmo,                                                                                                   | Observación | Lista de cotejo |
|                             |             |                                                                                                             |                         |                                                                                                                                   |             |                 |

|  |  |  |                      |                                                                                                                           |             |                 |
|--|--|--|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----------------|
|  |  |  |                      | satisfacción e interés espontáneo durante el desarrollo de situaciones imaginarias y roles lúdicos.                       |             |                 |
|  |  |  | Participación Física | 9. Capacidad de manipular objetos y desplazarse con seguridad para resolver situaciones lúdicas y organizar su escenario. | Observación | Lista de cotejo |

## ANEXO 5.

### Lista de cotejo



UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Lista de cotejo dirigida a:** Niños de 4 a 5 años de Educación Inicial

**Edad:**.....

**Grado:** Inicial II

**Fecha de aplicación:**.....

**Tema:** Los juegos de función simbólica para la participación activa en niños de 4 a 5 años.

**Nombre de la persona que aplicó la prueba:** Stephanie Morales

| Nº | Ítems                                                                              | Niveles de desempeño |            |           |
|----|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------|-----------|
|    |                                                                                    | Iniciado             | En proceso | Adquirido |
| 1  | El niño participa activamente en las actividades propuestas por el docente.        |                      |            |           |
| 2  | El niño propone soluciones ante situaciones problemáticas en las actividades.      |                      |            |           |
| 3  | El niño establece intercambio de ideas con compañeros y docentes.                  |                      |            |           |
| 4  | El niño coopera con sus compañeros durante el trabajo en grupo.                    |                      |            |           |
| 5  | El niño respeta turnos durante las actividades.                                    |                      |            |           |
| 6  | El niño participa con entusiasmo en las actividades lúdicas.                       |                      |            |           |
| 7  | El niño manifiesta sus emociones al interactuar en el juego.                       |                      |            |           |
| 8  | Muestra entusiasmo y alegría espontánea al representar roles en el juego.          |                      |            |           |
| 9  | Mantiene el interés y una actitud positiva ante los retos de la actividad.         |                      |            |           |
| 10 | Se desplaza y manipula objetos con seguridad para organizar su escenario de juego. |                      |            |           |

## ANEXO 6.

Validación de experto

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/smorales1091\\_uta\\_edu\\_ec/IQAbkMchtuwtTJzt\\_M7IkTBmAXk9djl2h4jvmFmJN\\_0WcQQ?e=TYrFu4](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/smorales1091_uta_edu_ec/IQAbkMchtuwtTJzt_M7IkTBmAXk9djl2h4jvmFmJN_0WcQQ?e=TYrFu4)

| MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO                                                                    |                         |                                                                                                                                  |                                                                                    |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------|---------------|-------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------|--|
| TÍTULO DE LA TESIS: Los juegos de función simbólica para la participación activa en niños de 4 a 5 años |                         |                                                                                                                                  |                                                                                    |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
| INSTRUCCIÓN: Seleccione con un visto (✓) el criterio de evaluación correspondiente a cada pregunta.     |                         |                                                                                                                                  |                                                                                    |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
| VARIABLE                                                                                                | DIMENSIÓN               | INDICADOR                                                                                                                        | ITEMS                                                                              | OPCIÓN DE RESPUESTA |                |               | CRITERIOS DE EVALUACIÓN                   |                                            |                                            |                                                 | OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIÓN |  |
|                                                                                                         |                         |                                                                                                                                  |                                                                                    | Iniciado (1)        | En proceso (2) | Adquirido (3) | RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN | RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR | RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL INDICADOR | RELACION ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA |                               |  |
| VARIABLE 2 PARTICIPACIÓN ACTIVA                                                                         | Participación cognitiva | Participación en actividades de estimulación del pensamiento reflexivo                                                           | El niño participa activamente en las actividades propuestas por el docente.        |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         |                         | Capacidad de resolución de problemas en contextos de aprendizaje                                                                 | El niño propone soluciones ante situaciones problemáticas en las actividades.      |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         |                         | Interacción social con compañeros y docentes                                                                                     | El niño establece intercambio de ideas con compañeros y docentes.                  |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         |                         | Colaboración en dinámicas de trabajo grupal                                                                                      | El niño coopera con sus compañeros durante el trabajo en grupo.                    |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         |                         | Respeto de turnos y normas de convivencia                                                                                        | El niño respeta turnos durante las actividades.                                    |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         | Participación social    | Nivel de implicación emocional en las actividades lúdicas                                                                        | El niño participa con entusiasmo en las actividades lúdicas.                       |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         |                         | Expresión de emociones durante el juego                                                                                          | El niño manifiesta sus emociones al interactuar en el juego.                       |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         | Participación emocional | Manifestación de entusiasmo, satisfacción e interés espontáneo durante el desarrollo de situaciones imaginarias y roles lúdicos. | Muestra entusiasmo y alegría espontánea al representar roles en el juego.          |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         |                         |                                                                                                                                  | Mantiene el interés y una actitud positiva ante los retos de la actividad.         |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |
|                                                                                                         | Participación física    | Capacidad de manipular objetos y desplazarse con seguridad para resolver situaciones lúdicas y organizar su escenario.           | Se desplaza y manipula objetos con seguridad para organizar su escenario de juego. |                     |                |               |                                           |                                            |                                            |                                                 |                               |  |

## ANEXO 7.

### Consentimiento informado

[https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/smorales1091\\_uta\\_edu\\_ec/IQDcYkTHjppLQplEKc9b3DZ9Aeqte2cpZRS4rV2i8B4G8h0?e=ZDp1WL](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/smorales1091_uta_edu_ec/IQDcYkTHjppLQplEKc9b3DZ9Aeqte2cpZRS4rV2i8B4G8h0?e=ZDp1WL)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

### CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES, MADRES O REPRESENTANTES LEGALES

Para la recolección de información en trabajos de titulación

#### 1. Datos de la institución

Institución Educativa: Unidad Educativa "La Providencia"

Ciudad: Ambato

Título del trabajo de titulación: Los juegos de función simbólica para la participación activa en niños de 4 a 5 años

#### 2. Propósito de la investigación

Se solicita autorización para que el menor participe en actividades de recolección de información con fines estrictamente académicos. No se realizará ninguna actividad que afecte su bienestar.

#### 3. Naturaleza de la participación

- Observación educativa.
- Registro de respuestas en actividades pedagógicas.
- No se realizarán actividades de riesgo.

#### 4. Protección de datos personales

- Confidencialidad garantizada según la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales.
- No se publicará información que identifique al menor.
- Los datos serán eliminados tras finalizar el trabajo de titulación.

#### 5. Derechos del representante

- Retirar consentimiento en cualquier momento.
- Solicitar acceso o eliminación de los datos.

#### 6. Declaración de consentimiento

Yo, \_\_\_\_\_, representante legal de:

\_\_\_\_\_, autorizo la participación del menor en la investigación.

Firma del representante: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_/\_\_/\_\_

Firma del investigador: \_\_\_\_\_

## ANEXO 8.

### Evaluación lista de cotejo

[https://utaedu-](https://utaedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/smorales1091_uta_edu_ec/IgDv27O9ZH4VSLmB416gMBpsARpEc4m2DGdCE0sEfc7IbBg?e=fKZhB1)

[my.sharepoint.com/:f/g/personal/smorales1091\\_uta\\_edu\\_ec/IgDv27O9ZH4VSLmB416gMBpsARpEc4m2DGdCE0sEfc7IbBg?e=fKZhB1](https://utaedu-my.sharepoint.com/:f/g/personal/smorales1091_uta_edu_ec/IgDv27O9ZH4VSLmB416gMBpsARpEc4m2DGdCE0sEfc7IbBg?e=fKZhB1)



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Lista de cotejo dirigida a: Niños de 4 a 5 años de Educación Inicial

Edad: 5 años

Grado: Inicial II

Fecha de aplicación: 30/03/2026

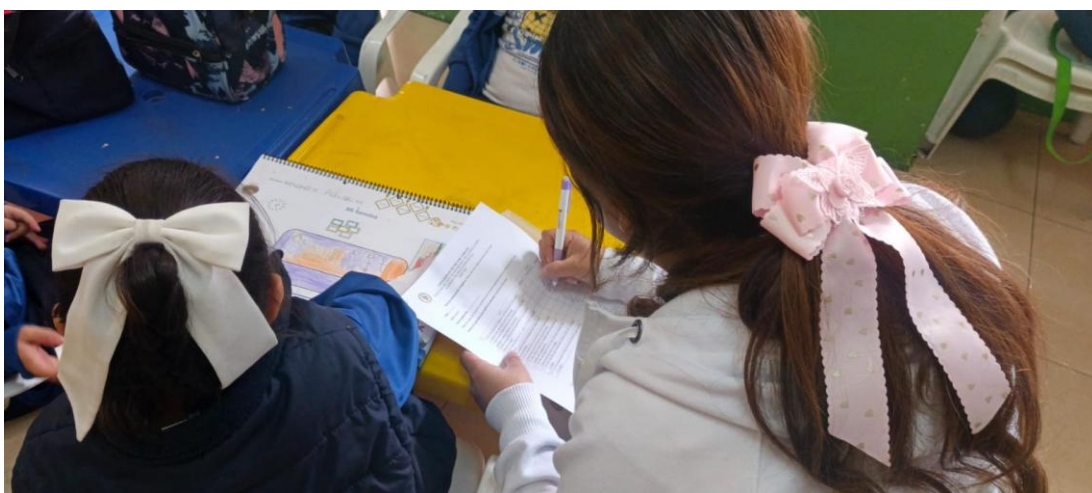
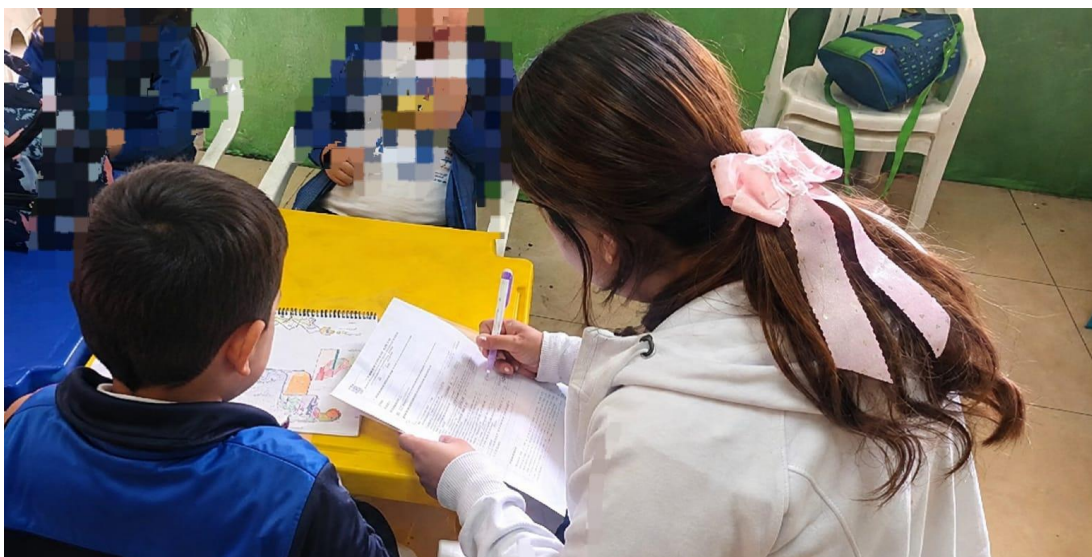
Tema: Los juegos de función simbólica para la participación activa en niños de 4 a 5 años.

Nombre de la persona que aplicó la prueba: Stephanie Morales

| Nº | Ítems                                                                              | ESCALA          |                   |                  |
|----|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------|------------------|
|    |                                                                                    | Iniciado<br>(1) | En proceso<br>(2) | Adquirido<br>(3) |
| 1  | El niño participa activamente en las actividades propuestas por el docente.        |                 | /                 |                  |
| 2  | El niño propone soluciones ante situaciones problemáticas en las actividades.      |                 | /                 |                  |
| 3  | El niño establece intercambio de ideas con compañeros y docentes.                  |                 | /                 |                  |
| 4  | El niño coopera con sus compañeros durante el trabajo en grupo.                    |                 | /                 |                  |
| 5  | El niño respeta turnos durante las actividades.                                    |                 | /                 |                  |
| 6  | El niño participa con entusiasmo en las actividades lúdicas.                       |                 | /                 |                  |
| 7  | El niño manifiesta sus emociones al interactuar en el juego.                       |                 | /                 |                  |
| 8  | Muestra entusiasmo y alegría espontánea al representar roles en el juego.          | /               |                   |                  |
| 9  | Mantiene el interés y una actitud positiva ante los retos de la actividad.         |                 | /                 |                  |
| 10 | Se desplaza y manipula objetos con seguridad para organizar su escenario de juego. |                 | /                 |                  |

## ANEXO 9.

### Fotos



## ANEXO 10.

### Reporte de Compilatio

[https://utaedu-](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/smorales1091_uta_edu_ec/IQBN7XBxWtZGQIMSCCZvBT-OAaoNV726vYHeWn_4GIsg1dQ?e=E4omEM)

[my.sharepoint.com/:b:/g/personal/smorales1091\\_uta\\_edu\\_ec/IQBN7XBxWtZGQIMSCCZvBT-OAaoNV726vYHeWn\\_4GIsg1dQ?e=E4omEM](https://utaedu-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/smorales1091_uta_edu_ec/IQBN7XBxWtZGQIMSCCZvBT-OAaoNV726vYHeWn_4GIsg1dQ?e=E4omEM)



Certificado de análisis

Compilatio Magister+ | UTA - ECU (Universidad Técnica de Ambato)

Stephanie Morales\_Los juegos de función simbólica para la participación activa en niños 4 a 5 años

ID : 78219462fcb0b1ca7d2b3117ffca7962d8ff29bf



**5%**  
Textos  
sospechosos

Nombre del fichero : Stephanie Morales\_Los juegos de función simbólica para la participación activa en niños 4 a 5 años.txt  
Tamaño del archivo original : 222,82 kB  
Número de palabras : 10.824  
Número de caracteres : 71706

Depositante : Elena Del Rocío Rosero Morales  
Fecha de depósito : 22 de mayo de 2026  
Tipo de carga : interface  
fecha de fin de análisis : 22 de mayo de 2026

#### Resumen (sección 1/2)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :



#### Similitudes

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.

<1%



#### Detección de IA

Textos estilísticamente próximos a un texto generado por una IA.

Este índice es un indicador y no una prueba. Comprueba con el autor si domina los conocimientos mencionados en el documento.

4%



#### Idiomas no reconocidos

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua. Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.

<1%

No incluido en el porcentaje de textos sospechosos :



#### Textos entre comillas

Pasajes entre comillas, a menudo indicativos de una cita.

2%



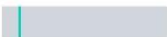
## Similitudes

<1%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



### Fuente principal detectada

| Nº | Descripciones                                                                                                                                                                                                                                        | Similitudes | Ubicaciones                                                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |  <b>El juego simbólico: un recurso de aprendizaje temprano</b><br>ve.scielo.org/scielo.php?pid=S2739-00632025000402101&script=sci_arttext                           | <1%         |  |
| 3  |  <b>La participación activa mediante actividades lúdicas en estudiantes de...</b><br>ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-03652025000200579&lng=es | <1%         |  |



Visualizar documento en PDF  
[Ver más información de este documento](#)  
**ELENA DEL ROCIO**  
**ROSERO MORALES**