

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACION INICIAL**



**Uso de juegos de roles y función simbólica en los niños de  
cinco años en Institución Educativa N°370-Barranca, 2021**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación  
Inicial**

**Autora**

**León Ramos de Anchante, Alicia María**

**Asesor (ORCID:0000-0002-7005-3568)**

**Miranda Zarate, Juana Zaida**

**Chimbote-Perú**

**2021**

# ÍNDICE

ÍNDICE .....	ii
PALABRAS CLAVE .....	iii
KEYWORDS.....	iii
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN .....	iii
TÍTULO .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT.....	vii
INTRODUCCIÓN .....	1
METODOLOGÍA .....	16
RESULTADOS .....	19
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN .....	22
CONCLUSIONES .....	24
RECOMENDACION .....	25
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS. ....	26
ANEXOS Y APÉNDICE.....	30

## PALABRAS CLAVE

<b>Tema</b>	Juego de roles y función simbólica
<b>Especialidad</b>	Educación Inicial

## KEYWORDS

<b>Theme</b>	Role play and symbolic function
<b>Specialty</b>	Initial education

## LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

<b>Líneas de investigación</b>	<b>Área</b>	<b>Sub área</b>	<b>Disciplina</b>
Teoría y método educativo	Ciencias sociales	Ciencia de la educación	Educación general (incluye capacidades pedagogía)



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "Uso de juegos de roles y función simbólica en los niños de cinco años en Institución Educativa N°370-Barranca, 2021" del (a) estudiante: **Alicia María León Ramos de Anchante**, identificado(a) con Código N° 1712100120, se ha verificado un porcentaje de similitud del 19%, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 31 de Marzo de 2022

  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN  
Dr. CARLOS URBINA SANJINES  
VICERRECTOR



**NOTA:**

Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

## **TÍTULO**

**Uso de juegos de roles y función simbólica en los niños de cinco años en Institución Educativa N° 370-Barranca, 2021**

**Use of role plays and symbolic function in five-year-old children in Educational Institution No. 370-Barranca, 2021.**

## **RESUMEN**

El propósito del presente estudio fue determinar la relación entre el uso de los juegos de roles y la función simbólica de niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021. La investigación fue de tipo básico, con un diseño no experimental, correlacional descriptivo y transaccional. Se tomó como población muestral a 30 niños de cinco años de la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021. Como técnicas de recojo de información se utilizó la observación y como instrumento la guía de observación, además se usó los softwares Excel y SPSS en sus últimas versiones. Se determinó que existe una correlación significativa ente los juegos de roles y el desarrollo de la función simbólica (Rho de Spearman = 0,901 y p-valor=0,000< 0,05).

## **ABSTRACT**

The purpose of the present study was to determine the relationship between the use of role-playing games and the symbolic function of five-year-old children in the Educational Institution N°370-Barranca, 2021. The research was of a basic type, with a non-experimental design correlational descriptive and transactional. Thirty-five-year-old children from Educational Institution N° 370-Barranca, 2021, were taken as a sample population. Observation was used as information collection techniques and the observation guide was used as an instrument, in addition to using Excel and SPSS software in their latest versions. It was determined that there is a significant correlation between role plays and the development of the symbolic function (Spearman's Rho = 0.901 and p-value=0.000<0.05).

## INTRODUCCIÓN

En el estudio se consideró como antecedentes las siguientes investigaciones:

Torres (2020) investigó una tesis que tuvo como propósito principal determinar la relación del juego de roles y la participación en la función simbólica en los niños de 4 años de la I.E.P. “Corazón de Jesús”, Huaraz-2019. La investigación es de tipo básica, de diseño no experimental y correlacional. Tuvieron como muestra a 43 niños niñas de cuatro años de la I.E.P. “Corazón de Jesús”, Huaraz-2019. Llegando a la siguiente conclusión: existe una relación significativa entre las variables de estudio, corroborando con  $Rho\ Spearman = 0,741$  con nivel de significancia = 0,02. Además, afirma los 80% niños disfrutaban de los juegos de roles y 20% no les llama la atención por falta de confianza y seguridad y mientras tanto la función simbólica de los niños se ha desarrollado de forma regular de 75% y de los demás están en nivel deficiente el 25% de los investigados.

Gonzales & Soloviera (2016) estudiaron una tesis que tuvo como propósito principal caracterizar el nivel de desarrollo de la función simbólica de los niños de 5 y 6 años de tres instituciones educativas de Colombia. El estudio fue de tipo básica, con enfoque cualitativo y diseño exploratorio descriptivo. Como población y muestra contaron con 39 de 5 y 6 años. Llegando a afirmar que en los niños existe un bajo desempeño simbólico en el nivel verbal de 12% de escolares investigados, materializado 43% de niños y perceptivo 35%, esto significa que los niños muy poco desarrollan la función simbólica.

Moreno (2017) en su investigación que tuvo como propósito principal reconocer las bondades de los juegos en niños de cuatro y cinco años de la I.E.D., Atanasio Girardot de Bogotá-Colombia, El estudio fue una de tipo básica, con un diseño no experimental descriptivo simple y transaccional con un enfoque cuantitativo. En la investigación se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Se administró como población y muestra a 20 niños. Entre sus resultados nos indica que el 59% de las educadoras usan



permanentemente los juegos de roles, y a vez en cuando el 35% y el resto el 6% no llegó a en sus actividades de aprendizaje, además llegó a concluir que el juego mejora significativamente la función simbólica de los niños.

Vázquez (2018) tuvo como propósito determinar la relación del empleo de los juegos de roles en las actividades de aprendizaje y la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250, Aguas Verdes, 2019. El estudio fue de tipo básica, con diseños correlacional descriptivo y con enfoque cuantitativo. Contando con una muestra de 45 niños de cinco años. Llegando a la siguiente conclusión: entre las variables de estudio existe una correlación alta correlación es decir es significativa ( $Rho=0,075$ , con nivel de significancia= 0,02), además la mayoría de las educadoras (56%) usan los juegos de roles con la finalidad de desarrollar sus actividades de aprendizaje y algunos (20%) con fines recreativas y el resto para presentar en actos culturales (24%), mientras tanto la función simbólica se ha desarrolla de forma regular de la gran mayoría de los escolares. (p.41)

Cruz (2018) tuvo como objetivo principal determinar la relación entre los juegos simbólicos y la ficción en los niños de la fundación NUGESI 21, Fue un estudio básico, con diseño descriptiva, administró como muestra niños menores de 8 años. Se tuvo como técnica la observación e instrumento la lista de cotejo. Llegando a la conclusión que muchas educadoras (82%) usan el juego de roles y mientras (18%) usan a veces, además los juegos de roles se relacionan significativamente con la ficción de los niños ( $Rho Spearman = 0,784$ ,  $P\text{-valor}=0,00$ ), esto quiere decir a mejor uso de los juegos de roles será mejor el desarrollo de la ficción en los niños.

Velázquez (2018) investigó una tuvo propósito principal determinar la incidencia de los juegos temáticos para el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años de la I.E.I. N° 035, San Juan de Lurigancho. El método cuantitativo fue explicativo causal con diseño pre experimental. Población y muestra de estudio 27 niños. Como instrumento de recolección de información se utilizó la observación como instrumento. Llegando a la siguiente conclusión los juegos temáticos incide significativamente en el desarrollo de la función simbólica en los niños corroborando

P-Valor:  $0,02 < \alpha:0,05$ , además en nivel de desarrollo de indicio 50 % niños se ubican, 30% en el nivel simbólicas y en nivel signo 20% de los niños estudiados, es decir la mayoría no han logrado el nivel signo antes de aplicación de los juegos temáticos.

Villena (2020) investigó una tesis que tuvo como propósito determinar la relación que existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la Institución Educativa Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019. La investigación fue de tipo básica, de nivel descriptivo, correlacional, no experimental. Tuvo como Población y Muestra a 302 estudiantes. Llegando a una conclusión existe una relación moderada entre los juegos de roles y las habilidades sociales en corroborando con la correlación de Spearman  $=0.577$ . además, nos afirma que los juegos de roles son usados constantemente por los educadores (70%) y a veces 70%, esto quiere decir los educadores siempre usan los juegos de roles al desarrollar sus sesiones de aprendizaje.

El estudio tuvo como fundamentación científica a los siguientes planteamientos:

Sobre la variable 1, Juego de roles, podemos definir juego roles como una acción de jugar con papeles que desempeñan personajes de la sociedad, por ejemplo, cuando un niño actúa haciendo el rol de un panadero, de un lechero, un tamalero, un carpintero, etc. Al respecto Gross (1999) el juego es aquello que se desarrolla con el pensamiento y la actividad, además es una preparación para vida adulta y la supervivencia humana. Entonces podemos aseverar que el juego es desarrollar una actividad teniendo en cuenta el pensamiento y ello va conllevar prepararnos y desarrollar para la vida adulta. Según Ministerio de Educación del Perú (2016) nos afirma que el juego es una actividad cotidiana y el niño disfruta, se divierte y transforma su mundo real en imaginario, partiendo de su vivencia personal y de la cultura de sociedad donde vive.

Las teorías de juego de roles, son:

Teoría Socio-cultural, lo que sustenta que el juego de roles consiste en

caracterizar a personajes reales o ficticias, es frecuente observar en los infantes. al respecto Vygotsky (1995), donde define que es vital para el infante la estimulación de manera externa ya que en este caso el adulto juega un rol importante porque va a encargarse de promover un adecuado desarrollo con respecto al lenguaje, quiere decir que se toma como relevancia que el sistema ideas es el mediatizado ya que va a conllevar una intención del experiencia relacionada con el del pensamiento y sobre todo lograr convertirse en un elemento fundamental para esta transmisión racional. Por esta razón, el autor menciona y determina que el niño requiere un buen desarrollo próximo ya que es de suma importancia, teniendo en cuenta que esta persona está en constante desarrollo por significar un ser social. Por otro lado, haciendo referencia a la teoría sociocultural, se determina que existe la interacción humana a causa de que lo social es importante para el proceso psicológico, quiere decir que esta interacción a causa de la construcción histórica va a pasar a ser individual teniendo en cuenta que antes estuvo en un contexto de forma social.

La teoría de Federico Froebel, asimismo, la teoría de Federico Froebel quien es un pedagogo y sobre todo se caracteriza por ser un culto que dejó “el juego” marcado de gran importancia, también está considerado como parte de la educación infantil por lo antes mencionado. En efecto, el pedagogo afirma que los niños desde la primera infancia requieren desarrollar diversos factores que los va a hacer descubrir cosas que no conocían de ellos mismos y que no sabían que podrían desarrollar, tales como la creatividad, la sociedad y sobre todo la solidaridad cultural y para esto el autor indica que el juego tiende a ser la manera más viable para descubrirlo teniendo como base el trabajo, la acción y el juego (Bravo, Muñoz y Pacheco, 2014).

Según el ministerio de Educación del Perú (MINEDU) (2016) indica, los infantes deben descubrir sus habilidades y quienes son ellos, cuáles son sus metas y lograrlo sin convertirse en otra persona, desarrollar un adecuado desarrollo de sus aprendizajes; teniendo todo esto en cuenta mencionan que el juego puede lograr esto que se requiere de los infantes entonces a su vez se convierte en algo vital para ellos. En efecto, va a favorecer en diversos aspectos como el entendimiento y aprendizaje, así como el buen desarrollo socio emocional en los niños y sobre todo el adecuado

desenvolvimiento de su expresión del mundo interno teniendo como relevancia.

La importancia del juego de roles, el juego es de mucha importancia ya que va a generar en los niños diversas acciones que son esenciales para su constante desarrollo que van teniendo al pasar de los años, estos son: seguridad de sí mismo, esto significa que el infante va a poder hacer cualquier actividad teniendo presente que puede lograrlo y no hay nada que se lo pueda impedir; otro es la expresión espontánea y libre donde el infante va a poder contar anécdotas, desenvolverse sin temor, etc; expresión de sus sentimientos indica que el infante va a comunicar como se siente mostrando sus temores, sus ansiedades y sobre todo el deseo que tiene cada uno de ellos. Por esta razón, también va a lograr todo esto teniendo en cuenta que se dará de dos maneras, tanto colectiva como individualmente. (Ministerio de Educación, 2016)

Gonzales & Cobo (2017) indican que los niños al desarrollar el juego van a cumplir diversos roles que necesariamente se adaptan a acciones que realizan cotidianamente y que son reales, convirtiéndose en una buena estrategia para su desenvolvimiento. Quiere decir que, al adaptarse a la realidad, en el futuro los niños van a poder tener presente que hay diversas reglas que uno como persona debe cumplir, así como la toma de decisiones que van a influir en su vida y las creencias que cada uno tiene de manera individual.

Por otro lado, Ríos y Novoa (2014) indican que al hacer referencia al juego de roles quiere decir que cada uno de estos jugadores va a representar una acción en la que se va a desempeñar a la vez o necesariamente imitar una diferente personalidad, entonces este rol va a ser importante ya que los jugadores en este caso se desenvolverán en diversos aspectos como la narración oral, la personalidad y la imaginación. Por lo tanto, este individuo al representar la situación o labor en la que se encuentra no es necesariamente a lo que está acostumbrado a hacer cotidianamente.

Vega (2017) señala, el papel que tiene el individuo en el juego es importante porque son figuras que están en una historia o trama y que además son inventadas, entonces cumplen la función de interpretar diversos diálogos y sobre todo representar las acciones que se les presente, haciendo de esto un juego de dos maneras, tanto

explicativa como interpretativa.

Si bien es cierto, el infante tiende a representar a su manera a las personas que están a su alrededor o en su imaginación, ya sea la maestra, el doctor, el pescador, etc. Por lo tanto, el juego interpretativo hace referencia al rol del personaje de manera que va a desenvolverse tanto en acciones como en diálogos, en efecto van a obtener también beneficios como el enriquecimiento del lenguaje de cada uno y la creatividad.

Por otro lado, Cano (2014) también menciona que el juego de rol consiste en la interpretación del personaje representando un papel que es diferente a su forma de ser de ellos, así como en la descripción tanto real como imaginario de los diversos hechos que se presentan.

Cuando el infante construye sus saberes de manera adecuada, quiere decir que va a existir interacción en las diversas actividades que conllevará al infante a tener relación con las personas y a la vez con los objetos, teniendo además como relevancia que su entorno también juega un rol importante. Este propósito que tienen los juegos va a ser de que los niños se desenvuelvan en diversos factores como la relación con otras personas ya sea entre ellos mismos y que para que esto se pueda cumplir de manera adecuada existirá la orientación en los momentos del juego.

El juego presenta una serie de comportamientos en los infantes como su actitud, su comportamiento y sus emociones entonces es aquí el momento donde va a poder desarrollarse las formas que existen acerca de la comunicación.

Asimismo, teniendo en cuenta a (Gonzales, & Et al, 2014), indica:

Cuando el infante pone en práctica estos juegos de roles básicamente su desarrollo cognitivo será satisfactorio y más si se encuentra todavía en la etapa pre escolar, esto va a permitir que también ellos adquieran por sí solos y descubran diversos conocimientos, tales como las actitudes, las habilidades y destrezas. En efecto, le va a favorecer al infante ya que va poder plantear intereses que tienen y poder lograrlos sin problemas, también va a lograr el desarrollo lingüístico que es importante

para la etapa en la que están y finalmente van a poder solucionar diversos conflictos que se van a presentar a lo largo de su vida.

El juego de roles se basa tanto en hechos ficticios como reales, quiere decir que el jugador debe interpretar lo que le corresponda demostrando toda la potencialidad que ha adquirido, teniendo en cuenta que la personalidad que tienen cada uno de ellos es diferente a la que van a interpretar basándose en reglas. Es importante también tener en cuenta que estos juegos primero son verificados por diversas condiciones y normas que se les exige ya que tendrán como objetivo lograr lo que ellos mismos requieren

Las dimensiones del juego de roles, es importante tener como relevancia las tres dimensiones, estas son: la habilidad cognitiva, la habilidad física motriz y la habilidad social.

La Habilidad Físico Motriz, según Córdova (2018) El avance progresivo de estas habilidades motoras básicamente tienen un proceso a lo largo del tiempo, quiere decir que va a ir dándose desde el movimiento simple hasta uno con mayor precisión y teniendo como relevancia que es a través de una transformación producida a lo largo de los años. Franco (2008), señala que la motricidad es de gran importancia ya que mediante eso el esquema de la acción sensorial es elaborado por el infante y además de luego convertirse tanto de forma versátil y variada con respecto al patrón de conducta. En efecto, la motricidad inventiva, explorativa y constructiva es la que le da al infante un adecuado conocimiento y respecto a las acciones que son totalmente nuevas se dan mediante la acción motriz que adquiere el infante. Asimismo, con respecto al desarrollo motriz hace referencia al movimiento que parte desde el cuerpo principalmente y luego para poder adquirir un adecuado conocimiento se necesitan acciones nuevas, esto conllevando a que el infante debe tener la madurez suficiente para que la coordinación de sus movimientos sea buena.

La Habilidad Social, según Olivares (2015) el individuo logra alcanzar estas destrezas sociales mediante las interacciones que tiene de forma cotidiana con las personas que lo rodean, además se caracteriza por ser diversas conductas que pertenecen a las culturas. Por esta razón, estas destrezas dan una respuesta a las

diversas culturas a través de la combinación que se da en el desarrollo social como parte de un proceso, teniendo todo esto como resultado en la forma de la conducta del individuo.

Culquicondor (2018) también indica que la destreza social es el comportamiento que tiene la persona de manera que va a dar a conocer diversos aspectos como sus ideas y conductas, sus aspiraciones en un futuro o sus emociones, por lo tanto, señala que es aprendida básicamente en un cierto contexto de manera que está asociada con la conducta social.

La dimensión Habilidad Cognitiva, para Gómez (2016) es destreza se va a caracterizar por la facilitación que se dará con respecto a la inteligencia, de manera que para aprobar la información necesita que los procesos encargados de la obtención de los diversos incentivos se acopien de alguna manera en el recuerdo de manera que luego se pueda utilizar de forma adecuada, para esto también se debe tener en cuenta que la atención debe ser relevante ya que se identifica como la fase psicológica.

La metodología del juego de roles, la contextualización del juego planteado, es importante que los alumnos sepan que propósito se quiere cumplir al realizar esto y sobre todo el espacio en el que se dará para que se den una idea. En efecto, se requiere tener como relevancia los momentos más importante en el proceso de este, siendo tres momentos: La planificación, hace referencia al rol que va a representar cada individuo y como se va a desenvolver frente a su público de manera que a la vez este momento se va a incentivar la elección, el segundo momento es el desarrollo del juego, quiere decir que el tiempo en el que se realiza tiene que ser establecido porque ya estará dado por el docente, finalmente el tercer momento será el cierre que de manera adecuada también se tendrá que evaluar la participación en la asamblea acordada.

La variable 2, la función simbólica, hace referencia a la función simbólica, quiere decir que, para poder tener la capacidad de esta función en el infante, es cuando el mismo percibe el mundo exterior en el que está. Por lo tanto, se define como un proceso que va a constar tanto de una proyección como la percepción de la cultura. Según Piaget, plantea cuando hablamos del pensamiento de un infante entre los 2 a 7

años, quiere decir que en este momento la función principal que está sucediendo es poder recordar sucesos o vivencias que básicamente aún no han logrado pero que pueden utilizar el proceso de cognición para representarlos. Asimismo, esta adquisición está relacionada con la función simbólica ya que va a contribuir en la interiorización de esta capacidad y que aun teniendo en cuenta que se llama “estadio preoperativo”, finalmente este proceso cognitivo hace referencia a la expresión simbólica mediante la capacidad de poder representar diversas cosas.

Los estudios de Piaget, mediante su perspectiva en la psicología indica como principal enfoque el crecimiento físico y señala que es inherente al desarrollo mental donde es esencial para el desarrollo tanto orgánico como emocional, estos estudios han contribuido desde antes en el sistema educativo a través de la organización de diversos programas relacionados con este sistema y la vez en el medio ambiente. (Bonilla 2013).

Por otro lado, el Ministerio de Educación (2026) señala al enfoque del desarrollo personal como el aspecto que contribuye en el adecuado desarrollo de la función simbólica en el proceso evolutivo. Este proceso consiste en que los infantes van a lograr desarrollarse de manera eficaz como personas con todas sus potencialidades que ya posee y esto ubicada en la transformación continua de diversos conocimientos, como: Comportamientos sociales, cognitiva, biológica y afectiva.

La importancia de la función simbólica, se basa como punto importante en el lenguaje de forma verbal ya que mediante esto va a lograr de alguna manera hallar la fuente relacionada al pensamiento, además teniendo como relevancia que para dar lugar a esta función se necesita tanto el significado de formas de asimilación y la imitación efectiva de los modelos que aún se encuentran ausentes Bonilla (2013). En conclusión, todo esto se identifica con la fuente del pensamiento ya que el autor indica y subraya la simbolización gráfica del modelo ausente y sobre todo la asimilación que posee. Bonilla indica que el pensamiento se da lugar mediante esta función simbólica por parte del infante. Cuando nos referimos a la función simbólica trata sobre la búsqueda de significado partiendo de la experiencia que se relaciona con su entorno y



sobre todo el reconocimiento, así como tiene relación con la representación que se da por medio de una cosa distinta a la otra. Moreno (2017). Mareovich (2015), señala, al hacer referencia en términos de “suma”, los frutos van a ser los símbolos en las dos actividades más relevantes, tanto en la cultural como en la social del individuo y que tiene como una necesidad importante la constante comunicación con las personas relacionada a su especie. Al adquirir este conjunto de símbolos, básicamente el hombre va a transformar el desarrollo que está en proceso, por ejemplo, habrá una importante conexión en diversos aspectos como sus sentimientos y pensamiento, además del contexto social y cultural; también el mundo en el que el que está viendo este momento de su vida cambiará.

Las dimensiones de la función simbólica, son:

Materializado, González & Solovieva (2016) nos afirma que, de acuerdo a la acción materializada, para lograr este proceso de forma satisfactoria se requiere de diversas condiciones, tales como: la simulación de objetos en relación a las actividades realizadas y el propósito que se plantea de manera objetiva. Por otra parte, los padres también cumplen un rol importante ya que se encargarán de sustituir los diversos objetos que son materiales. En efecto, el infante se tomará la libertad de colocarle un nombre a cada objeto que observe, desenvolviéndose en todos sus aspectos.

El infante independientemente imita de alguna manera los objetos que sustituyen a otros de igual manera. Quiere decir que el infante también va a adquiriendo diversas capacidades y desarrolla cosas nuevas como el imitar el movimiento de una bicicleta.

La función simbólica de los juegos en la etapa preescolar, se ve ausentada de manera continua. Asimismo, el juego de roles también se caracteriza por conllevar diversas formas colectivas de manera específica que contribuirá esta introducción de los símbolos en dos formas, tanto materializados como externos (González, Solovieva, 2016)

Asimismo, según Huaranccayán et al. (2014) el infante suele utilizar diversos

objetos de manera concreta en el juego simbólico, y todo esto describiendo a la actividad lúdica que está dándose, quiere decir que el infante va desarrollando nuevos conocimientos y por lo tanto aprende a darle significado a cada cosa o acción que está logrando aprender, por ejemplo, cuando utiliza un palo de escoba e imita a un animal conocido como el caballo, aquí es donde le da un significado consciente al objeto.

Los juegos básicamente incentivan al infante un conjunto de emociones que le permite representar algún objeto con uno que existe, así como el adaptarse a la realidad en que la vive y sobre todo aprendiendo más significados que es muy esencial en esta etapa de cada uno de ellos. Entonces, el infante va a poder imitar con el objeto cualquier cosa del mundo que lo rodea.

El Perceptivo concreto, Moreno (2017) desde el nivel perceptivo concreto, señala el infante también puede reconfigurar los símbolos de manera que lograra una mejor formación siendo responsable de sí mismos y en relación a los demás. Esto puede lograr mediante la representación ya que la experiencia también cumple un rol importante porque el infante podrá interiorizarse a través de ello. El plano gráfico de símbolos también será importante ya que se da mediante la representación de diversos símbolos que ya han sido experimentado en distintos contextos, también es de mucha relevancia que tenga un nombre que el otro individuo pueda reconocer con facilidad. Aquino (2018), indica cuando el niño se encuentra en la fase infantil también tiene el deber de demostrar mediante trazos sus emociones, anhelos que tiene y lo que quiere lograr. Esto significa que el infante va a desarrollar un grafismo que sea adecuado para la edad en la que se encuentra de manera que cuando el docente lo observe de cuenta del ingenio y las capacidades que va a estar desarrollando y finalmente cada uno de ellos va a poder colocar de manera creativa un título adecuado para su grafismo

El Perceptivo esquemático, el nivel perceptivo esquemático también va a hacer referencia a que el infante va a dar a conocer ahora las imaginaciones que ellos tienen en esta etapa, logrando dibujar un mundo que ellos creen que es así y que están en el interior de manera individual. Solovieva & González (2016), relacionando al nivel esquemático, también señalan que estos hechos simbólicos tienen una relación con la

compostura lingüista ya que van a ser similares, quiere decir que ambos se van a exponer de manera más complicada al momento de elaborar acciones, así como en la realización de los diversos hechos y sobre todo teniendo en cuenta que va a aparecer como una evaluación de desarrollo en un artículo. Por otra parte, es importante mencionar que el infante al tener un pensamiento propio o hasta la representación de forma mental va a favorecerle de alguna manera aclarar esto mediante la manifestación verbal.

El nivel verbal, al hacer referencia al nivel verbal, Calle (2018), menciona cuando se requiere cultivar una habilidad verbal, es importante y factible que el hombre cuenta con una inteligencia que no se puede comparar con otra persona, esto significa que se requiere la factibilidad de esto, se debe tener en cuenta que se tiene como propósito elegir un adecuado lenguaje, en efecto se necesita encontrar un contexto que pueda aparentar de forma eficaz las apariencias lingüísticas. Asimismo, es importante tener en cuenta el entorno social en la que se encuentra el niño ya que esto dependerá mucho del desarrollo de su aprendizaje.

El estudio se justificó por las siguientes razones:

La investigación se realizó porque muchos de los niños de hoy en día han dejado de jugar con acciones cotidianas dando lugar a los juegos electrónicos o digitales, por otro lado, las familias muy poco apoyan en promover la práctica de los juegos de roles. Se sabe que las actividades como correr, saltar, imitar, actuar, etc, permiten el desarrollo integral de los estudiantes.

El estudio se realizó para conocer a profundidad el uso de juego se roles y su relación con la función simbólica para luego sugerir acciones o recomendaciones para revertir el problema descrito en el estudio.

El beneficio social del estudio recayó a los niños porque se tomarán las mejores decisiones para la educación de la niñez teniendo como referencia los resultados, conclusiones y recomendaciones, por otro lado, los padres y educadoras contarán con

una información objetiva sobre la relación entre los juegos de roles y la función simbólica para poder contribuir en la mejora de la educación.

El aporte científico del estudio fue para la comunidad científica y académica con información actualizada, instrumentos validados y confiables, metodología y resultados que podrán ser considerados ampliamente por investigadores como por educadores para soporte de sus acciones.

El problema del estudio fue:

En mi desempeño docente de instituciones educativas privadas y mis prácticas preprofesionales en diferentes aula de educación inicial dentro de la jurisdicción de la UGEL N°16 he observado que los niños y niñas les fascina realizar los juego de roles y por otra parte que según las exigencias del Ministerio de Educación debemos desarrollar la función simbólica de los infantes, consecuentemente hice la siguiente interrogante ¿Cuál es la relación del uso de juego de roles y el desarrollo de la función simbólica de los niños y niñas de cinco años?

Además, en la Evaluación Censal de Alumnos y la Evaluación Muestral de Alumnos, aplicadas en el mes de octubre y noviembre del año 2018, y cuyos resultados fueron publicados en el mes abril del año 2019 en lo se observan desempeños diferenciados y retrocesos. En el ámbito nacional, existe un consenso sobre la crisis del aprendizaje en el Perú; esta situación se ha detectado a partir de 1996, a través de las continuas evaluaciones realizadas por el Banco Mundial, la UNESCO, el Ministerio de Educación a través de la Unidad de Medida de Calidad y PISA.

Formulación del problema de investigación, fue:

¿Cuál es la relación entre el uso de los juegos de roles y la función simbólica en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021?

La definición conceptual, se detalla a continuación:

Juego de roles, al respecto Cano (2014) afirma que los juegos de roles es la

representación o caracterización de personajes de reales, generalmente en los infantes son muy utilizados.

La función simbólica consiste en la representación emotivo o mental de un objeto o hecho además hace que se desarrolló el habla y el lenguaje del niño. (Bonilla, 2013).

Definición operacional, se detalla a continuación:

La variable uso de juegos de roles se operacionaliza en tres dimensiones: habilidad físico motriz, habilidad social y habilidad cognitiva, con cinco indicadores y además con 16 ítems que se detallan en una guía de observación, que medida en tres escalas a cada ítem: nunca=1, a veces=2 y siempre=3 y luego se suma para ubicar en el baremo a cada sujeto de estudio: nunca=16 a 26, a veces=27 a 37 y siempre=38 a 48

La variable desarrollo de la función simbólica se operacionaliza en cuatro dimensiones: nivel materializado, nivel perceptivo concreto, nivel Perceptivo esquemático y nivel perceptivo verbal, además consta de seis indicadores y 12 ítems que se detallan en un guía de observación, que medida en tres escalas a cada ítem: nunca=1, a veces=2 y siempre=3 y luego se suma para ubicar en el baremo a cada sujeto de estudio: En inicio=12-20, En proceso=21 a 28 y En logrado=29 a 36.

Las variables de estudio se operacionalizaron de la siguiente manera:

Tabla 1

*Operacionalizar de variable 1: Juegos de roles*

<b>Variable 1</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Ítems</b>
Juegos de roles	1.1. Habilidad físico motriz	- Motricidad. - Viso-Motriz	1,2,3 4,5,6
	1.2. Habilidad social	- Afectiva - Cultura-Costumbres	7,8,9 10,11
	1.3. Habilidad cognitiva	- Nociones.	12, 13,14,15,16

Tabla 2

*Operacionalización de la variable 2: La función simbólica.*

<b>Variable 2</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Ítems</b>
La función simbólica	2.1. Nivel materializado	- Los objetos	1, 2
	2.2. Nivel perceptivo concreto	- Cualidades	3,4
		- Descripción	5,6
	2.3. Nivel Perceptivo esquemático.	- Comparación.	7,8
- Gráfico-esquemático.		9,10	
2.4. Nivel verbal	perceptivo	- Simbólico -Verbal	11,12

La hipótesis del estudio fue:

El uso de los juegos de roles se relaciona significativamente con la función simbólica de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.

Los objetivos del estudio, fueron:

Objetivo general fue: Determinar la relación entre el uso de los juegos de roles y la función simbólica de niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.

Objetivos específicos, fue:

Identificar la frecuencia de uso de los juegos de roles en los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.

Describir la función simbólica de los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.

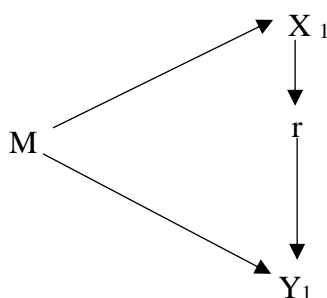
Establecer la relación entre el uso de los juegos de roles y la función simbólica de niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.

## METODOLOGÍA

Este presente trabajo de investigación fue de tipo básico, porque su propósito es profundizar la información sobre la relación entre el uso de juego de roles y el desarrollo de la función simbólica, al respecto Carrasco (2013), manifiesta que la investigación básica o teorica se realiza con la finalidad de producir, ampliar y profundizar nuevos conocimientos sobre las ciencias sociales.

El estudio de la investigación es no experimental – de corte transversal – correlacional descriptivo, es decir fue no experimental porque no se manipulará ninguna de las dos variables, fue de corte transversal porque se recolectará la información (datos) en un solo momento o en un único tiempo, diseño correlacional, dado que la finalidad es establecer la relación entre las variables de investigación (Bernal, 2010).

En la investigación se usará el siguiente esquema:



Donde:

M: Muestra.

X<sub>1</sub>: Observación de la variable 1.

Y<sub>1</sub>: Observación de la variable 2.

r: relación entre (X<sub>1</sub> Y<sub>1</sub>)

La población estuvo conformada por todos los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°370-Barranca matriculados en el año escolar 2021.

La muestra fue no probabilístico intencional estuvo conformada por 30 niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N°370- matriculados en el año escolar 2021.

Tabla 3

*Muestra del estudio.*

Genero	Cantidad
Varones	17
Mujeres	13
Total	30

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. N°370.

La técnica que se consideró en el estudio fue la observación, al respecto Carrasco (2013) indica que es un proceso sistemático que consiste en registrar la característica, propiedad y/o cualidad del sujeto u objeto de investigación.

La investigación como instrumento de recolección de información se usó 2 guías de observación, que se describen a continuación:

Guía de observación 1: Uso de los juegos de roles, este instrumento se administró a 30 niños de cinco años de la Institución Educativa N°370, 2021. La guía de observación consta de 16 ítems y abarca las 3 dimensiones de la variable, y la duración de su aplicación es aproximadamente 15 minutos por cada niño.

El valor es el siguiente:

Nunca = 1

A veces = 2

Siempre = 3

Guía de observación 2: Desarrollo de la función simbólica, este instrumento se administró a los 30 niños y niñas de cinco años Institución Educativa N°370, 2021. El instrumento mencionado consta de 12 ítems y abarca las 3 dimensiones de la variable, y la duración de su aplicación es aproximadamente 15 minutos por cada niño.

El valor es el siguiente:

Nunca = 1

A veces = 2

Siempre = 3



En la presente investigación se validó los instrumentos por juicio de expertos cómo se detalla a continuación:

Mg. Mery Gladiz Landauro Villanueva, con DNI ° 18104192, con maestría en Ciencias de la Educación. Mención en Evaluación de Aprendizaje por Competencia, Docente en la I.E.I. N°554 “Virgen de Lourdes” San Borja – Lima

Dra. Tania Mirtha Condor Peralta con DNI N°41544567, Docente Asociada de la Universidad José Faustino Sánchez Carrión- Huacho y docente especialista en Educación Primaria e Inicial de la UGEL N°09-Huaura

Mg Olga Flores Martínez con DNI N°15859416, directora designada en la Institución Educativa Inicial N°370, UGEL N°16-Barranca y docente universitaria.

Además, se aplicó los instrumentos a la muestra piloto de 10 niños de cinco años, se halló el Alpha de Cronbach en lo cual resultó 0,832 y 0,821 lo que indica hay buena fiabilidad de los instrumentos, es decir es confiable y aplicable.

El procesar y analizar los datos consistió en recoger, agrupar, representar e interpretar la información con la finalidad de conseguir los resultados en una investigación.

Se elaboró tablas e histogramas estadísticos que permitirá observar la distribución o comportamiento de los datos, que se detallan a continuación los estadísticos a utilizar:

Estadística descriptiva, se construyeron tablas y figuras de frecuencia absoluta y porcentual luego se realizarán la interpretación y análisis para mencionar las conclusiones:

Estadística inferencial, se usó el Rho de Spearman para la prueba de hipótesis.

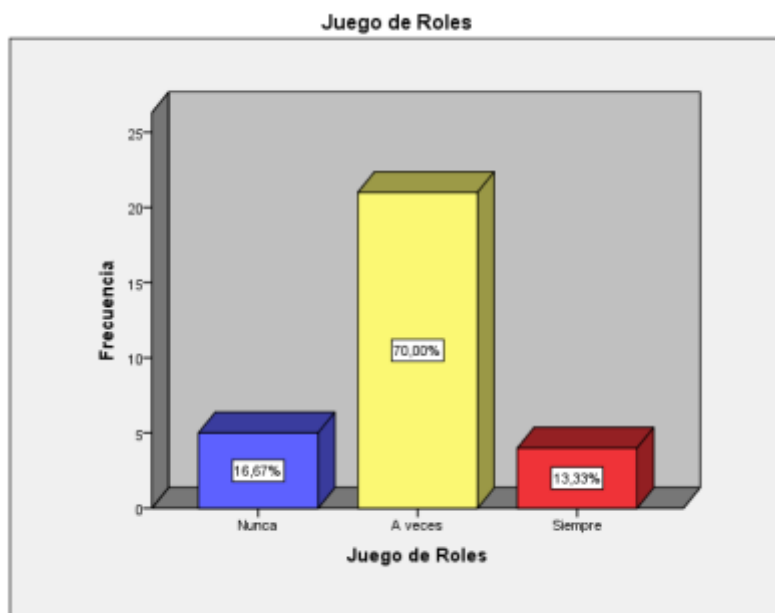
## RESULTADOS

La investigación se denominó “Uso de juegos de roles y función simbólica en los niños de cinco años en Institución Educativa N°370-Barranca, 2021” el resultado del estudio organizado en tablas y figuras por lo objetivos específicos y luego el general se detallarán a continuación:

**Tabla 4**

*La frecuencia de uso de los juegos de roles en los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021*

Nivel	N	%
Nunca	5	16,7
A veces	21	70,0
Siempre	4	13,3
Total	30	100,0



**Figura 1:**

La frecuencia de uso de los juegos de roles en los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.

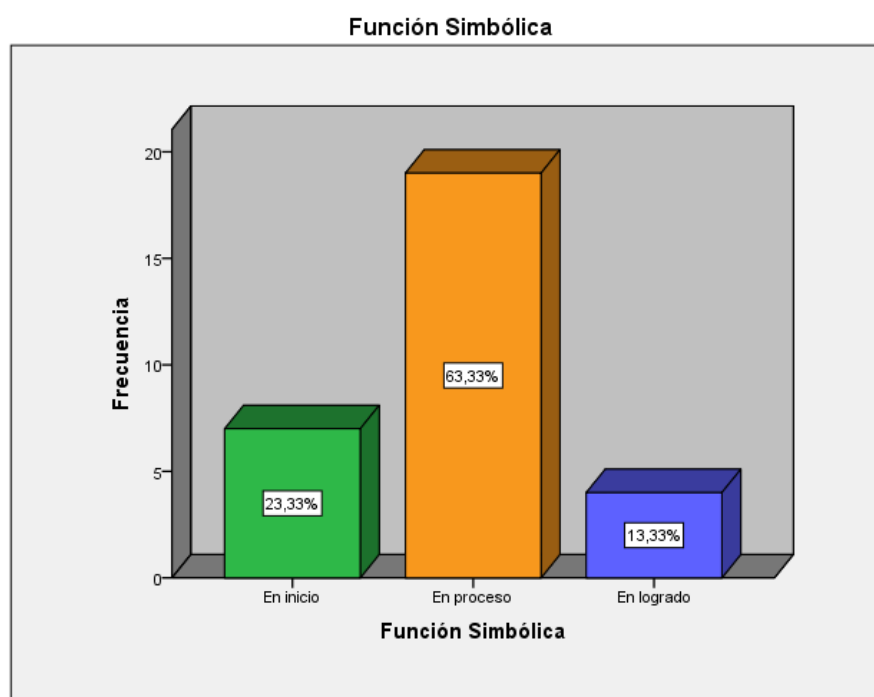
De la tabla 4 y figura 1, sobre juego de roles: el 16,67% de niños (as) observados nunca practican los juegos de roles, el 70,00% a veces y el 13,33% practican siempre los juegos de roles. En tal sentido, podemos

afirmar que la gran mayoría de los niños a veces practican los juegos de roles.

**Tabla 5**

*Nivel de la función simbólica de los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.*

Nivel	N	%
En inicio	7	23,3
En proceso	19	63,3
En logrado	4	13,3
Total	30	100,0



**Figura 2:**

*Nivel de la función simbólica de los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.*

De la tabla 5 y figura 2, sobre el desarrollo de la función simbólica se observa lo siguiente: el 23,33% de niños (as) observados se encuentran en el nivel inicio del desarrollo de la función simbólica, mientras tanto los 63,33% de niños observados se

ubican en el nivel proceso y los 13,33 % de niños (as) observados se ubican en el nivel logrado. De los resultados mencionados podemos afirmar que la gran mayoría de los niños investigados se ubican en el nivel proceso del desarrollo de la función simbólica.

La prueba de hipótesis, fue como se detalla:

**Tabla 6**

*Correlación entre uso de juego roles y desarrollo función simbólica.*

			<b>Correlaciones</b>	
			Juego de Roles	Función Simbólica
Rho de Spearman	Juego de Roles	Coeficiente de correlación	1,000	,901**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	30	30
	Función Simbólica	Coeficiente de correlación	,901**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	30	30

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

De la tabla 6, se determina la existencia de una relación significativa entre los juegos de roles y el desarrollo de la función simbólica en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (Rho de Spearman = 0,901 y p-valor=0,000< 0,05), entonces, se puede afirmar que, a mayor uso de los juegos de roles, mejor es el desarrollo de la función simbólica.

## ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

En el estudio se logró obtener los resultados relevantes que a continuación se analiza y se discute con los hallazgos de los investigadores citados en los antecedentes de la investigación, que a continuación se detalla:

Al determinar la relación entre el uso de los juegos de roles y la función simbólica de niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021, se afirma que existe una relación significativa entre los juegos de roles y el desarrollo de la función simbólica en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación ( $Rho$  de Spearman = 0,901 y  $p$ -valor=0,000<0,05), entonces, se puede afirmar que, a mayor uso de los juegos de roles, mejor es el desarrollo de la función simbólica, lo que coincide con Torres (2020) quien afirmó en su investigación que existe una relación significativa entre las variables de estudio, corroborando con  $Rho$  Spearman= 0,741 con nivel de significancia = 0,02. Además, afirma los 80% niños disfrutaban de los juegos de roles y 20% no les llama la atención por falta de confianza y seguridad y mientras tanto la función simbólica de los niños se ha desarrollado de forma regular de 75% y de los demás están en nivel deficiente el 25% de los investigados, también Cruz (2018) llegó a la conclusión que muchas educadoras (82%) usan el juego de roles y mientras (18%) usan a veces, además los juegos de roles se relacionan significativamente con la ficción de los niños ( $Rho$  Spearman = 0,784,  $P$ - valor=0,00), esto quiere decir a mejor uso de los juegos de roles será mejor el desarrollo de la ficción en los niños. Por lo tanto, sobre el mencionado en líneas arriba y al analizarlos los resultados, se afirma que, a mayor uso de los juegos de roles, es mejor el desarrollo de la función simbólica.

Al describir la función simbólica de los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021. Se identificó la frecuencia de uso de los juegos de roles: el 16,67% de niños (as) observados nunca practican los juegos de roles, el 70,00% a veces y el 13,33% practican siempre los juegos de roles. En tal sentido, podemos afirmar que la gran mayoría de los niños a veces practican los juegos de roles, lo que coincide con Villena (2020) afirma que en su investigación los juegos de roles

son usados constantemente por los educadores (70%) y a veces 70%, esto quiere decir los educadores siempre usan los juegos de roles al desarrollar sus sesiones de aprendizaje, además Cruz (2018) llegó a la conclusión que muchas educadoras (82%) usan el juego de roles y mientras (18%) usan a veces. Por lo tanto, sobre el mencionado en líneas arriba y al analizarlos los resultados, se afirma que la gran mayoría de los niños a veces practican los juegos de roles en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Al describir la función simbólica de los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021. Se establece el nivel del desarrollo de la función simbólica evidenciándose lo siguiente: el 23,33% de niños (as) observados se encuentran en el nivel inicio del desarrollo de la función simbólica, mientras tanto los 63,33% de niños observados se ubican en el nivel proceso y los 13,33 % de niños (as) observados se ubican en el nivel logrado. De los resultados mencionados podemos afirmar que la gran mayoría de los niños investigados se ubican en el nivel proceso del desarrollo de la función simbólica, lo que coincide con Velázquez (2018) quien llegó a la siguiente conclusión sobre el desarrollo de la función simbólica, en nivel de desarrollo de indicio 50 % niños se ubican, 30% en el nivel simbólicas y en nivel signo 20% de los niños estudiados, es decir la mayoría no han logrado el nivel signo antes de aplicación de los juegos temáticos, además Gonzales & Soloviera (2016) llegaron a afirmar que en los niños existe un bajo desempeño simbólico en el nivel verbal de 12% de escolares investigados, materializado 43% de niños y perceptivo 35%, esto significa que los niños muy poco desarrollan la función simbólica. Por lo tanto, sobre el mencionado en líneas arriba y al analizarlos los resultados, se afirma que la gran mayoría de los niños investigados se ubican en el nivel proceso del desarrollo de la función simbólica.

## CONCLUSIONES

A continuación, detallamos las conclusiones:

1. Se determina la existencia de una relación significativa entre los juegos de roles y el desarrollo de la función simbólica en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación ( $Rho$  de Spearman = 0,901 y  $p$ -valor=0,000 < 0,05), entonces, se puede afirmar que, a mayor uso de los juegos de roles, mejor es el desarrollo de la función simbólica.
2. Se identificó la frecuencia del uso de los juegos de roles: el 16,67% de niños (as) observados nunca practican los juegos de roles, el 70,00% a veces y el 13,33% practican siempre los juegos de roles. En tal sentido, podemos afirmar que la gran mayoría de los niños a veces practican los juegos de roles.
3. Se establece el nivel de desarrollo de la función simbólica evidenciándose lo siguiente: el 23,33% de niños (as) observados se encuentran en el nivel inicio del desarrollo de la función simbólica, mientras tanto los 63,33% de niños observados se ubican en el nivel proceso y los 13,33 % de niños (as) observados se ubican en el nivel logrado. De los resultados mencionados podemos afirmar que la gran mayoría de los niños investigados se ubican en el nivel proceso del desarrollo de la función simbólica.

## **RECOMENDACION**

En el presente estudio, se recomienda lo siguiente:

- A la institución Educativa se recomienda implementar con materiales y recursos pertinentes para usar los juegos de roles, por lo que se relaciona significativamente con el desarrollo de la función simbólica.
- A los directores y promotores de instituciones educativas de nivel inicial, se recomienda fomentar talleres y capacitaciones para fortalecer habilidades de las educadoras para el uso pertinente de los juegos de roles para el desarrollo de la función simbólica.
- A las educadoras de educación inicial usar métodos y estrategias activas e innovadoras para el desarrollo de las actividades de aprendizaje con juego de roles para desarrollar la función simbólica.
- A los investigadores se recomienda a continuar a profundizar con el estudio para conocer las relaciones entre los juegos de roles y el desarrollo de la función simbólica.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Aquino, M. (2018). *El dibujo y la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 099 “Corazón de María”, Ventanilla – 2016*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Lima-Perú.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Pearson Educación de México.
- Bravo, P. et al. (2014) *El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia: una experiencia en aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán, San Juan Zamora, María Antonieta*. Universidad Andrés Bello.
- Bonilla, R. (2013). *Formación de la función simbólica en preescolares a través las actividades de juego*. [https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III\\_Ma\\_Rosario\\_Bonilla.pdf?sequence](https://rei.iteso.mx/bitstream/handle/11117/1169/III_Ma_Rosario_Bonilla.pdf?sequence).
- Calle, D. (2018). *El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. Juan Pablo II, Callao, 2014*. Tesis de maestría. Universidad César Vallejo. Lima-Perú.
- Cano, N. (2014). *Juegos de rol y análisis de modelos: El contexto del puente de la madre Laura Montoya Upegui*. Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia <http://bdigital.unal.edu.co/46144/1/32184296.2014.pdf>
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. Lima: San Marcos.
- Córdova, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*. Tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo, Lima Perú.
- Culquicondor, T. (2018). *El juego dramático y el desarrollo de habilidades sociales en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 14327 -San Jorge-Frías, 2018*. Tesis, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Piura, Perú.

- Franco, C. (2008). *Relajación creativa, creatividad motriz y autoconcepto en una muestra de niños de Educación Infantil*. *Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa, N° 14*. Vol 6 (1) 2008, pp: 29 – 50, España
- García, L. et al. (2018). *Valoración de la actividad objetal en una muestra de niños mexicanos de 13 a 52 meses*. *Revista de Psicología y Ciencias del comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales Vol. 9. Núm2*.
- Gómez, P. (2016). *Análisis de las habilidades cognitivas básicas (atención y memoria), el nivel de inteligencia emocional y el rendimiento académico, así como su posible relación en los estudiantes de los grados 9, 10 y 11 de la Institución Educativa Santa Gema del municipio de Buriticá*. Tesis, Universidad de Antioquia, Colombia.
- González, Y. & Cobo, R. (2017). *Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares*. *Revista CES Psicología*. Lima-Perú.
- Gonzales, T. & Soloviera, P. (2016). *Caracterizar el nivel de desarrollo de la función simbólica de los niños de 5 y 6 años de tres instituciones educativas de Colombia*. Bogotá-Colombia.
- González, C. et al. (2009). *La actividad de juego temático de roles en la formación del pensamiento reflexivo en preescolares*. *MAGIS, Revista Internacional de Investigación en Educación*, Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá Colombia.
- Gross, K. (2016). *Teoría del Juego como Anticipación Funcional*. <https://es.scribd.com/document/347750261/Karl-Gross-juegos-teorias-docx>
- Hernández, S. et al. (2014). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. México
- Huarancay, W. & Et al. (2014). *El sector de dramatización y el desarrollo de la función simbólica en los niños y niñas de 4 años del Distrito de Ricardo Palma*

- en la Provincia de Huarochirí*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación, Enrique Guzmán y Valle. Lima Perú.
- Mareovich, F. (2015). *Desarrollo simbólico, el aprendizaje de palabras por medio de imágenes*. Editorial Teseo, 2015 Teseo - UAI. Colección UAI - Investigación Buenos Aires, Argentina.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>.
- Moreno, L. (2017). *Las bondades de los juegos dramáticos en niños de Jardín de 4 y 5 años de la IED, Atanasio Girardot de Bogotá-Colombia*. Bogota-Colombia.
- Novoa, J. y Ríos, J. (2014). *Incidencia pedagógica del juego en el fortalecimiento de los procesos socio afectiva en los niños y niñas 7 a 9 años del grado tercero del colegio Vista Bella Sede C*.
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura*. Tesis, Universidad de Piura. Lima-Perú.
- Solovieva & González (2015). *Indicadores de adquisición de la función simbólica en el nivel de acciones verbales en preescolares*. *Revista. Facultad de Medicina*. 2016 Vol. 64 No. 2: 257-65. Colombia.
- Solovieva, Y. & Et al. (2018). *Valoración de la actividad objetal en una muestra de niños mexicanos de 13 a 52 meses*. *Revista de Psicología y Ciencias del comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales* Vol. 9. Núm. 2.
- [Torres, R.](#) (2020). *La relación del juego de roles y la participación en la función simbólica en los niños de 4 años de la I.E.P. “Corazón de Jesús”, Huaraz-2019*.

Universidad Cesar Vallejo. Huaraz-Perú.

Vásquez, L. (2018). *La incidencia de los juegos temáticos para el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años de la I.E.I. N° 035, San Juan de Lurigancho*. Universidad Cesar Vallejo. Lima-Perú.

Vega, G. (2017). *Juegos de roles basados en el enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en los niños y niñas de 3-5 años en el área de comunicación en la institución educativa N° 502 Brillo Nuevo del Distrito de Pebas, Provincia Mariscal Ramón Castilla, Región Loreto-2017*.  
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2784/JUEGOS\\_DE\\_ROLES\\_ENFOQUE\\_COLABORATIVO\\_VEGA\\_QUEVARE\\_GILMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2784/JUEGOS_DE_ROLES_ENFOQUE_COLABORATIVO_VEGA_QUEVARE_GILMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Velásquez, M. (2018). *El empleo de los juegos de roles en las actividades de aprendizaje y la función simbólica en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 250, Aguas Verdes, 2019*. Universidad Cesar Vallejo. Tumbes- Perú.

Vygotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Ediciones Fausto. [https://www.academia.edu/18634105/Pensamiento\\_y\\_lenguaje\\_Vygotsky\\_Prologoy\\_capitulo\\_1](https://www.academia.edu/18634105/Pensamiento_y_lenguaje_Vygotsky_Prologoy_capitulo_1)

[Villena, A.](#) (2020). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la i.e. Mercedes Indacochea lozano, Huacho – 2019*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Huacho – Perú.

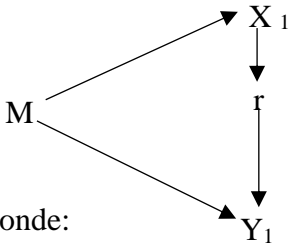
## **ANEXOS Y APÉNDICE**

## MATRIZ DE COHERENCIA LÓGICA

**TÍTULO:** Uso de juegos de roles y función simbólica en los niños de cinco años en Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>¿Cuál es la relación entre el uso de los juegos de roles y la función simbólica en los niños de cinco años de la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021?</p>	<p><b>Objetivo general.</b> Determinar la relación entre el uso de los juegos de roles y la función simbólica de niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar la frecuencia de uso de los juegos de roles en los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.</li> <li>- Describir la función simbólica de los niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.</li> <li>- Establecer la relación entre el uso de los juegos de roles y la función simbólica de niños de cinco años en la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021.</li> </ul>	<p>El uso de los juegos de roles se relaciona significativamente con la función simbólica de los niños de cinco años de la Institución Educativa N°370-Barranca, 2021</p>	<p><b>Variable 1:</b> Uso de juego de roles <b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidad físico motriz</li> <li>- Habilidad social</li> <li>- Habilidad cognitiva</li> </ul> <p><b>variable 2:</b> La función simbólica. <b>Dimensiones:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel materializado</li> <li>- Nivel perceptivo concreto</li> <li>- Nivel Perceptivo esquemático</li> <li>- Nivel perceptivo verbal.</li> </ul>

### MATRIZ METODOLÓGICA

TIPO, ENFOQUE Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	TRATAMIENTO ESTADISTICO.
<p><b>Tipo:</b> Básico</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo.</p> <p><b>Diseño:</b> Correlacional descriptivo</p> <p>En el estudio se utilizo el siguiente esquema:</p>  <pre> graph LR     M --&gt; X1     M --&gt; Y1     X1 -- r --&gt; Y1     </pre> <p>Donde:</p> <p>M: Muestra.</p> <p>X<sub>1</sub>: Observación de la variable.</p> <p>Y<sub>1</sub>: Observación de la variable.</p> <p>r: Rho de Spearman</p>	<p>Estudio es de tienen como muestra no probabilismo intencional por conveniencia a 30 niños de cinco de Educación Inicial.</p>	<p><b>Técnica:</b> La observación</p> <p><b>Instrumento:</b> Guía de observación: Uso de juego de roles. Guía de observación: La función simbólica.</p>	<p><b>Estadística descriptiva</b> Tablas y figuras de frecuencia absoluta, acumulada y porcentual.</p> <p><b>Estadística Inferencial.</b> Rho de Spearman.</p>

**Guía de observación**  
**Uso de los juegos de roles**

**INDICACIONES.** El presente instrumento recoge información sobre el uso de los juegos de roles en los niños de cinco años, marcar con una (x), en función a los siguientes ítems.

<b>DIMENSIÓN</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>Nunca</b>	<b>A veces</b>	<b>Siempre</b>
Habilidad físico motriz	1. Representa las características físicas del personaje.			
	2. Se desplaza con una coordinación motriz adecuado			
	3. Se observa una coordinación viso motriz adecuado.			
	4. Coordina su movimiento (vista -mano).			
	5. Iteraciones con expresiones corporales pertinente con los demás.			
	6. Desplaza objetos con propósito e intención comunicativa.			
Habilidad social	7. Trata con afecto a los demás en su interacción.			
	8. Interioriza el personaje expresando la cualidad afectiva.			
	9. Propone personajes a caracterizar propio de su entorno.			
	10. Al caracterizar un personaje expresa la cultura o costumbre			
	11. Al usar materiales comunica una costumbre o cultura en su caracterización.			
Habilidad cognitiva	12. Usa la expresión oral con un propósito comunicativo.			
	13. Manifiesta cualidades o virtudes del personaje.			
	14. Conoce propiedades o características de los materiales que usa.			
	15. Reflexiona sobre los errores para revertir.			
	16. Propone ideas y acciones para caracterizar un personaje.			
Sub total				
Total				



**Baremo: Uso de los juegos de roles**

<b>Niveles</b>	<b>Intervalo</b>
Nunca	16-26
A veces	27-37
Siempre	38-48

**CALIFICATIVO:**

<b>NIVEL</b>	<b>PUNTAJE</b>

## La guía de observación

### Desarrollo de la función simbólica

**INDICACIONES.** El presente instrumento recoge información sobre el desarrollo de la función simbólica en los niños de cinco años, marcar con una (x), en función a los siguientes ítems.

Dimensión	Ítems	Nunca	A veces	Siempre
Nivel materializado	1. Se interesa por manipular objetos y disfruta			
	2. Juega con los objetos expresando la creatividad.			
	3. Diferencia los objetos por sus cualidades: forma, color, tamaño.			
	4. Agrupa o separa objetos según sus cualidades.			
Nivel perceptivo concreto	5. Describe objetos según sus cualidades: forma, color y tamaño.			
	6. Relaciona Objetos según las características.			
	7. Diferencia objetos según sus características.			
	8. Comunica a los demás indicando las características de los objetos.			
Nivel Perceptivo esquemático.	9. Representa con dibujos sus juguetes.			
	10. Identifica las ilustraciones e indica al objeto que pertenece.			
Nivel perceptivo verbal	11. Expresa oralmente las características de los objetos.			
	12. Comunica las cualidades de los objetos asignándolos signos lingüísticos escritos.			
Sub Total				
Total				

**Baremo: Función simbólica**

<b>Niveles</b>	<b>Intervalo</b>
En inicio	12 a 20
En proceso	20 a 28
En logrado	29 a 36

**CALIFICATIVO:**

<b>NIVEL</b>	<b>PUNTAJE</b>

## RESULTADOS DE LA CONFIABILIDAD

### Guía de observación 1: Uso de los juegos de roles

Tabla

Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,832	16

### Guía de observación 2: Desarrollo de la función simbólica

Tabla

Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,821	12



**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y  
HUMANIDADES PROGRAMA DE  
ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)**

**I. DATOS GENERALES:**

**1. TÍTULO DEL PROYECTO DE:** Uso de los juegos de roles y la función simbólica en los niños de cinco años en Institución Educativa N°370-Barranca, 2021

**2. INVESTIGADOR:** León Ramos de Anchante, Alicia María

**3. OBJETIVO GENERAL:** Determinar la relación entre el uso de los juegos de roles y la el desarrollo de la función simbólica de niños de cinco años en la Institución Educativa N° 370-Barranca, 2021

**4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:**

La población, constituida por todos los niños y niñas de cinco años y niñas de la Institución Educativa N.º 370 -Barranca haciendo un total de 30 niños matriculados en el año escolar 2021.

**5. TAMAÑO DE LA MUESTRA:** La población y muestra está conformada por todos los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa N.º 370 -Barranca haciendo un total de 30 niños matriculados en el año escolar 2021.

**6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Guía de observación 1: El uso de juego de roles.

Guía de observación 2: El desarrollo de la función Simbólica.

II. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: ~~Nalia~~ Brígida Cruz Tapia

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: Lic. Educación Inicial.

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: Supervisora Pedagógica de las Instituciones Educativas de Gestión Privada. UGEL N° 09 Huaura

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Uso de juegos de roles	Habilidad físico motriz	Motricidad	Caracteriza física a la persona.	X		X		X				
			Se desplaza con una coordinación motriz adecuado.	X		X		X		X		
			Se observa una coordinación viso motriz adecuado.	X		X		X		X		
		Habilidad social	Coordina su movimiento (vista - mano).	X		X		X		X		
			Iteraciones con expresiones corporales pertinente con los demás.	X		X		X		X		
			Desplaza objetos con propósito e intención comunicativa.	X		X		X		X		
	Habilidad social	Afectiva	Trata con afecto a los demás en su interacción.	X		X		X		X		
			Interioriza el personaje expresando la cualidad afectiva.	X		X		X		X		
			Propone personajes a caracterizar propio de su entorno.	X		X		X		X		
			Al caracterizar un personaje	X		X		X		X		

		Cultura- Costumbres	expresa la cultura o costumbre.									
			Al usar materiales comunica una costumbre o cultura en su caracterización.	X		X		X		X		
	Habilidad cognitiva	Nociones.	Usa la expresión oral con un propósito comunicativo.	X		X		X		X		
			Manifiesta cualidades o virtudes del personaje.	X		X		X		X		
			Conoce propiedades o características de los materiales que usa.	X		X		X		X		
			Reflexiona sobre los errores para revertir.	X		X		X		X		
		Propone ideas y acciones para caracterizar un personaje.	X		X		X		X			

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 2 de AGOSTO del 2021



-----  
Mery Gladiz Landsuro Villanueva  
DNI 18104192

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
La función simbólica	Nivel materializado	Los objetos	Se interesa por manipular objetos y disfruta	X		X		X		X		
			Juega con los objetos expresando la creatividad	X		X		X		X		
		Cualidades	Diferencia los objetos por sus cualidades: forma, color, tamaño.	X		X		X		X		
			Agrupar o separa objetos según sus cualidades.	X		X		X		X		
	Nivel perceptivo concreto	Descripción	Describe objetos según sus cualidades: forma, color y tamaño.	X		X		X		X		
			Relaciona Objetos según las características	X		X		X		X		
		Comparación.	Diferencia objetos según sus características.	X		X		X		X		
			Comunica a los demás indicando las características de los objetos.	X		X		X		X		
	Nivel Perceptivo esquemático	Gráfico-esquemático.	Representa con dibujos sus juguetes.	X		X		X		X		
			Identifica las ilustraciones e indica al objeto que pertenece.	X		X		X		X		
Nivel perceptivo verbal	Simbólico -Verbal	Expresa oralmente las características de los objetos.	X		X		X		X			



			Comunica las cualidades de los objetos asignándolos signos lingüísticos escritos.	X		X		X		X		
--	--	--	---	---	--	---	--	---	--	---	--	--

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:  
Barranca, 2 de AGOSTO del 2021



-----  
Mery Gladiz Landrau Villanueva  
DNI 18104192

## II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. **APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:** Dra. Tania Mirtha Condor ~~Peraldo~~

2. **PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:** Licenciado en Educación Inicial y Arte, Licenciada en educación primaria y problemas de aprendizaje. Maestría en pedagogía y Decorado en Administración.

3. **INSTITUCIÓN DONDE LABORA:** Docente Asociado – UNJFSC-Huacho.

## III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERV.	
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores			
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No		
Uso de juegos de roles	Habilidad físico motriz	Motricidad	Caracteriza física a la persona.	X		X		X					
			Se desplaza con una coordinación motriz adecuado.	X		X		X		X			
			Se observa una coordinación viso motriz adecuado.	X		X		X		X			
	Habilidad social	Afectiva	Coordina su movimiento (vista - mano).	X		X		X		X			
			Iteraciones con expresiones corporales pertinente con los demás.	X		X		X		X			
			Desplaza objetos con propósito e intención comunicativa.	X		X		X		X			
	Habilidad social	Afectiva	Trata con afecto a los demás en su interacción.	X		X		X		X			
			Interioriza el personaje expresando la cualidad afectiva.	X		X		X		X			

			Propone personajes a caracterizar propio de su entorno.	X		X		X		X		
		Cultura-Costumbres	Al caracterizar un personaje expresa la cultura o costumbre.	X		X		X		X		
			Al usar materiales comunica una costumbre o cultura en su caracterización.	X		X		X		X		
	Habilidad cognitiva	Nociones.	Usa la expresión oral con un propósito comunicativo.	X		X		X		X		
			Manifiesta cualidades o virtudes del personaje.	X		X		X		X		
			Conoce propiedades o características de los materiales que usa.	X		X		X		X		
			Reflexiona sobre los errores para revertir.	X		X		X		X		
			Propone ideas y acciones para caracterizar un personaje.	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

**Lugar y fecha:**

Barranca, 2 de AGOSTO del 2021

  
 \_\_\_\_\_  
 Dra. Tania Mirtha Condor Peraldo

**ASPECTOS DE VALIDACIÓN**

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
La función simbólica	Nivel materializado	Los objetos	Se interesa por manipular objetos y disfruta	X		X		X		X		
			Juega con los objetos expresando la creatividad	X		X		X		X		
		Cualidades	Diferencia los objetos por sus cualidades: forma, color, tamaño.	X		X		X		X		
			Agrupar o separar objetos según sus cualidades.	X		X		X		X		
	Nivel perceptivo concreto	Descripción	Describe objetos según sus cualidades: forma, color y tamaño.	X		X		X		X		
			Relaciona Objetos según las características	X		X		X		X		
		Comparación.	Diferencia objetos según sus características.	X		X		X		X		
			Comunica a los demás indicando las características de los objetos.	X		X		X		X		
	Nivel Perceptivo esquemático	Gráfico-esquemático.	Representa con dibujos sus juguetes.	X		X		X		X		
			Identifica las ilustraciones e indica al objeto que pertenece.	X		X		X		X		

	Nivel perceptivo verbal	Simbólico -Verbal	Expresa oralmente las características de los objetos.	X		X		X		X		
			Comunica las cualidades de los objetos asignándolos signos lingüísticos escritos.	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 2 de AGOSTO del 2021

  
 -----  
 Dra. Tania Mirtha Condor Peraldo

## II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

### 1. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE: Mg. Olga Flores Martínez

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO: Licenciada en Educación Inicial y Magister en Pedagogía.

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA: directora de la I.E. Inicial N° 370-UGEL 16-BARRANCA y Docente Universitario.

### III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSION	INDICADOR	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
Uso de juegos de roles	Habilidad físico motriz	Motricidad	Caracteriza física a la persona.	X		X		X				
			Se desplaza con una coordinación motriz adecuado.	X		X		X		X		
			Se observa una coordinación viso motriz adecuado.	X		X		X		X		
		Habilidad social	Coordina su movimiento (vista - mano).	X		X		X		X		
			Iteraciones con expresiones corporales pertinente con los demás.	X		X		X		X		
			Desplaza objetos con propósito e intención comunicativa.	X		X		X		X		
	Habilidad social	Afectiva	Trata con afecto a los demás en su interacción.	X		X		X		X		
			Interioriza el personaje expresando	X		X		X		X		

			la cualidad afectiva.								
			Propone personajes a caracterizar propio de su entorno.	X		X		X		X	
		Cultura-Costumbres	Al caracterizar un personaje expresa la cultura o costumbre.	X		X		X		X	
			Al usar materiales comunica una costumbre o cultura en su caracterización.	X		X		X		X	
	Habilidad cognitiva	Nociones.	Usa la expresión oral con un propósito comunicativo.	X		X		X		X	
			Manifiesta cualidades o virtudes del personaje.	X		X		X		X	
			Conoce propiedades o características de los materiales que usa.	X		X		X		X	
			Reflexiona sobre los errores para revertir.	X		X		X		X	
			Propone ideas y acciones para caracterizar un personaje.	X		X		X		X	

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 2 de AGOSTO del 2021

Olga Flores Martínez

### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION								OBSERV.
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	
La función simbólica	Nivel materializado	Los objetos	Se interesa por manipular objetos y disfruta	X		X		X		X		
			Juega con los objetos expresando la creatividad	X		X		X		X		
		Cualidades	Diferencia los objetos por sus cualidades: forma, color, tamaño.	X		X		X		X		
			Agrupar o separar objetos según sus cualidades.	X		X		X		X		
	Nivel perceptivo concreto	Descripción	Describe objetos según sus cualidades: forma, color y tamaño.	X		X		X		X		
			Relaciona Objetos según las características	X		X		X		X		
		Comparación.	Diferencia objetos según sus características.	X		X		X		X		
			Comunica a los demás indicando las características de los objetos.	X		X		X		X		
	Nivel Perceptivo esquemático	Gráfico-esquemático.	Representa con dibujos sus juguetes.	X		X		X		X		



			Identifica las ilustraciones e indica al objeto que pertenece.	X		X		X		X		
	Nivel perceptivo verbal	Simbólico -Verbal	Expresa oralmente las características de los objetos.	X		X		X		X		
			Comunica las cualidades de los objetos asignándolos signos lingüísticos escritos.	X		X		X		X		

**OPINIÓN DE APLICABILIDAD**

El instrumento es aplicable.

Lugar y fecha:

Barranca, 2 de AGOSTO del 2021

Olga Flores Martínez

|

Base de datos

N	Variable: Juego de Roles																		
	Habilidad físico motriz						Habilidad social					Habilidad cognitiva							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	1	2	1	1	2	3	4	1	2	1	1	1	1	2	1	1	25	1	Bajo
2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	38	3	Alto
3	2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	2	2	2	3	1	2	32	2	Medi
4	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	23	1	Bajo
5	2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	2	2	2	3	1	2	32	2	Medi
6	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	3	30	2	Medi
7	1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	3	30	2	Medi
8	2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	2	2	2	3	1	2	32	2	Medi
9	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	39	3	Alto
10	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	23	1	Bajo
11	2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	2	3	2	3	1	2	28	2	Medi
12	1	2	1	1	2	3	2	3	2	1	2	1	2	1	1	2	27	2	Medi
13	2	3	2	1	2	3	2	3	1	2	1	1	2	3	1	2	31	2	Medi
14	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	39	3	Alto
15	1	2	1	2	1	2	2	3	2	3	1	2	2	3	2	1	30	2	Medi
16	2	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	29	2	Medi
17	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	1	2	2	3	3	1	31	2	Medi
18	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	31	2	Medi
19	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	39	3	Alto
20	2	3	2	3	2	1	2	1	1	2	3	2	2	3	3	2	34	2	Medi
21	1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	1	1	2	3	1	26	1	Bajo
22	2	3	1	2	1	2	3	1	2	2	3	2	1	2	3	1	31	2	Medi
23	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	3	1	2	1	1	2	25	1	Bajo
24	2	3	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	1	1	2	28	2	Medi
25	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	1	2	2	2	3	33	2	Medi
26	1	2	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	3	1	1	2	27	2	Medi
27	2	3	1	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	1	1	2	31	2	Medi
28	1	2	2	3	1	2	2	3	2	3	1	2	1	2	2	3	32	2	Medi
29	1	2	2	3	1	1	2	3	1	2	2	3	2	2	1	2	30	2	Medi
30	2	3	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	1	1	1	2	30	2	Medi

Variable: Función simbólica																		
Nivel materializado				Nivel perceptivo concreto				Nivel perceptivo esquemático				Nivel perceptivo verbal						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12							
1	2	1	1	2	3	4	1	2	1	1	1	20	1	Bajo				
2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	29	3	Alto				
2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	2	2	24	2	Medio				
1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	1	Bajo				
2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	2	2	24	2	Medio				
1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	1	22	2	Medio				
1	2	2	3	1	2	2	1	2	2	3	1	22	2	Medio				
2	3	1	2	2	3	1	2	3	1	2	2	24	2	Medio				
2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	29	3	Alto				
1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	17	1	Bajo				
2	3	1	2	1	1	1	2	1	1	2	3	20	1	Bajo				
1	2	1	1	2	3	2	3	2	1	2	1	21	2	Medio				
2	3	2	1	2	3	2	3	1	2	1	1	23	2	Medio				
2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	30	3	Alto				
1	2	1	2	1	2	2	3	2	3	1	2	22	2	Medio				
2	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	22	2	Medio				
1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	1	2	22	2	Medio				
1	2	2	3	1	2	2	3	1	2	2	3	24	2	Medio				
2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	30	3	Alto				
2	3	2	3	2	1	2	1	1	2	3	2	24	2	Medio				
1	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	1	19	1	Bajo				
2	3	1	2	1	2	3	1	2	2	3	2	24	2	Medio				
1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	3	1	19	1	Bajo				
2	3	2	1	2	2	3	1	2	1	2	1	22	2	Medio				
2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	1	24	2	Medio				
1	2	1	2	1	1	2	2	3	1	2	2	20	1	Bajo				
2	3	1	2	2	2	2	3	2	3	2	1	25	2	Medio				
1	2	2	3	1	2	2	3	2	3	1	2	24	2	Medio				
1	2	2	3	1	1	2	3	1	2	2	3	23	2	Medio				
1	3	1	2	2	2	1	2	2	3	2	3	24	2	Medio				

# REPOSITORIO INSTITUCIONAL



**USP**  
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

## REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

Fórmula de Autorización para la Publicación de Documentos de Investigación

<b>1. Información del Autor</b>			
ALICIA MARIA LEON RAMOS DE ANCHANTE		48347576	alicialeon.porl@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
<b>2. Tipo de Documento de Investigación</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación
<b>3. Grado Académico o Título Profesional</b>			
<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad	<input type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado
<b>4. Título del Documento de Investigación</b>			
<p><b>Uso de juegos de roles y función simbólica en los niños de cinco años en Institución Educativa N°370-Barranca, 2021</b></p>			
<b>5. Programa Académico</b>			
Educación Inicial			
<b>6. Tipo de Acceso al Documento</b>			
<input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público * (solo en repositorios de docentes)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido * (solo en repositorios de estudiantes)	
(*) En caso de restringido sustentar motivo:			

### A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

### B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS 1

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. 6

Chimbote 21 abril 2024



Firma

#### Referencias

1. Según Resolución de Consejo Directivo N° 018-2018-SUNEDU-CD Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso f)
2. Ley N° 20011 Ley que regula el Registro Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 008-2011-ED
3. El archivo digital que se va a depositar en el repositorio digital de la Universidad San Pedro a su disposición académica, para que se pueda hacer entrega de forma íntegra y gratuita en el Repositorio Institucional Digital
4. Repositorio digital de la Universidad San Pedro a su disposición académica, para que se pueda hacer entrega de forma íntegra y gratuita en el Repositorio Institucional Digital
5. De acuerdo al artículo 17 del Reglamento de Acceso Abierto de la Universidad San Pedro, el autor de la obra de investigación debe autorizar la publicación de la obra de investigación en el Repositorio Institucional Digital
6. Según el artículo 17 del Reglamento de Acceso Abierto de la Universidad San Pedro, el autor de la obra de investigación debe autorizar la publicación de la obra de investigación en el Repositorio Institucional Digital
7. Según el artículo 17 del Reglamento de Acceso Abierto de la Universidad San Pedro, el autor de la obra de investigación debe autorizar la publicación de la obra de investigación en el Repositorio Institucional Digital
8. Según el artículo 17 del Reglamento de Acceso Abierto de la Universidad San Pedro, el autor de la obra de investigación debe autorizar la publicación de la obra de investigación en el Repositorio Institucional Digital

Nota: De otro de los datos de la obra, se promueve de acuerdo a ley 20444, art. 10, inciso 12.1)

## REPORTE DE SIMILITUD

Uso de juegos de roles y función simbólica en los niños de cinco años en Institución Educativa N°370-Barranca, 2021

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.unjpsc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Universidad Cesar Vallejo</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>Militza Novoa-Seminario. "Programa de actividades psicomotoras para el desarrollo de habilidades matemáticas en niños y niñas de educación inicial", Prohominum, 2020</b> Publicación	<b>1%</b>

repositorio.usanpedro.edu.pe



8	Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.unc.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
12	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
15	www.aventispharma.es Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
17	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
18	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1 %



19	<a href="http://educa.fcc.org.br">educa.fcc.org.br</a> Fuente de Internet	<1 %
20	<a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
21	Submitted to Universidad Privada San Pedro Trabajo del estudiante	<1 %
22	<a href="http://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
23	<a href="http://www.takey.com">www.takey.com</a> Fuente de Internet	<1 %
24	Submitted to Universidad Católica San Pablo Trabajo del estudiante	<1 %
25	<a href="http://repositorio.udh.edu.pe">repositorio.udh.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
26	<a href="http://journals.continental.edu.pe">journals.continental.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
27	<a href="http://archive.org">archive.org</a> Fuente de Internet	<1 %
28	<a href="http://www.repositorio.upla.edu.pe">www.repositorio.upla.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1 %
29	<a href="http://funlam.edu.co">funlam.edu.co</a> Fuente de Internet	<1 %
30	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	<1 %



31	worldwidescience.org	<1 %
	Fuente de Internet	
32	repositorio.unh.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	
33	weblog.educ.ar	<1 %
	Fuente de Internet	
34	www.theibfr.com	<1 %
	Fuente de Internet	
35	revistas.javerianacali.edu.co	<1 %
	Fuente de Internet	
36	repositorio.unamad.edu.pe	<1 %
	Fuente de Internet	



Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo



