



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE DOCTORADO EN EDUCACIÓN

Efectos del juego de roles en la función simbólica en 5 años de la Institución Educativa N°
250 Aguas Verdes, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Doctora en Educación

AUTORA:

Mg. Elsa Luna Coronado (ORCID: 0000-0001-6322-9142)

ASESOR:

Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros (ORCID: 0000-0002-0429-294X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

PIURA - PERÚ

2020

DEDICATORIA

A mí padre por su ejemplo de perseverancia, a David, a mi madre y a mis hijos, por su motivación, apoyo y comprensión para continuar y culminar mis estudios de doctorado.

La autora

AGRADECIMIENTO

A Dios por la salud y fortaleza para continuar aún en momentos difíciles.

A mi asesor por compartir sus conocimientos y experiencias motivándome a la realización de la investigación.

A mi familia por su comprensión y paciencia al estar a mi lado y brindarme su apoyo incondicional.

A David que en todo momento fue mi fortaleza con sus conocimientos, su profesionalismo y su amor en la realización del presente trabajo.

A todos ellos muchas gracias.

La Autora.

Índice

	pág.
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	18
2.1. Tipo y diseño de investigación	18
2.2. Operacionalización de variables	19
2.3. Población, muestra y muestreo	20
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	21
2.5. Procedimiento	22
2.6. Método de análisis de datos	23
2.7. Aspectos éticos	23
III. RESULTADOS	24
IV. DISCUSIÓN	35
V. CONCLUSIONES	39
VI. RECOMENDACIONES	41
VII. PROPUESTA	42
REFERENCIAS	55
ANEXOS	62
Anexo 1: Instrumento. Guía de Evaluación.	63
Anexo 2: Matriz de validación de Contenido del instrumento por Criterio de jueces	64
Anexo 3,4 y 5: Matriz de validación de Contenido del instrumento por Criterio de jueces	65
Anexo 6: Confiabilidad del instrumento Prueba Piloto	68
Anexo 7: Solicitud para aplicar Prueba Piloto	69
Anexo 8: Autorización para aplicar la prueba piloto	70
Anexo 9: Solicitud a la institución que acredite la realización del estudio	71
Anexo 10: Autorización para la aplicación del estudio	72
Anexo 11: Base datos pretest para desarrollo de la función simbólica GC	73
Anexo 12: Base datos pretest para desarrollo de la función simbólica GE	74
Anexo 13: Base datos postest para desarrollo de la función simbólica GC	75
Anexo 14: Base datos postest para desarrollo de la función simbólica GE	76

Anexo 15: Fotos	77
Anexo 16: Reporte de originalidad de Turnitin	78
Anexo 17: Acta de aprobación de originalidad de tesis	79

Índice de tablas

Tabla 1: Función simbólica, según grupos.	24
Tabla 2: Nivel materializado simbólico, según grupos.	25
Tabla 3: Nivel perceptivo concreto, según grupos.	26
Tabla 4: Nivel perceptivo esquemático, según grupos	27
Tabla 5: Nivel verbal simbólico, según grupos	28
Tabla 6: Estadísticas de la hipótesis general (VD) desarrollo de la función simbólica.	30
Tabla 7: Prueba de hipótesis general (VD) desarrollo de la función simbólica	30
Tabla 8: Estadísticas de la dimensión función simbólica de nivel materializado simbólico.	31
Tabla 9: Prueba de hipótesis específica 1 (D1) de la función simbólica de nivel materializado simbólico.	31
Tabla 10: Estadísticas de la dimensión función simbólica de nivel perceptivo concreto.	32
Tabla 11: Prueba de hipótesis específica 2 (D2) de la función simbólica de nivel perceptivo concreto	32
Tabla 12: Estadísticas de la dimensión función simbólica de nivel perceptivo esquematizado.	33
Tabla 13: Prueba de hipótesis específica 3 4 (D3) de la función simbólica de nivel perceptivo esquematizado.	33
Tabla 14: Prueba de hipótesis específica 3 4 (D3) de la función simbólica de nivel verbal simbólico.	34
Tabla 15: Prueba de hipótesis específica 4 (D4) de la función simbólica de nivel verbal.	34

Índice de figuras

Figura 1: Desarrollo de la Función simbólica antes y después	24
Figura 2: Desarrollo de la función simbólica nivel materializado	25
Figura 3: Desarrollo de la función simbólica Nivel perceptivo concreto.	26
Figura 4: Desarrollo de la función simbólica nivel perceptivo esquemático.	27

RESUMEN

La función simbólica en la etapa pre escolar, se manifiesta en la capacidad que posee el niño para dominar símbolos y signos, como recursos que transforman de manera cualitativa la activación de los procesos cognitivos del estudiante. Considerando la relevancia que esta función desempeña en el logro de los aprendizajes se ha formulado la pregunta ¿Qué efectos tiene el programa juego de roles en la función simbólica en los niños de 5 años de la I.E. N° 250? Estudio que se dio a través del método cuantitativo, de tipo experimental con diseño cuasi experimental. Se elaboró el instrumento de evaluación de la función simbólica y se realizó un estudio piloto para su validación, considerando las dimensiones: Nivel materializado, nivel perceptivo concreto, nivel perceptivo esquemático y nivel verbal. En un segundo momento se ejecutó la evaluación pre test al grupo experimental (25) y al grupo de control (25) seguidamente se aplicó el programa a los niños del grupo experimental a través de 10 sesiones de aprendizaje. En un tercer momento se aplicó la evaluación postest a ambos grupos. Para el análisis de la información se utilizó la prueba T de Student para muestras relacionadas, lo que dio lugar acceder a la conclusión de que la aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019, pues con la prueba T de Student, se aprecia una diferencia de medias significativa entre el grupo control y el experimental de 19.240 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%); por esta razón se concluye que el programa juego de roles afecta significativamente la función simbólica en niños de 5 años de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Palabras clave: juego de roles, función simbólica: nivel materializado, nivel perceptivo concreto, perceptivo esquematizado y nivel verbal.

ABSTRACT

The symbolic function in the pre-school stage manifests itself in the ability of the child to master symbols and signs, as resources that transform qualitatively the activation of the cognitive processes of the student. Considering the relevance this role-plays in the achievement of apprenticeships, the question has been asked what effects the role-playing program has on symbolic function in 5-year-olds of I.E. No. 250. Study that was given through the quantitative method, experimental type with most experimental design. For the development of this research at first, the instrument for assessing the symbolic function was developed and a pilot study was carried out for validation and relevance, for which the dimensions were considered: Materialized level, level perceptual, perceptual level and symbolic verbal level. The pre-test evaluation was carried out for the experimental group (25) and the control group (25) then the program was applied to the children in the experimental group through 10 learning sessions. For the analysis of the information, the Student's T-test was used for related samples, which led to the conclusion that the application of the role-playing program produces significant effects on the symbolic function in 5-year-old children of the Educational Institution N ° 250 Aguas Verdes, 2019, because with the Student's T-test, there is a significant difference in means between the control and the experimental group of 19,240 and a Sig. = 0.000 <0.05 (5%); for this reason it is concluded that the role play program significantly affects the symbolic function in 5-year-old children of the I.E.I No. 250 Aguas Verdes, 2019.

Keywords: Role-play, symbolic function: materialized level, specific perceptual level, schematized perceptual and verbal level.

I. INTRODUCCIÓN

Considerando, que el nivel inicial es la base para cimentar los conocimientos de cada uno de los niños y el juego es una forma de comunicación, de los propios intereses y de la forma personal de interpretar las cosas, un canal expresivo libre de los convencionalismos que caracterizan al lenguaje oral.

La función simbólica se sitúa en un bajo nivel de desarrollo, de acuerdo a Bonilla (2013), México, el mismo indica que en la evaluación pre-test, en los planos: plano verbal, esquematizado, materializado y concreto. El 45%; niños que expresan sustantivos relacionados al objetivo, el 29% de los niños mostraban ausencia de expresiones; niños que expresan sustantivos sin relación al objetivo, 3%; niños que emiten oraciones sin relación al objetivo (Bonilla, México, 2013).

De la misma manera en Nicaragua, Herradora, Olivas y Cruz, (2013) dice: al preguntarle a los estudiantes porqué juegan, diversas son sus repuestas: el porcentaje más elevado fue 40% quienes respondieron que era para entretenerse, 20% a divertirse, otro 20% que el juego ayuda a tu cuerpo a estar saludable y el 20% para aprender nuevas cosas. A la pregunta, cómo son los juegos que realiza tu profesor, respondieron del siguiente modo: un 20% que realizan diferentes juegos, el 60% manifiesta que realizan el mismo juego todos los días, otro 20% que los juegos son alegres. Así mismo, a la pregunta a qué hora juegan, respondieron: 20% al inicio de la clase y el 80% dice que juegan a la hora del recreo.

Esta problemática no es muy diferente en el Perú, de acuerdo al estudio realizado por Cuba y Palpa (2015), Lima, manifiestan que, de una muestra de 3 instituciones educativas particulares, el 100% presenta un nivel deficiente en los espacios para desarrollar el juego libre en los sectores, el 100% presenta un nivel deficiente en el sector hogar del aula, el 100% presenta un nivel deficiente en el sector construcción del aula. El 100% presenta un nivel deficiente en el sector dramatización del aula. El 100% presenta un nivel deficiente en el sector biblioteca del aula. De una muestra de 60 niños, el 76,7% (46) tiene el desarrollo de su creatividad en inicio. El 98.3% (59) tiene el desarrollo de su fluidez en inicio. El 83.3% (50) tiene el desarrollo de la flexibilidad en inicio. El 61.7% (37) tiene el desarrollo de la originalidad en inicio. El 76.6% (46) tiene el desarrollo de la sensibilidad ante los problemas en inicio.

De igual forma en Cajamarca, Vásquez (2016), encontró que el nivel de socialización, 16 (64%) de niños se encuentran en el nivel inicio. En el conocimiento y manejo de los juegos

individuales, el 56% responden que no. En el conocimiento y manejo de los juegos colectivos, el 56% responden que no. En el conocimiento y manejo de los juegos estructurados, el 40% responden que no. En el conocimiento y manejo de los juegos no estructurados, el 52% responden que no. En el conocimiento y manejo de los juegos recreativos, se ubica el 64% en la escala C que indica que se están iniciando en el uso de los juegos recreativos. En cuanto a la socialización participativa, el 52% no participa.

Los resultados de las evaluaciones censales de estudiantes (ECE), son poco satisfactorios durante los años 2016, 2018, en la región Tumbes, al considerar la situación en la provincia de Zarumilla, encontramos que es necesario revisar en qué medida los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 250, realizan actividades de juego en tiempos y espacios adecuados y utilizando diversos materiales. Además, en las visitas de monitoreo, que se realizan en las aulas, se observa que las docentes poco o nada promueven actividades que contribuyan al desarrollo del niño, propiciando prácticas dirigidas, memorísticas y/o prácticas que no responden al enfoque del nivel inicial, que se fundamenta en el respeto al desarrollo evolutivo del niño y por ende a los principios orientadores del nivel inicial.

“Al niño se le sigue obligando a acoplarse de manera persistente a un mundo de adultos, donde sus expectativas e intereses y reglas le son superficiales y a un ambiente físico que le falta mucho por entender totalmente, en el que nosotros como adultos no llegamos a satisfacer las necesidades emocionales y menos sus necesidades intelectuales propias de ellos en las actividades que para el siguen siendo incompletas” Guía metodológica integrada de Aprestamiento-Educación (MINEDU 2019)

Una de las estrategias que las docentes utilizan en el nivel inicial, es el juego de roles, con el propósito, que los infantes tengan oportunidad de desarrollar aprendizajes significativos, observándose que en muchos de los casos es un juego netamente dirigido, repetitivo, con materiales ya estereotipados e insuficientes, dando lugar a que se pierda el interés en los estudiantes; así mismo la metodología utilizada no permite que los estudiantes opinen, elijan el juego que desean realizar, planifiquen, se organicen y den su punto de vista valorativo al juego que realizan, teniendo en cuenta que en las aulas de inicial diariamente se propicia el juego libre, convirtiéndose en un momento y espacios privilegiados, que contribuyan en gran parte para la función simbólica y que en muchas de las aulas no se

promueve con una adecuada interacción favorable para afianzar su personalidad, alcanzar su madurez emocional y desarrollar su lenguaje.

Al observar la dinámica de interacción de la docente con niñas y niños de 5 años de la I.E. N° 250 y teniendo en cuenta las teorías de Piaget, Vygotsky y Federico Freud que hacen referencia de para la adquisición de la de la función simbólica, el juego es fundamental y a partir de esta perspectiva surge la idea de planificar, implementar y evaluar un programa de juego de roles.

En este estudio de investigación se tomaron en cuenta los antecedentes internacionales como el de (Moreno Torralba, 2017) en su investigación “Juego dramático para el desarrollo de la función simbólica en la educación inicial” con el objetivo identificar cuáles son los aportes del juego dramático en la adquisición de esta capacidad en niños de Jardín 5 IED Atanasio Girardot de Bogotá, con la metodología investigación acción pedagógica, procedimiento de un maestro dinámico y trasformador en el aula, en aras de promover el pensamiento crítico en los estudiantes capaz de crear mantener una práctica reflexiva en la que se aplicó el diario de campo, como instrumento clave para el momento de reflexión en cada una de las actividades ejecutadas y la entrevista, aplicado a 20 estudiantes de 4 y 5 años, concluyendo que a través del juego mejora la función simbólica de los estudiantes en pre escolar.

De igual forma (Cruz Velasquez, 2018), con la investigación “Espacios que enriquecen el juego simbólico de roles en niños y niñas de la fundación NUGESI 21”, cuyo objetivo fue determinar que en el juego simbólico el niño y niña tiene la libertad para establecer cualquier clase de ficción, es capaz de definir en qué se convierte cada objeto, es capaz de desarrollar cualquier clase de acción y es capaz de incluir el personaje que se le ocurra, haciendo de este, un potencializado de experiencias. Esta investigación se realizó bajo la metodología Cualitativa- Descriptiva a través del diseño investigación acción, con estudiantes menores de hasta 8 años de la fundación NUGESI 21, se desarrollaron diversas actividades de juego de roles haciendo uso del guion dramático como instrumento, así como la ficha de observación y la cámara fotográfica. Por cierto, que la interacción del medio exterior es un determinante en cuanto se refleja en la formación simbólica del niño.

Igualmente, (Bravo Becerra, Muñoz, & Pacheco, 2014), con su estudio “El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia, con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán” con el propósito de reseñar los efectos del juego de roles como reforzamiento

de normas para la convivencia en grupo, de tipo exploratorio descriptivo y con diseño pre experimental con una población de 12 niñas y 17 niños varones siendo un total 29 niños. Se concluyó que la propuesta didáctica aplicada con la incorporación de normas, resultó ser una experiencia placentera que dio lugar a fortalecer la práctica de normas de convivencia, lo que se verificó en la evaluación posterior a su aplicación del programa juego de roles.

También (Gonzales & Soloviera, 2016), con su tesis “Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños pre escolares” Se orientó en el enfoque cualitativo diseño exploratorio y descriptivo, para lo que se utilizó el protocolo como instrumento a 39 niños de 5 y 6 años de tres I.E diferentes, priorizando características en cada una de ellas: A Familias con vulnerabilidad social y económica en lo que la presencia de los padres se da de manera temporal, B se pone en práctica la enseñanza de las matemáticas, la escritura y la lectura y desde los primeros años. C la metodología aplicada es a través proyectos de aprendizaje para el aprendizaje de la lectura. En este estudio se concluyó que existe un bajo desempeño simbólico en los niveles verbal, materializado y perceptivo en las tres instituciones de aplicación del estudio.

Esta investigación muestra una realidad latente de las niñas y niños de Colombia, por lo que podemos inferir, la desconexión y la escasa motivación de los mismos para el juego libre, siendo esta una estrategia muy efectiva y con resultados relevantes, dado que en esta etapa importante etapa de desarrollo los niños poseen características y capacidades innatas de expresión y representación que se desarrollan y consolidan a través del juego libre, favoreciendo positivamente la capacidad de función simbólica.

De la misma manera, (Gonzales, 2015), quien desarrolló una tesis doctoral denominada “Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles en niños preescolares” Bogotá-Colombia, el objetivo de su investigación fue describir cual es la forma más viable para desarrollar la función simbólica a través del juego temático de roles en estudiantes de pre escolar. Investigación experimental formativo, el instrumento aplicado fue la bitácora, con una muestra de 20 estudiantes entre 5 a 6 años, cuyos recursos fueron la conversación dialógica, interacciones video cámara, aplicando un programa basado en 130 sesiones de juego y que resultó ser efectiva al crecimiento de la formación simbólica, concluyendo que la función simbólica se adquiere a través del juego temático de manera compleja.

Del mismo modo en la investigación de (Bonilla, 2013), plantea en su estudio “Formación de la función simbólica en pre escolares con actividades de juego” estudio desarrollado con diseño experimental con una muestra de 31 niños en grupo control y 26 niños en grupo experimental. Con la intervención basada en la aplicación del programa enfatizado en actividades de juego de roles, se concluyó que los niveles de acción verbal, perceptivo y materializado favorecieron positivamente en el desarrollo de la función simbólica.

Considerando también estudios a nivel nacional en Lima (Calle, 2018), en su estudio “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”- 2014”, investigación de tipo correlacional causal, no experimental cuantitativo, con 90 estudiantes de 5 años como población, uso de la lista de cotejo como instrumento, estudio en el que se determinó la influencia del juego simbólico es moderada en su relación en las dimensiones: lenguaje oral, forma de lenguaje y contenido de lenguaje, en una de sus conclusiones expresa que 22,2% se encuentran en retraso con respecto a la dimensión uso del desarrollo del lenguaje oral y en relación al juego simbólico un 60% de estudiantes necesitan mejorar.

Así mismo en Lima-Callao Vásquez (2018), en su investigación” Juegos Temáticos en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años de la I.E.I. N° 035, San Juan de Lurigancho, con objetivos específicos basados en los niveles: Indicio, símbolo y signo, para esta investigación utilizo del método cuantitativo explicativo causal, con diseño pre experimental, en un grupo de 27 infantes como población. Se usó la ficha de observación como instrumento, con el mismo procedimiento, concluyendo con los resultados obtenidos una mejora positiva de la variable dependiente función simbólica a través de la variable independiente “Juegos temáticos”

De la misma manera en Lima (Huaranccay, Huamán, & María, 2014), con su estudio “El sector de dramatización y el crecimiento de la función simbólica en los niños y niñas de 4 años” con diseño tipo correlacional y explicativa, en grupo de 60 escolares, hizo uso de la lista de cotejo sobre sector dramatización, estructurado en 16 ítems para medir las tres dimensiones: espacio en el sector; organización de los espacios e implementación del sector. Se determinó que existe relación reciproca efectiva y significativa para la función simbólica en el sector dramatización, de igual forma se aprecia una correlación entre el espacio, la organización y la función simbólica, sin embargo, los resultados demostraron la

no existencia de relación significativa entre la función simbólica y el sector de dramatización.

Para fundamentar esta investigación se tomaron en cuenta las teorías relacionadas al tema, considerando a Vygotsky, (1995) “define la zona de desarrollo próximo, de suma utilidad para la estimulación del niño enfatizando que es un ser social en constante desarrollo. La estimulación externa sobre el niño es vital, por ello el papel del adulto será crucial y determinante, fomentado también el desarrollo del lenguaje bajo un sistema mediatizado que se convierten en elementos principales para la transmisión racional y con intención de la experiencia con el pensamiento.

Esta Teoría Sociocultural, afirma que los procesos psicológicos superiores se dan lugar en lo social; por consiguiente existe una interacción humana que lleva al desarrollo humano producto de una construcción histórica, luego del contexto social pasa al plano más individual.

También hacemos mención, a la teoría del pedagogo Federico Froebel, (1837) con mucha consideración en la educación pre escolar y uno de los primeros estudiosos de la historia que le dan marcada importancia al juego. “Plantea que lo primordial en la formación de la persona es la primera infancia, determina que el juego es recurso más viable para impregnar en lo niños la creatividad, solidaridad cultura y la sociedad, basándose en la acción, el juego y el trabajo” (Bravo, Muñoz y Pacheco, 2014)

De la misma manera el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) (2019) considera que el juego simbólico es para los niños una necesidad vital que les permite representar lo vivido, descubrir quiénes son y transformarse en lo que quieren ser sin dejar der ser ellos mismos, favorece potencialmente para los aprendizajes; oportunidad de fortalecer el entendimiento y se desarrolle al máximo su capacidad para el logro de competencias. Así mismo contribuye con mucha relevancia para la expresión del mundo interno y el desarrollo socio emocional de los niños. (p. 3).

Cuando los niños desde la primera infancia gozan del juego, se expresan de manera libre y espontánea, es el momento en el que se sienten seguros de sí mismo, cuando juegan expresan sus deseos, sus ansiedades o sus temores se ponen también de manifiesto, esto les permite desarrollar actitudes, aptitudes y a expresarse creativamente en interacción con los demás de manera individual o colectivamente. (Ministerio de e Educación, 2019

Según Cobo y Gonzales (2017)

El juego se convierte en una estrategia en la cual los estudiantes cumplen roles en diferentes situaciones de su contexto, sean estas reales y de su vida cotidiana es el juego. Con el juego puede representar la realidad donde está sujeto a reglas, les permite tomar decisiones con libertad según como ellos interpretan sus actitudes y valores y sus creencias del personaje que representan.

Así mismo Novoa y Ríos (2014) sostiene que:

El juego de roles como su nombre lo indica, uno a más jugadores asumen el desempeño de una determinada labor rol o personalidad. Cuando él o ella representan una labor determinada quiere decir que está descifrando una labor que comúnmente no hace. El actuar de uno o más jugadores desempeñando el papel que representan de una personalidad, la imaginación y la narración oral juegan un papel determinante.

También Vega (2017), “es un juego interpretativo y explicativo donde los jugadores se atribuyen el papel de figuras inventadas durante una trama o una historia en la describen sus acciones e interpretan sus diálogos”

En el juego interpretativo donde se asume el rol de un personaje, realizando diálogos y acciones, siempre el niño está acostumbrado a representar a alguien, ya sea siendo el doctor, la maestra, el carpintero, el pescador, etc., con estas experiencias, hacen descubrimientos, desarrollan su creatividad e imaginación y enriquecen su lenguaje.

Mientras tanto Cano (2014). Nos dice que “la descripción de hechos imaginarios o reales, en el que un jugador interpreta un papel ajeno a su personalidad, se constituye en un juego de rol”

Para el Equipo AMEI (s.f), afirma que el propósito fundamental de los diferentes juegos será fortalecer las relaciones positivas entre los niños, para lo que se orientará desde que comienza el juego y durante el transcurso de este. Finalmente, mientras exista una interacción permanente en las actividades que ejecuta el niño con los objetos y demás personas que están en su entorno, ira construyendo sus saberes.

El juego eslabona su relación con los otros, desarrollándose las diversas formas de comunicación. Con el juego los niños irradian comportamientos, sentimientos, y actitudes.

Seguidamente se presenta las definiciones del programa Juego de Roles (VI) señalando que la variable independiente del programa experimental de juego de roles consiste en organizar actividades de manera secuencial y con un cronograma establecido en tiempo y espacios, en el cual se planifican cada una de las actividades a realizar con propósitos claros de lo que se espera alcanzar en los estudiantes.

Considerando también a (Gonzales, Solovieva, & Quintanar, 2014), sostienen que:

El juego de roles garantiza un desarrollo en cognitivo en los niños de pre escolar”, dado que a través de esa interacción van adquiriendo habilidades, destrezas, actitudes; que les permite dar solución a resolver problemas, conflictos, poner en marcha el logro de sus intereses, expresar sus ideas y por ende desarrollar su lenguaje

Asumir un papel en un juego de roles pasa por el cumplimiento de normas y condiciones que el juego exige, llevando a la espontaneidad, a la autonomía y sobre todo a lograr el objetivo que el mismo juego requiere. El juego de rol expresa hechos ficticios o reales que realiza un jugador, cuyo papel es distinto a su personalidad en el cual bajo reglas, el niño desarrolla su máxima potencialidad para parecer lo que él imagina o quiere representar.

Para la variable independiente se consideran tres dimensiones: habilidad físico motriz, habilidad social y habilidad cognitiva.

En cuanto a la **Habilidad Físico Motriz**, Córdova (2018), argumenta que, “las habilidades motoras son adquiridas con el paso del tiempo en un avance progresivo desde los movimientos simples a las de mayor organización, el desarrollo se aprecia en las transformaciones producidas en la conducta motor a través del tiempo”

Así también Franco (2008), Sostiene que “Inicialmente el niño produce esquemas de acción sensorial, gracias a la motricidad, que luego son cambiados en patrones de conducta, en la práctica, cada vez más variados y versátiles”, por consiguiente, la acción motriz del niño, los procesos funcionales y los productos, dan lugar a nuevas acciones sobre otras que ya se dieron; lo que ratifica que el conocimiento adquirido por el niño, es a partir de la motricidad explorativa, constructiva e inventiva.

El desarrollo motriz como domino versátil de los movimientos variados del cuerpo, creadores de acciones nuevas para adquirir el conocimiento, si el niño ha madurado lo suficiente, podrá coordinar sus movimientos en un ambiente propicio.

Sobre la Habilidad Social, Olivares (2015), sostiene que

Las destrezas sociales son formas de conducta propias de la cultura, alcanzadas por las personas de modo implícito en la interacción cotidiana con otras personas, son tipos de aprendizaje social, se interiorizan a través de una combinación del proceso de desarrollo social, que responden a una cultura determinada, que se evidencia en su forma de actuar.

De la misma manera para Culquicondor (018)

La destreza social son destrezas que van aunadas a una conducta social, aprendidos y adquiridos en cierto contexto. Es un cumulo de comportamientos que permiten al sujeto crecer de manera integral en un contexto manifestando sus aspiraciones, sentimientos, conductas e ideas, adecuadas a una situación dada.

A la vez la dimensión Habilidad Cognitiva, Gómez (2016) dice:

Las destrezas cognitivas fundamentales son aquellas que facilitan la inteligencia, aprobando analizar y entender la información obtenida por lo que envía a procesos que entienden desde la obtención de incentivos hasta su acopio en su recuerdo para luego ir a la utilización, introduciendo dentro de esta acción la atención como una fase psicológica fundamental.

Metodología del juego de roles.

Contextualizar el juego: informar a los estudiantes la situación, ambiente o espacio donde se realizará el juego, con el claro propósito de que aprendizajes se busca desarrollar. Para ello se pueden considerar tres momentos: Organización: momento en el que se promueve que elijan el rol que representaran y su actuar como espectadores; desarrollo del juego: ejecución de la representación en los tiempos establecidos con la mediación de la docente; y el cierre: en el que se evalúa la participación en asamblea. (Cobo y Valdivia, 2017)

En cuanto a la Variable Dependiente: La función simbólica

La función simbólica como un proceso que inicia en la percepción y la proyección de la sociedad o cultura asumida conscientemente. El niño percibe el mundo exterior y eso produce la capacidad de la función simbólica en él.

Para Piaget, (1990), plantea que;

La adquisición del pensamiento es los 2 y los 7 años, se basa en la capacidad de interiorizar la función simbólica, llamado el estadio preoperatorio, siendo su función principal recordar sujetos o sucesos y vivencias cosas que no están a su alcance y poderlas representar activando procesos cognitivos, lo que vendría a ser la capacidad de representar algo a través de una expresión simbólica característico y útil únicamente para esa encarnación.

En la óptica de la psicología genética encontramos estudios de Piaget, los mismos que han resultado muy influyentes en la manera de organizar los programas escolares que están en vigencia en nuestro sistema educativo, siendo uno de sus enfoques principales que “el crecimiento físico es indisoluble del crecimiento mental en el cual influye con mucha relevancia en su desarrollo emocional y orgánico” Piaget (1984:12) considerando también la influencia del medio ambiente. (Bonilla 2013)

El mismo Programa Curricular de la Educación Básica (2016) indica que el enfoque de desarrollo personal enfatiza y da valor al proceso que lleva a los niños y las niñas a desarrollarse como personas, dando lugar a alcanzar las máximas potencialidad, enmarcada en transformaciones continuas cognitivas, afectivas, biológicas y de comportamientos sociales, que van desarrollando la función simbólica en un proceso evolutivo. (MINEDU 2016)

La imitación efectiva de un modelo ausente y los significados logrados de diversas formas de asimilación, dan lugar a la Función Simbólica, lo que implica la importancia del lenguaje verbal, con la intención de encontrar la fuente del pensamiento Bonilla (2013). El mismo autor subraya que la función simbólica se grafica en modelos ausentes, que producen por variedad de formas de asimilación; por consiguiente, es fuente del pensamiento. Concluye Bonilla, que la función simbólica del niño da lugar al pensamiento.

La función simbólica parte de representar algo por medio de otra cosa y buscar nuevos significados según el reconocimiento y la experiencia con su entorno. Moreno (2017).

Según Mareovich (2015). “En suma, se considera a los símbolos como frutos de la actividad social y cultural de las personas, producto de la necesidad de las personas de comunicarse con los demás miembros de su especie” La adquisición de símbolos tendrá un efecto transformador para el ser humano en desarrollo, cambiando su forma de ver el mundo, de conectarse con su contexto cultural y social y también con sus sentimientos y pensamientos.

Para la variable dependiente función simbólica se consideraron las dimensiones en los niveles materializado, perceptivo concreto, perceptivo esquemático, y verbal.

Con relación al nivel materializado, González y Solevieva (2016), manifiesta que:

Para acciones materializadas, existe la necesidad de condiciones, como el hecho de objetar antes con un propósito, las actividades que, de simulación de objetos, que reemplazan a terceros. El adulto es el que propone la sustitución de objetos materiales y es estos procesos que el niño va dando nombres a los objetos, antes de realizar una acción, dejando libertad a su iniciativa.

Se requiere el uso de objetos como sustituto para imitar otros objetos en donde el niño da el nombre a la pieza suplente de manera independiente. Puede el niño imitar el movimiento de un vehículo (bicicleta, coche, etc.)

En edad preescolar se puede observar la presencia o ausencia de función simbólica dentro de la actividad de juego. Las formas colectivas del juego de roles social son específicas útiles para la introducción de símbolos a nivel externo, materializado (González-Moreno, Solovieva, & Quintanar-Rojas, 2015)

Huarancay, Huamán y Meza (2014), sostienen que:

La actividad lúdica, es producto del uso de objetos concretos que utiliza el niño en un juego simbólico, donde el niño conscientemente va dando significado a lo que pretende hacer; por ejemplo: el caballo es producto de utilizar un palo de escoba (significado)

Los juegos despiertan emociones en los niños que lo llevan a la adaptación de su realidad, da significado a objetos para simbolizar otro objeto que existe en la realidad. El niño imita el mundo que conoce y lo reemplaza con cualquier objeto de su deseo.

En cuanto al nivel perceptivo concreto, Moreno (2017) nos dice:

Por medio de la representación, pueden reconfigurar los símbolos que ya se han interiorizado a través de la experiencia, es decir, el niño logra generar varias interpretaciones de su contexto y expresarlas de distintas maneras. Esto aporta a la formación de niños más conscientes de sí mismos y del otro.

A través de las representaciones de símbolos experimentadas de su contexto de diferentes maneras, el niño puede representar en el plano gráfico de símbolos, con su nombre que otros reconocen.

Así mismo según Aquino (2018), señala:

El niño en su fase infantil tiene la obligación de manifestar sus emociones, anhelos que anhela expresar en una hoja, el dibujo infantil consigue que el niño desarrolle grafismo que es lo más adecuado en su fase infantil, y sus representaciones es el método que nos da a saber hasta donde el niño cuenta con mucho ingenio al representar aquellos trazos, grafismo o gráficos en los cuales les pone un nombre a cada trazo que da en la hoja.

En lo relacionado al nivel perceptivo esquemático, la expresión de emociones a través de gráficos, donde cuenta todas sus imaginaciones con nombre propio, el niño dibuja el mundo que conoce en su interior, sus gráficos son la expresión de sus emociones y sentimientos.

De la misma manera Solovieva y González (2016), cuando se refieren al nivel esquemático sostienen que:

Son hechos expresados simbólicos que se exponen al nivel más complicado de elaboración de acciones, semejantes a la compostura lingüística del acto, y aparecen como artículo de una larga evaluación de desarrollo, el nivel complicado de realización de hechos, se da con la apariencia lingüística del acto, cuyo signo de la actividad es la palabra. En este nivel, el niño consigue aclarar con manifestaciones verbales variadas representaciones mentales y pensamientos propios.

En cuanto al nivel verbal, Calle (2018), afirma:

Los seres humanos adquirimos una inteligencia peculiar en cultivar la habilidad verbal, pero el crecimiento sólo será factible si hay un contexto en el contexto del infante, que le facilite una adecuada apariencia lingüística en el cual éste, de modo eficiente elija progresivamente su lenguaje. Capacidad específica para instruirse el lenguaje y su aprendizaje y su desarrollo depende de su entorno social del niño.

Los indicadores que se han considerado para la variable dependiente: Función simbólica, tenemos:

Sobre la sustitución de un objeto por otro, González y Solovieva (2015), dice:

Que las actividades realizadas de forma simbólica se basan en la probabilidad de reemplazar un objeto por otro cuando se ejecuta un hecho que representa al objeto que se reemplaza. La sustitución de un objeto por otro que representa al objeto sustituido, permite al niño jugar con cualquier objeto que pueda sustituir a otro de su interés.

En cuanto a la generalización de rasgos simbólicos y esquematización, Solovieva, García, Quintanar y Moreno (2018), sostienen:

Las operaciones objétales y posteriormente en el juego simbólico, se da la identificación natural de las características de los elementos, el reconocimiento y la mención del mismo, los actos y las circunstancias ante y sin su asistencia (del objeto) y en la multiplicación y continuación de acciones en diferentes posiciones, el niño designa tanto el elemento como el acto.

Asimismo, para la explicación reflexiva de la situación simbólica, Bonilla, Solovieva y Jiménez (2012), manifiestan que es la “función libre, la reglamentación de la conducta a través del lenguaje, la creatividad, el temperamento, la meditación y la posición general hacia los vínculos humanos”. El mismo autor “la actividad voluntaria imaginativa y reflexiva del comportamiento entre relaciones humanas, permite que el niño describa y reflexione sobre su acción con el uso del objeto”

Con relación a la posibilidad de representación en el plano gráfico, González y Solovieva (2016). Afirma que: es la “elaboración de una pintura simbólica con el objetivo de conmemorar una palabra, el dibujo simbólico utilizado por el niño para el recuerdo de palabras, el niño expresa a través del dibujo objetos concebidos por él”

Para la elaboración de esquemas, González, Solovieva y Quintanar (2016), afirma que en el nivel esquemático “el infante personaliza de manera pluralizada en el dibujo trazos y características de elementos, anormales y disposiciones, tiene la posibilidad de generalizar rasgos de los objetos a través del dibujo”.

En cuanto a la acción verbal, Solovieva y González (2015), afirma que “la actuación hablada denominativa facilita que el niño les dé renombre a los elementos para que le posibilite dar nombre a los objetos, el niño usa la palabra para denominar el objeto”. Además el mismo autor dice que “el acto hablado simbólico épico solicita la clasificación y organización de percepciones para expresar con habla algo que está ocurriendo sin

reflexionar, dado que es un nivel propio del niño”. En este nivel consigue aclarar con manifestaciones verbales diferentes representaciones intelectuales y nociones propias.

Por otro lado, en lo referente a la acción conversación narrativa y argumentación, González, Solovieva y Quintanar (2009) afirma que:

El acto hablado simbólico demostrativo facilita dar reconocimiento a posiciones ficticias y pluralizadas y no solo a sus posturas precisas del actuar diario, la acción verbal simbólica permite argumentar las situaciones de la vida cotidiana y el pensamiento reflexivo del niño para expresar su propia idea mediante el uso de la lengua.

Se planteó el siguiente problema general formulando para ello la siguiente pregunta: ¿En qué medida el programa de juego de roles surtiría efectos en la función simbólica” en niños y niñas de 5 años de la institución educativa N° 250?

De igual forma se plantearon los siguientes problemas específicos:

PE1.- ¿En qué medida el programa de juego de roles surtiría efectos en el nivel materializado simbólico en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 250?

PE2.- ¿En qué medida el programa de juego de roles surtiría efectos en el nivel perceptivo concreto en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 250?

PE3.- ¿En qué medida el programa de juego de roles surtiría efectos en el nivel perceptivo esquemático en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 250?

PE4.- ¿En qué medida el programa de juego de roles surtiría efectos en el nivel verbal en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 250?

En este estudio se presenta la justificación de la investigación basada en los siguientes aspectos: teórica, práctica, metodológica y social

La justificación teórica se basa en teoría socio cultural de Vygotsky siendo la luz que explica el desarrollo del niño en el plano social, personal y cognitivo, no es entendido ni aplicado en la Institución Educativa N° 205, debe discutirse profundamente en todos los niveles de la educación, pues dicho fundamento teórico permite plantear el enfoque del CNEB.

Se precisa también que la formación simbólica en preescolares ligadas a actividades del juego, como premisa del desarrollo psicológico, permite que el niño vaya adquiriendo

nuevas funciones, actitudes y comportamientos, todo ello dentro de un ambiente social con la participación activa del adulto, Vygotsky (1995).

A través del juego simbólico convertido en una necesidad para el niño, se logra desarrollar funciones y capacidades diversas, desarrollándose en la práctica su pensamiento, pues los niños expresan lo vivido, descubren quiénes son y se transforman en lo que quieren ser sin dejar de ser ellos mismos, se identifican con algo y lo representan. De otra manera; es una oportunidad para que el niño pueda manifestar emociones muy profundas, deseos y miedos y de esta manera construye significados sobre el mundo que lo rodea, dando lugar a comprender las relaciones que se dan con él. Cuando el niño juega, éste se prepara para la adultez y la vida. Groos (1995).

También presenta la justificación práctica, porque el estudio emprendido en la práctica pedagógica de las maestras, ha mejorado los aprendizajes, poniendo de manifiesto su potencial creativo, haciendo más agradables los espacios donde los niños pasan diariamente 5 horas, esto ha sido desplegado para implementar de manera funcional cada uno de los espacios del aula, propiciando el juego de roles como estrategia fundamental en gran dimensión ha contribuido en la función simbólica.

De la misma manera tiene justificación metodológica, se han utilizado las guías emitidas por el Ministerio de Educación, aplicándose oportunamente en las actividades curriculares, utilizando metodología lúdica, diseñando materiales pertinentes e implementando los espacios en el aula; es decir; se dotaron las condiciones objetivas para el desenvolvimiento del niño cuando juega en sus diferentes formas de roles y conseguir su desarrollo simbólico fundamental para su vida. Además es evidente que las técnicas e instrumentos utilizados para el recojo de información, han sido de mucha importancia en el estudio investigativo.

En cuanto a la justificación social, está dada en que el programa juego de roles se puede aplicar en las diferentes instituciones educativas de nivel inicial coadyuvando al desarrollo del niño, donde se promueven las responsabilidades de los agentes educativos quienes darán a conocer que es fundamental propiciar el crecimiento de la función simbólica y sobre todo porque se denotan cambios en el proceso complejo de la instrucción y practica como fuente de aprendizajes de calidad.

Es pertinente indicar el objetivo general de la presente investigación:

Determinar los efectos que produce el programa juego de roles en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Así también se plantearon los objetivos específicos.

OE1.- Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel materializado en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

OE2.-Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

OE3.- Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019

OE4.- Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel verbal simbólico en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

De la misma manera se planteó la Hipótesis general con dos afirmaciones opuestas

Hi: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

En cuanto a las hipótesis específicas tenemos:

H₁: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel materializado simbólico en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en el nivel materializado en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₂: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₃: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₄: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel verbal en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en el nivel verbal en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

II. MÉTODO

Se utilizó el cuantitativo, método que consiste en establecer las características propias al relacionar las variables que se expresan a través de cantidades numéricas y que se enfatiza en la asociación de dos conceptos o ideas de forma lineal y una serie de conclusiones, además se tiene en cuenta de manera rígida una secuencia de acciones poniendo en práctica las reglas establecidas. (Cesar Acuña Peralta. P. 83)

2.1 Diseño y tipo de investigación

Tipo experimental, se usó un diseño cuasi experimental, porque los diseños cuasi experimentales operan intencionadamente la variable independiente (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Este diseño implica: Primero: Aplicación simultánea de un pretest al grupo experimental y control en la variable dependiente. Segundo: Tratamiento solo al grupo experimental. Tercero: Aplicación simultánea de una pos prueba al grupo experimental y al grupo control en la variable dependiente (post test).

Esquema del diseño:

GC:	O1		O2
GE:	O ₁	X	O ₂

Dónde:

GC: Grupo control.

GE: Grupo experimental

O₁: Pre test aplicado al GC.

X: Tratamiento = programa juego de roles

O₂: Pos- test.

2.2 Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
V.I: Programa de juego de roles	Es una táctica que aprueba que los infantes asuman y simbolicen roles en el entorno de posturas efectivas o imaginarios. Es una manera de “conducir la realidad en el aula” donde los estudiantes deben adaptarse a reglamentos, pero no existe un argumento predeterminado, tienen autodeterminación para elaborar y tomar decisiones. Gonzales (2017)	El programa de juego de roles es una previsión respecto al proceso a seguir que habrá de concretarse en una estrategia de procedimiento en la que se incluye los contenidos o tareas a realizar, la secuencia de las actividades y alguna forma de evaluación o cierre del proceso, permitiendo afianzar desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años.	Habilidad físico motriz Habilidad social Habilidad cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> - Problemas en estructuración de su esquema corporal. - Desplazamientos y movimientos poco coordinados al realizar sus juegos y /o rutinas diarias. - Movimientos de coordinación viso motriz poco coordinados. - Interacciones negativas y poco afectivas. - Ambiente acogedor, estimulante para el uso de materiales. - Propone juegos basados en vivencias desde su propio entorno. - Relacionarse con el medio natural. - Desarrollo censo perceptual y estructuración de nociones. 	
V.D: variable dependiente La función simbólica en estudiantes de 5 años de la I.E.	La función simbólica es de la simulación emotivo o mental de un modelo alejado y de un significado obtenido por las diferentes formas de absorción, es más incrementa que el habla y comprende, asimismo de los rasgos verbales, todo modo de símbolos en noción estricto, en ella se debe investigar la causa del pensamiento. (Bonilla, 2013).	(S. Vygotsky, 1924) indica como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un significado distinto y con este manejo de las cosas se contribuye a la adquisición de la función simbólica” (S. Vygotsky, 1924)	Nivel materializado Nivel perceptivo concreto Nivel Perceptivo esquemático. Nivel perceptivo verbal	<ul style="list-style-type: none"> - Sustitución de un objeto por otro. - Generalización de rasgos simbólicos y esquematización. - Explicación reflexiva de la situación simbólica - Posibilidad de representación en el plano gráfico. - Elaboración de esquemas. - Acción verbal denominativa. - Acción conversación narrativa y argumentación. 	De intervalo

Fuente: Elaboración propia de la investigadora

2.3 Población, muestra y muestreo

Es el grupo de personas a estudiar (Yengle C. , 2014). En este estudio constituida por 50 estudiantes de la I.E. N° 250, distribuidos en dos grupos de 25 niños.

Tabla 1

Estudiantes de la Institución Educativa N° 250 – Aguas Verdes

Sección	Sexo		N° de preescolares de 5 años
	F	M	
Fucsia (Grupo experimental)	09	16	25
Verde (Grupo control)	11	14	25
Celeste	12	13	25
Total	32	43	75

Fuente: Nominas de I.E. N° 250 – Aguas Verdes

Muestra

La muestra estuvo formada por infantes asignados en dos grupos, el primero fue el grupo control compuesto por 25 escolares del aula verde y el otro grupo fue el grupo experimental formado por 25 estudiantes del aula fucsia.

Estudiantes de secciones Verde y fucsia de 5 años de educación inicial.

Sección	Sexo		N° de preescolares de 5 años
	F	M	
Verde (Grupo control)	09	16	25
Verde (Grupo experimental)	11	14	25
Total	20	30	50

Fuente: Elaboración propia.

Muestreo.

Se considero el muestreo no probalístico, sin aplicar fórmula matemática, solamente aplicando el criterio convencional de la autora.

Se tomó en cuenta las siguientes normas de clasificación:

Criterios de inclusión:

Educandos que asistieron regularmente a clases.

Se consideraron todos los infantes de ambos sexos de las aulas verde y fucsia.

Criterios de exclusión:

Se consideraron los estudiantes de ambos sexos del aula celeste

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.

2.4.1 Técnicas de investigación

Se hizo uso de la técnica de observación para el recojo de la información, dado que con esta técnica usa enfáticamente el sentido de la vista, método que mayormente se usa en la evaluación diaria de enseñanza y que nos permite reunir información grupal e individual, libre y planificada. (Solimaro, 2006)

2.4.2 Instrumentos de recolección de datos

Se usó la guía de observación como instrumento para reunir los datos de la muestra, nos admite anotar el comportamiento en forma metódica para estimar la información lograda de manera apropiada. Permite registrar y conservar los datos con fines progresivos. (Solimaro, 2006)

Este instrumento fue el indicado dado que está en relación a la técnica utilizada y dio lugar a registrar información, procesarla, organizarla y obtener los resultados del estudio.

2.4.3. Validez de instrumentos.

Para considerar la validez de un instrumento, es que claramente pueda entenderse y que realmente pueda dar cuenta de la variable que intenta medir, simboliza que una definida herramienta debe dar cuenta si o si la variable que se desea medir y no otra, aunque sea muy similar. (Urbina, 2015)

Se utilizaron tres tipos de validez: de constructo, de contenido y de criterio.

No en todos los casos es fácil disponer poblaciones de contenidos claros; dando lugar en estos casos utilizar un análisis racional del ítem, lo que da lugar a que aparezcan los expertos. En el momento de las inferencias es importante la eficacia de contenido (Muñiz, 1998)

La validez de criterio consiste en el nivel de eficacia con que el investigador puede predecir una de las variables, teniendo en cuenta las puntuaciones de un test, para lo cual es importante contar con una evidencia empírica (Muñiz, 1998).

Se empleó el tipo de validez de criterio denominada validez de Pearson, que es un indicativo que permitió medir el grado de variación entre diferentes variables vinculadas linealmente. Esto quiere decir que puede haber variables fuertemente

vinculadas, pero no de forma lineal, en cuyo caso no seguir para aplicar la correlación de Pearson. (lozano) Se calcula con los datos de la prueba piloto.

La validez de constructo se refiere al hecho de recoger evidencias de tipo empírica, que posteriormente va a garantizar un constructo psicológico. (Muñiz, 1998)

Se utilizó el tipo de validez de constructo denominada validez dominio total que forma parte de las teorías que intentan explicar la conducta humana, que podrían ser la creatividad o la inteligencia. (Villasante, 2019).

2.4.4 Confiabilidad de los instrumentos

Está en el que un mecanismo se aplica distintas veces, al semejante sujeto u objeto de investigación, en el cual se deben adquirir resultados iguales o parecidos dentro de un rango sensato, es decir, que no se divisan distorsiones que puedan culpar a defectos que sean del instrumento mismo. (Urbina 2012)

Para calcular la confiabilidad del instrumento utilizado se hizo uso del método de consistencia interna y el estadístico de Alfa de Cronbach, aplicando una prueba piloto, considerando que con este método y esta prueba estadística es aplicable si tiene tres a más opciones de respuesta, lo que lo hace un instrumento de respuesta politémica.

Alfa de Cronbach	N de elementos
,961	20

2.5 Procedimiento.

Para el recojo de la información se diseñó la guía de evaluación, tomando como referencia el análisis de instrumentos de estudios realizados, la misma que fue sometida a juicio de tres expertos, quienes luego de un proceso de revisión propusieron algunas modificaciones para garantizar la pertinencia y su confiabilidad. Se gestionó el consentimiento de la representante legal de una institución educativa con infantes de características similares de 5 años, a quienes se les aplico el instrumento a una muestra piloto de 10 estudiantes, para luego sistematizar los resultados a través de un proceso de tabulación y evaluar la confiabilidad.

Este instrumento válido y confiable aplicado a 50 preescolares de 5 años de la I.E.I N° 250 de Aguas Verdes distribuidos en dos grupos con igual número de participantes, consta de 20 ítems, en la que se consideró tres opciones de respuesta (No lo hace = 0, con ayuda = 1 y si lo hace=2), del cual los primeros ocho (8) ítems midieron la dimensión nivel materializado, (D1), los siguientes cuatro (4) ítems evaluaron la dimensión nivel perceptivo concreto (D2), los siguientes dos (2) ítems evaluaron la dimensión perceptivo esquemático (D3) y últimos seis (6) ítems midieron la dimensión nivel verbal (D4).

La variable independiente se operativizo a través de un programa basado en 10 sesiones, aplicado a estudiantes de 5 años de Aguas Verdes.

2.6 Métodos de análisis de datos

El análisis descriptivo, utilizado para analizar y describir los datos recolectados de la muestra se tomaron en cuenta dos maneras de procesamiento de los datos presentados mediante tablas y gráficos con las interpretaciones de los resultados; así mismo el análisis inferencial, usado para probar las hipótesis en la diferencia de promedios entre los dos grupos de estudio usándose la Prueba T de Student.

2.7 Aspectos éticos

Se coordinó con la persona que representa legalmente la institución educativa, quien mostró buena predisposición y autorizó llevar a cabo el estudio, de igual forma se convocó a las familias para informar la finalidad del estudio, la contribución de la misma y la reserva y confidencialidad de los resultados la investigación. Seguidamente se pidió a los indicados su anuencia para la aplicación del estudio con la muestra de infantes y de esta manera asegurar su participación.

III. RESULTADOS

3.1. Análisis descriptivo:

Objetivo General

Determinar los efectos que produce el programa juego de roles en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 1
Función simbólica, según grupos.

Nivel	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Alto	0	0	0	0	1	4	22	88
Medio	10	40	17	68	12	48	2	8
Bajo	15	60	8	32	12	48	1	4
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

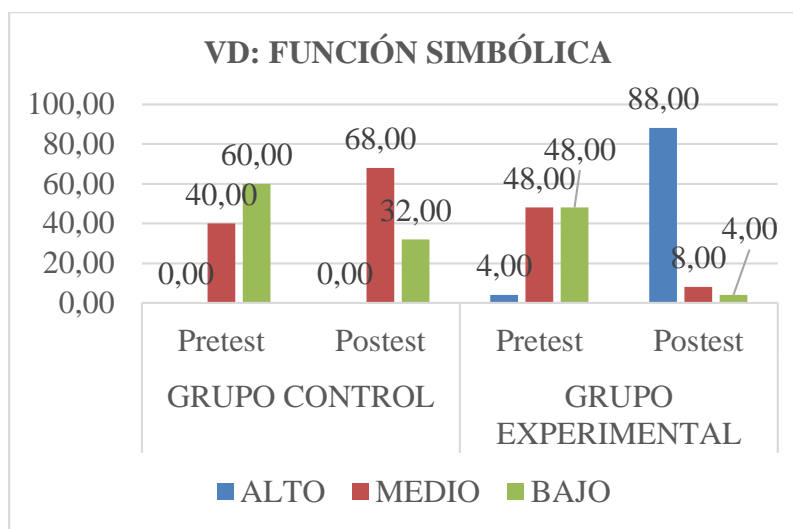


Figura 1. Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En la tabla 1 y figura 1, se aprecia que el grupo control en el postest ubicó el 68% en el nivel medio y el 32% en el nivel bajo. En cambio, se evidencia que el grupo experimental logro ubicar el 88% en el nivel alto en el postest, percibiéndose los efectos positivos del programa.

Objetivo específico 1:

Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel materializado en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 2.

Nivel materializado, según grupos.

Nivel	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	f	%	f	%	f	%	f	%
ALTO	0	0	0	0	1	4	23	92
MEDIO	10	40	12	48	9	36	1	4
BAJO	15	60	13	52	15	60	1	4
TOTAL	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

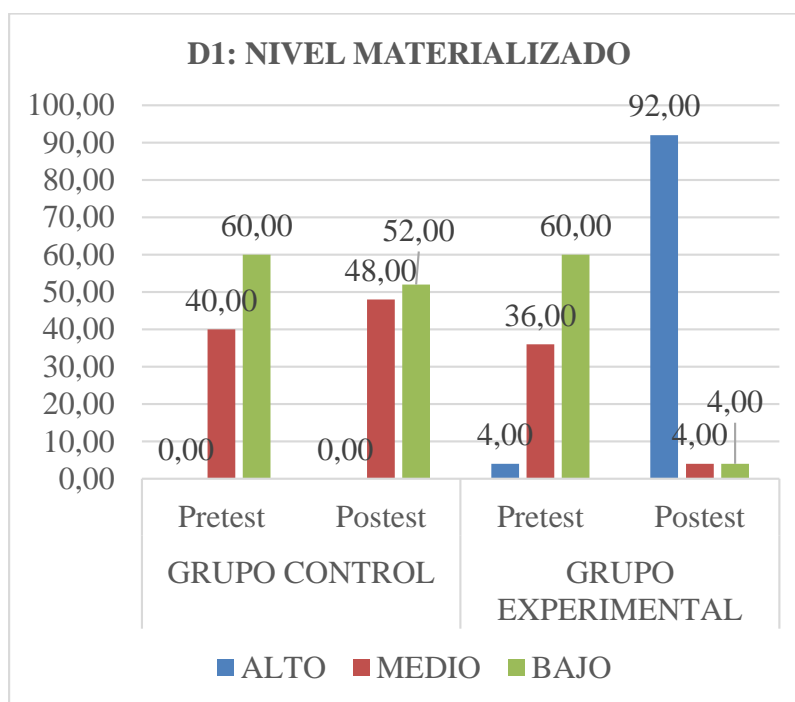


Figura 2. Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En la tabla 2 y figura 2, se aprecia que el grupo control en el postest el 52% se ubicó en el nivel bajo y el 48% en el nivel medio. Al contrario, en el grupo experimental obtiene el 92% se situó en el nivel alto en el postest, visualizándose un incremento del nivel 88% en el nivel alto entre el pretest y postest de este grupo.

Objetivo específico 2:

Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 3.

Título: Nivel perceptivo concreto, según grupos.

Nivel	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Alto	1	4	4	16	4	16	21	84
Medio	22	88	20	80	16	64	3	12
Bajo	2	8	1	4	5	20	1	4
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

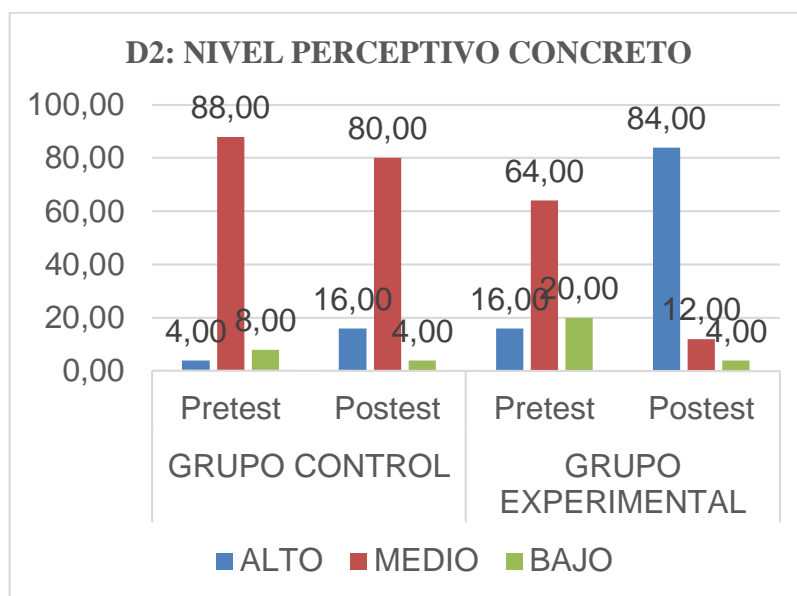


Figura 3. Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En la tabla 3 y figura 3, se aprecia que el grupo control en el postest se ubicó con el 80% en el nivel medio y el 16% en el nivel alto. De manera contraria se aprecia que el grupo experimental consiguió ubicar el 84% en el nivel alto en el postest, verificándose un aumento del 68% entre el pre y postest de este grupo, debido a la aplicación del programa.

Objetivo específico 3

Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 4.

Título: Nivel perceptivo esquemático, según grupos

Nivel	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Alto	1	4	1	4	1	4	9	36
Medio	3	12	5	20	3	12	15	60
Bajo	21	84	19	76	21	84	1	4
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

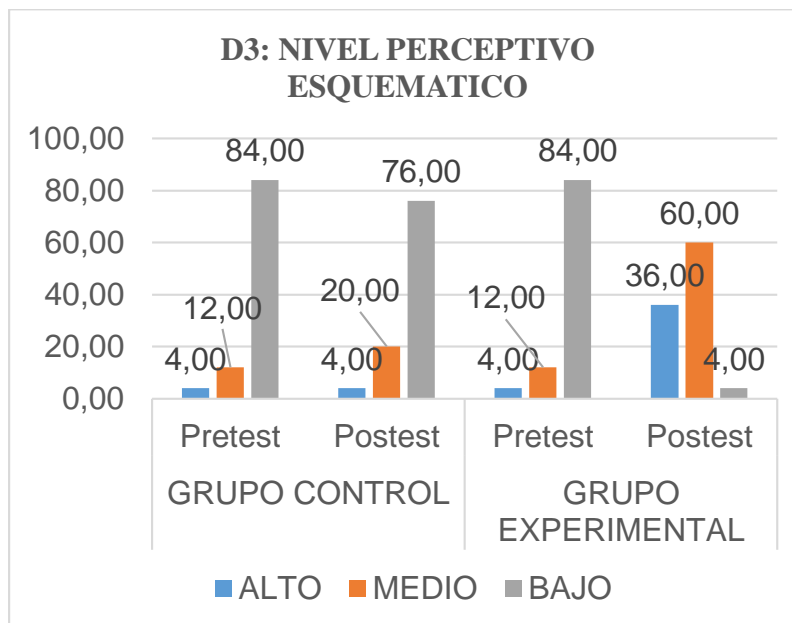


Figura 4. Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En la tabla 4 y figura 4, se aprecia que el grupo control en el postest el 76% se situó en el nivel bajo, el 20% en el nivel medio y el 4% en el nivel alto. De modo contrario se aprecia que el grupo experimental en el postest logro situar el 60% en el nivel medio y el 36% en el nivel alto, observándose un incremento del 32% en el nivel alto de este grupo como consecuencia de haber recibido el programa.

Objetivo específico 4

Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel verbal en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 5

Título: Nivel verbal simbólico, según grupos

Nivel	Grupo control				Grupo experimental			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Alto	0	0	0	0	1	4	22	88
Medio	5	20	13	52	8	32	2	8
Bajo	20	80	12	48	16	64	1	4
Total	25	100	25	100	25	100	25	100

Fuente: Guía de observación de la Función

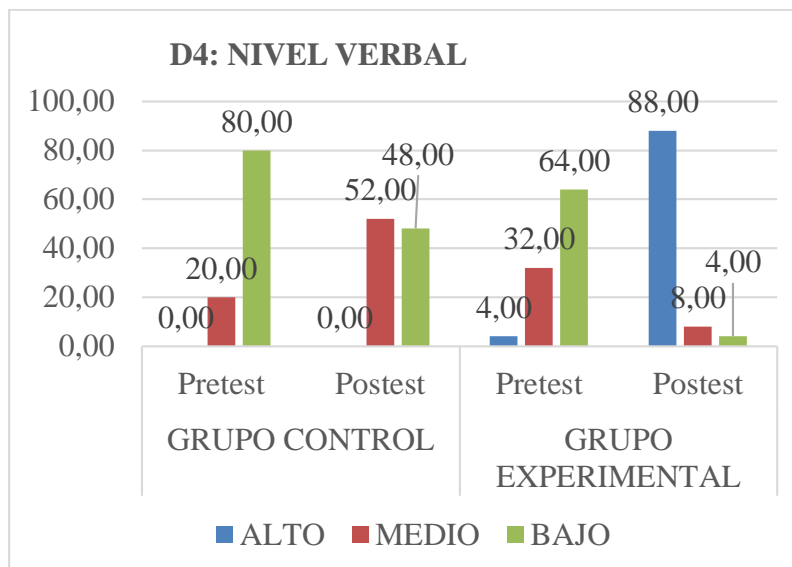


Figura 5. Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En la tabla 5 y figura 5, se aprecia que el grupo control en el postest consiguió situar el 52% en el nivel medio y el 48% en el nivel bajo. En cambio el grupo experimental en el postest mejoró ubicándose con el 88% en el nivel alto, notándose el aumento entre el pre y postest de este grupo en un 84%, por efectos la aplicación del programa.

3.2. Análisis inferencial

Prueba de Normalidad

Se aplicó para determinar con que prueba se debe contrastar las hipótesis de investigación.

a) Pruebas:

Kolmogorov-Smirnov: para muestras grandes mayores a 30 sujetos.

Shapiro-Wilk: en muestras pequeñas de 30 sujetos a menos.

b) Criterios para determinar la normalidad:

P valor $> \alpha$ aceptar H_0 = los datos proceden de una distribución normal.

P valor $< \alpha$ aceptar H_i = los datos no proceden de una distribución normal.

c) Resultado de la prueba de normalidad de la variable aprendizaje de nociones matemáticas

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest GE	,132	25	,200*	,930	25	,087
Pretest GC	,109	25	,200*	,971	25	,665

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.
a. Corrección de significación de Lilliefors

d) Decisión estadística de Normalidad:

Normalidad	
GE Sig. = 0,087	$> \alpha = 0,05$
GC Sig. = 0,665	$> \alpha = 0,05$

e) Interpretación:

Teniendo en cuenta que cuando se trata de muestras menores a 30 sujetos en el grupo experimental como en el grupo control, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. Asimismo, se observa que los valores de Sig., en ambos grupos, resultaron mayores que el nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), indicando que los datos proceden de una distribución normal, correspondiendo usar la prueba paramétrica T de Student para contrastar las hipótesis.

3.2.1. Hipótesis general:

Hi: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 6.

Título: Estadísticas de la hipótesis general (VD) desarrollo de la función simbólica.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	VD GE Postest	34.80	25	7.654	1.531
	VD GC Postest	15.56	25	5.363	1.073

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Tabla 7.

Título Prueba de hipótesis general (VD) desarrollo de la función simbólica

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	VD GE Postest - VD GC Postest	19.240	7.902	1.580	15.978	22.502	12.174	24	.000

Interpretación:

En las tablas 6 y 7, se aprecia que hay una desigualdad significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 19.240 con una t de Student calculada de 12.174 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechazó la H₀ y se aceptó la H_i; concluyendo que el programa juego de roles produce efectos significativos en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

3.2.2. Hipótesis específica 1

H₁: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel materializado en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en el nivel materializado en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 8

Título: Estadísticas de la dimensión función simbólica de nivel materializado.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	D1 GE Postest	13.76	25	2.634	.527
	D1 GC Postest	5.88	25	2.472	.494

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Tabla 9.

Título: Prueba de hipótesis específica 1 (D1) de la función simbólica de nivel materializado.

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	D1 GE Postest - D1 GC Postest	7.880	3.018	.604	6.634	9.126	13.054	24	.000

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En las tablas 8 y 9, se aprecia que hay una desigualdad significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 7.880 con una t de Student calculada de 13.054 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechaza la H₀ y se acepta la H₁; concluyendo que el programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel materializado simbólico en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

3.2.3. Hipótesis específica 2

H₂: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 10

Título: Estadísticas de la dimensión función simbólica de nivel perceptivo concreto.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	D2 GE Postest	7.12	25	1.764	.353
	D2 GC Postest	4.40	25	1.443	.289

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Tabla 11.

Título: Prueba de hipótesis específica 2 (D2) de la función simbólica de nivel perceptivo concreto

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	D2 GE Postest - D2 GC Postest	2.720	1.969	.394	1.907	3.533	6.907	24	.000

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En las tablas 10 y 11, se aprecia que hay una diferencia significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 2.720 con una t de Student calculada de 6.907 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechaza la H₀ y se acepta la H₂; concluyendo que el programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

3.2.4. Hipótesis específica 3

H₃: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 12

Título: Estadísticas de la dimensión función simbólica de nivel perceptivo esquematizado.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	D3 GE Postest	3.28	25	2.458	.492
	D3 GC Postest	.72	25	1.061	.212

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Tabla 13.

Título: Prueba de hipótesis específica 3 4 (D3) de la función simbólica de nivel perceptivo esquematizado.

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	D3 GE Postest - D3 GC Postest	2.560	2.347	.469	1.591	3.529	5.455	24	.000

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En las tablas 12 y 13, se aprecia que hay una diferencia significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 2.560 con una t de Student calculada de 5.455 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechaza la H₀ y se acepta la H₃; concluyendo que el programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

3.2.5. Hipótesis específica 4

H₄: La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel verbal en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

H₀: La aplicación del programa juego de roles no produce efectos significativos en el nivel verbal en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Tabla 14

Título: Estadísticas de la dimensión función simbólica de nivel verbal simbólico.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	D4 GE Postest	10.64	25	2.343	.469
	D4 GC Postest	4.56	25	1.583	.317

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Tabla 15.

Título: Prueba de hipótesis específica 4 (D4) de la función simbólica de nivel verbal.

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	D4 GE Postest - D4 GC Postest	6.080	2.613	.523	5.001	7.159	11.635	24	.000

Fuente: Guía de observación de la Función Simbólica.

Interpretación:

En la tabla 14 y 15, se aprecia que hay una diferencia significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 6.080 con una t de Student calculada de 11.635 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechaza la H₀ y se acepta la H₄; concluyendo que el programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel verbal en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

IV. DISCUSIÓN:

En este trabajo se ha comprobado que el programa juego de roles, fundamentado en la teoría de Piaget (1973), ha mejorado de modo significativo el desarrollo de la función simbólica y de sus dimensiones en niños de 5 años de la I.E.I. N° 250, Aguas Verdes - 2019.

Objetivo general: Determinar los efectos que produce el programa juego de roles en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Para este caso, las puntuaciones logradas en la variable función simbólica en el postest por el grupo control se situaron predominantemente en el nivel medio con el 68%. Mientras que los puntajes del grupo experimental mejoraron alcanzando el nivel alto con el 88%, es decir, un incremento del 84% para el nivel alto, por lo que se percibe los efectos positivos de la aplicación del programa. (Tabla 1 y gráfico 1). De acuerdo con la aplicación de la prueba t, se puede apreciar una diferencia significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 19.240 con una t de Student calculada de 12.174 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%); por esta razón se procedió a rechazar la H0 y se aceptó la Hi; se concluye que el programa juego de roles afecta significativamente la función simbólica en niños de 5 años de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Estos resultados se relacionan con los alcanzados en la tesis de Gonzales. (2015), en la que se constató que los estudiantes logran generalizar la formación simbólica que encuentran en la orientación de la acción que fomenta la investigadora, donde se deduce que, en ambos casos, posterior a la aplicación del programa se confirmó los efectos positivos del mismo en los educandos del grupo experimental. En la misma línea, se reconocen similitudes con los resultados de Moreno (2017), en su investigación “Juego dramático para el desarrollo de la función simbólica en la educación inicial” que el juego dramático ofrece didácticas en el aula para el desarrollo de la función simbólica en educación pre escolar. Complementariamente se asume lo que encontró Vásquez (2018), pues constató un efecto positivo en la función simbólica a través de la variable “Juegos temáticos”. Se discrepa con Huamán, Huarancay y Maza Perú, (2014), en el sentido que, según sus resultados

no hay relación significativa entre la variable sector dramatización y Función simbólica.

Objetivo específico 1: Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel materializado en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

Los resultados alcanzados en cuanto al nivel materializado en niños de cinco años, se aprecia que, en el grupo control el nivel predominante es el bajo, con un 52% en el pos test; por el contrario, en el grupo experimental consigue que el 92% alcance el nivel alto, con lo que se puede asumir que ha incrementado un 88% en el nivel alto, con lo que evidencia que el programa ha tenido efectos positivos en esta dimensión. Al aplicar la estadística inferencial es posible apreciar una diferencia de medias significativa entre el grupo experimental y el grupo control de 7.880 con una t de Student calculada de 13.054 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechaza la H0 y se acepta la H1; se llega a la conclusión de que el programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel materializado en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019. Los resultados son concordantes con lo que indica (Cruz, 2017), en su investigación “Espacios que enriquecen el juego simbólico de representación de roles en niños y niñas de la fundación NUGESI 21”, con el que deja sentado que la interacción del medio exterior es un determinante en cuanto se refleja en la formación simbólica del niño, cuando éste juega.

Objetivo específico 2: Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

De acuerdo con los resultados que se muestran en la tabla 3 y figura 3, se aprecia que en el pos test, el grupo control alcanzó 80% en el nivel medio, por otro lado, el grupo experimental consiguió ubicar el 84% con lo que se verifica un crecimiento de 68% en relación a las puntuaciones del pre test, se asume que esta gran diferencia se debe a los efectos del programa aplicado. Según la aplicación de la estadística inferencial es posible apreciar la existencia de una diferencia de medias significativa entre el grupo experimental y el grupo control de 2.720 con una t de Student calculada de 6.907 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechaza la

H0 y se acepta la H2; concluyendo que el programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019. En este caso, los resultados son concordantes con los de (Bravo, Muñoz, & Pacheco, 2014) en su investigación titulada “El juego de rol como reforzamiento de normas de convivencia, una experiencia en el aula con niños de 5 a 6 años en el colegio San Luis Beltrán” quienes concluyeron que la propuesta aplicada y que incorpora reglas, trajo consigo que los estudiantes sientan una experiencia de placer y produjo una mejora en las normas de convivencia, lo que se tradujo en la evaluación posterior a su aplicación a través del juego de roles en los niños y niñas del nivel kínder. Complementariamente se coincide con (Bonilla, 2013), en “el sentido de que el programa de juego de roles sociales influye estadísticamente en el desarrollo de la función simbólica, específicamente en el nivel perceptivo concreto y esquemático que se desarrollaron positivamente, gracias a la aplicación del Programa de actividades de Juego de Roles Sociales”.

Objetivo específico 3: Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

En la tabla 4 y figura 4, se aprecia que el grupo control en el postest el 76% se situó en el nivel bajo, el 20% en el nivel medio y el 4% en el nivel alto. De modo contrario se aprecia que el grupo experimental en el postest logro situar el 60% en el nivel medio y el 36% en el nivel alto, observándose un incremento del 32% en el nivel alto de este grupo por efectos de haber recibido el programa. De acuerdo con la estadística inferencial se puede apreciar que entre el grupo experimental y el grupo control de 2.560 existe una diferencia de medias significativa, con una t de Student calculada de 5.455 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechaza la H0 y se acepta la H3; con ello, es posible concluir que el programa juego de roles tiene efectos significativos en el nivel perceptivo esquemático en la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019 en niños de 5 años de edad. Los resultados son similares a los que encontró Bonilla (2013), quien aplicó un estudio parecido al actual, con grupo control y experimental; con el que concluyó el programa de juego

influyó estadísticamente en forma positiva en el desarrollo de la función simbólica, especialmente en los niveles de acción perceptiva concreta.

Objetivo específico 4: Establecer los efectos que produce el programa juego de roles en el nivel verbal en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019.

En la tabla 5 y figura 5, se aprecia que el grupo control en el postest consiguió situar el 52% en el nivel medio y el 48% en el nivel bajo. En cambio, el grupo experimental en el postest mejoró ubicándose con el 88% en el nivel alto, notándose el aumento entre el pre y postest de este grupo en un 84%, por efectos de la aplicación del programa. Al recurrir a la aplicación de la estadística inferencial es posible percibir que existe una diferencia de medias significativa entre los grupos experimental y control de 6.080 con una *t* de Student calculada de 11.635 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por este motivo, se rechaza la H₀ y se acepta la H₄; se llega a concluir que el programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel verbal simbólico en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019. La importancia de este aspecto de la función simbólica fue reseñada por Solovieva y González (2015), quienes concluyeron que existe un bajo desempeño simbólico al final de la edad preescolar por lo que los resultados de aplicación del protocolo de evaluación demuestran un bajo desempeño simbólico en los niños, especialmente en el nivel verbal, por lo que se sustenta de mejor manera la aplicación del programa. Se encuentran concordancias con lo que encontró Gonzales (2015) quien concluyó que las formas complejas de juego temático de roles sociales permiten el desarrollo complejo de la función simbólica y además como el programa basado en 130 sesiones de juego, resultó ser efectiva al crecimiento de la formación simbólica cuyos recursos fueron la conversación dialógica, interacciones con la video cámara. Importante el aporte de Calle (2018), cuando concluye que el juego simbólico si influye en el uso del lenguaje oral y su relación es significativa moderado en las dimensiones: lenguaje oral, forma de lenguaje y contenido de lenguaje.

V. CONCLUSIONES:

La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en la función simbólica en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019, esto se verifica con la aplicación de la prueba t, con la que se aprecia una diferencia de medias significativa entre el grupo control y el experimental de 19.240 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%); por esta razón se procedió a rechazar la H0 y se aceptó la Hi; se concluye que el programa juego de roles afecta significativamente la función simbólica en niños de 5 años de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes, 2019.

La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel materializado en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019, esto se verifica con la aplicación de la prueba t, con la que se aprecia una diferencia de medias significativa entre el grupo control y el experimental de 7.880 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%); por esta razón se procedió a rechazar la H0 y se aceptó la Hi; se concluye que el programa juego de roles afecta significativamente el nivel materializado simbólico en niños de 5 años de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes, 2019.

La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019 esto se verifica con la aplicación de la prueba t, con la que se aprecia una diferencia de medias significativa entre el grupo control y el experimental de 6.907 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%); por esta razón se procedió a rechazar la H0 y se aceptó la Hi; se concluye que el programa juego de roles afecta significativamente en el nivel perceptivo concreto en niños de 5 años de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes, 2019.

La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019 esto se verifica con la aplicación de la prueba t, con la que se aprecia una diferencia de medias significativa entre el grupo control y el experimental de 5.455 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%); por esta razón se procedió a rechazar la H0 y se aceptó la Hi; se concluye que el programa juego de roles afecta

significativamente el nivel perceptivo esquemático en niños de 5 años de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes, 2019.

La aplicación del programa juego de roles produce efectos significativos en el nivel verbal en niños de 5 años de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, 2019 esto se verifica con la aplicación de la prueba t, con la que se aprecia una diferencia de medias significativa entre el grupo control y el experimental de 6.080 y una Sig. = 0.000 < 0.05 (5%); por esta razón se procedió a rechazar la H0 y se aceptó la Hi; se concluye que el programa juego de roles afecta significativamente en el nivel verbal simbólico en niños de 5 años de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes, 2019.

VI. RECOMENDACIONES:

Que la representante legal de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes, socialice con las docentes los resultados de esta investigación, con el objetivo de que se pueda utilizar el programa aplicado para mejorar la función simbólica de sus estudiantes de diferentes edades.

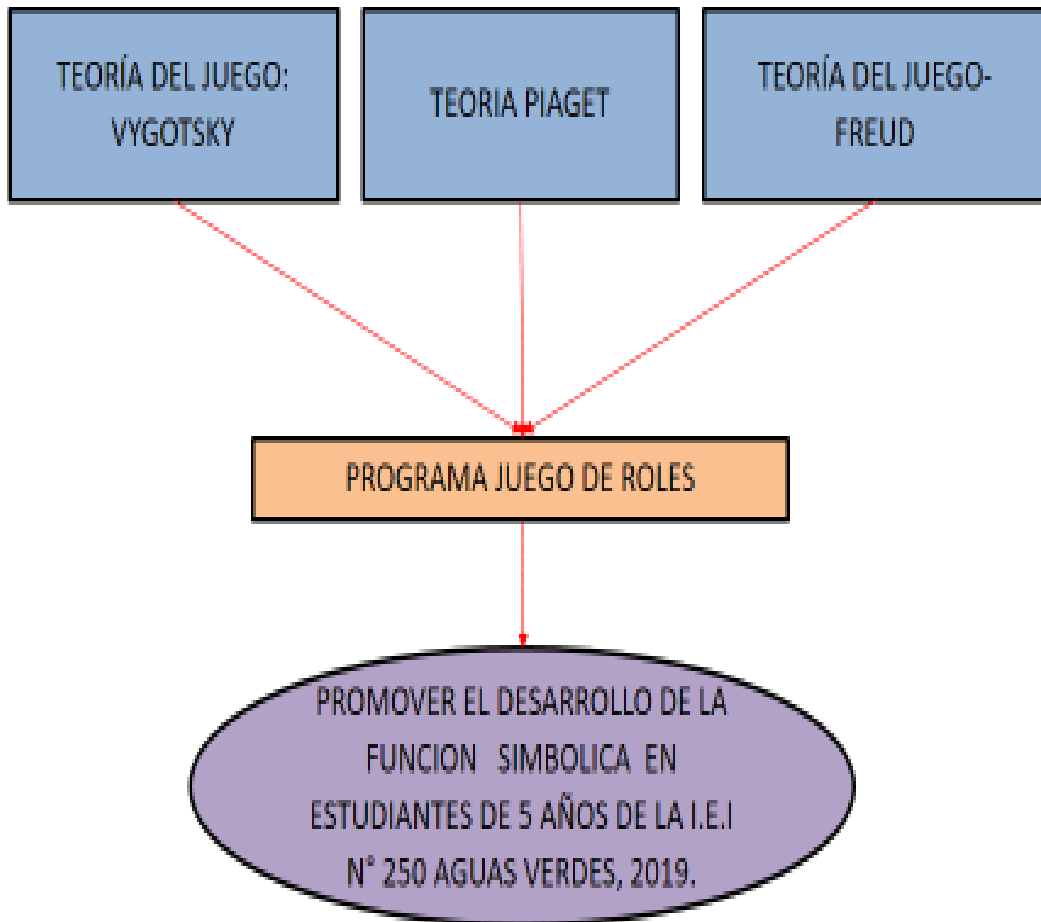
Que las docentes de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes revisen el programa de juego de roles para que, realizando las adaptaciones pertinentes, puedan aplicarlo a sus estudiantes y desarrollen de mejor manera el nivel materializado simbólico, tan necesario para adquirir la función simbólica.

Que el colectivo académico de la Institución educativa N° 250 Aguas Verdes incluyan en su planificación curricular, algunas estrategias del programa de juego de roles, con la finalidad de fortalecer en nivel perceptivo concreto y esquemático en niños de educación inicial.

Que el colectivo académico de la I.E.I N° 250 Aguas Verdes propicie la adecuación curricular pertinente con la finalidad de que el programa de juego de roles sea incluido en la planificación anual y se pueda aplicar, especialmente en el fortalecimiento del nivel verbal simbólico en niños de educación inicial.

VII. PROPUESTA

7.1 Esquema teórico de la propuesta



7.2. Título:

Programa de juego de roles favorece el desarrollo de la función simbólica en niños de 5 años de la I.E N° 250 “Nuevo Aguas Verdes”- 2018.

7.3. Datos Informativos:

Institución Educativa: N° 250 “Nuevo Aguas Verdes”.

Cobertura: Programa dirigido a niños de 5 años en educación inicial.

Duración: 10 sesiones con un tiempo de 45 minutos cada una.

Lugar de aplicación: El programa se aplicará en I.E. Inicial N° 250 “Nuevo Aguas Verdes”.

7.4. Justificación:

La propuesta se fundamenta teóricamente en estudios de Piaget, Freud y Vygotsky basada en el juego y el juego de roles en antecedentes internacionales y nacionales como los de Gonzales, Moreno, Bonilla y Vásquez.

Este Programa se desarrolló para determinar su efecto en el desarrollo de la función simbólica en los infantes de 5 años de la I.E.I N° 250 “Nuevo Aguas Verdes” Aguas Verdes de la provincia de Zarumilla durante el año 2019, considerando que es una de las etapas muy importantes en el desarrollo evolutivo por las que pasa el niño y que es determinante para el desarrollo potencial de sus capacidades y de manera progresiva.

7.5. Objetivos:

General

Desarrollar la función simbólica a través del juego de roles en infantes de 5 años de la I.E. N° 250 “Nuevo Aguas Verdes” - 2019.

Específicos:

1. Desarrolla la función simbólica en el Nivel Materializado en infantes de 5 años de la I.E. N° 250 “Nuevo Aguas Verdes” - 2019.
2. Desarrollar la función simbólica en el Nivel Perceptivo Concreto en infantes de 5 años de la I.E. N° 250 “Nuevo Aguas Verdes” - 2019.

3. Desarrolla la función simbólica en el Nivel Esquemático en infantes de 5 años de la I.E. N° 250 “Nuevo Aguas Verdes” - 2019.
4. Desarrollar la función simbólica en el Nivel Verbal en infantes de 5 años de la I.E. N° 250 “Nuevo Aguas Verdes” - 2019.

7.6 Base Legal o Normatividad:

Constitución Política del Perú

Ley N° 28044, Ley general de educación.

RM N° 649 -2016- Minedu, Currículo Nacional de la Educación.

Guía curricular de la propuesta pedagógica de educación inicial 2008.

Guía metodológica “El juego simbólico en la Hora del juego Libre en los Sectores”

Guía de Psicomotricidad Ciclo II 2012.

Programa Curricular de Educación Inicial

7.7 Alcance:

Este programa es de gran implicancia tanto para las docentes, niños y padres de familia de la I.E. N° 250 “Nuevo Aguas Verdes”.

7.8 Cronograma de Actividades:

N°	Actividades	Setiembre	Octubre	Noviembre
1	El carro viajero	x		
2	El bus arco iris	x		
3	Somos constructores.	x		
4	Representa una canción escuchada.		x	
5	El bote salva vidas		x	
6	Las cocinaditas		x	
7	Los trabajos de para y mama			x
8	Dibujamos			x
9	La playa			x
10	Mi casita			x

Fuente: Elaboración propia.

7.9 Sesiones de aprendizaje.

SESIÓN : N° 1:**Actividad significativa: El carro viajero.**

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none">- Dialogamos con los niños acerca de lo importante que es saludarnos, como nos saludamos, cuando nos saludamos, de qué forma se saluda la gente.- Proponer crear diferentes saludos jugando.- Hacer hincapié que para lograr el propósito se pondrá en práctica los acuerdos de convivencia ya establecidos.- Acondicionamiento del espacio: desplazamiento de mesas, sillas y objetos.	Ambiente, mesas, sillas. Silbato, gorra, mochilas.
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none">- Escuchan las consignas de la dinámica a realizar.- Presentar los materiales: gorra, silbato y mochilas.- Promover el ensayo para empoderarse de las reglas de juego.	
Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none">- Promover a que elijan el pueblo que representarán y el rol que asumirán (chofer o pasajeros)- Ejecución del juego asumiendo los roles acordados y reglas a seguir.- El niño que eligió Tumbes crea un saludo y lo demuestra, luego todos se saludan entre sí.- Se retoma la marcha, cada participante va bajando creando un saludo diferente y poniéndolo en práctica entre todos.	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none">- Formamos un semicírculo sentados en el piso y dialogamos sobre el juego respondiendo a preguntas ¿Qué les pareció? ¿De qué se trata?, ¿se respetó lo acordado? ¿Les gusto hacer el papel de pasajeros, de chofer? ¿Qué saludos se han creado? ¿Se cumplieron las normas acordadas?- Fomentar a que los estudiantes verbalicen lo que han realizado y como se sintieron.	

SESIÓN N° 2		
Actividad significativa: El bus arco iris		
SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la actividad que se realizara y el aprendizaje a lograr. - Recordar los acuerdos de convivencia. - Acondicionamiento del espacio: desplazamiento de mesas, sillas y objetos. - Presentación de materiales: paleta, fichas de colores, monedas, gorra, silla de ruedas, silbato. 	<p>Ambiente, mesas, sillas.</p> <p>Fichas de colores, gorras, monedas en papel, silbato.</p>
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan en qué consiste el juego. - Eligen el personaje que representaran durante el juego: chofer, cobrador, policía, persona con discapacidad, pasajeros. - Orientación del ensayo para empoderarse de las reglas de juego. - Eligen las fichas que indicaran los asientos para las personas con discapacidad. - Eligen el material que será el símbolo que indica “parar”, “seguir” - Se reparten las fichas que servirán de monedas en igual cantidad. - Los pasajeros se organizan en parejas para ir subiendo en cada parada del bus y al pregón del cobrador. 	
Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución del juego: - Promover a que armen el bus con los recursos que hay el aula (mesas, silla, cajas, contenedores, etc.) - Se ubican en el lugar que les corresponde de acuerdo al personaje que representa. - Hacen uso de los símbolos elegidos para: discapacitados, señales de tránsito: silbato, parar, avanzar y monedas. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Formamos un semicírculo sentados en el piso y dialogamos sobre el juego respondiendo a preguntas ¿qué les pareció? ¿se respetó lo acordado? ¿les gusto hacer el papel de pasajeros, de chofer, de pasajero? ¿qué saludos se han creado? ¿se cumplieron las normas acordadas? - Fomentar a que los estudiantes verbalicen lo que han realizado y como se sintieron. 	

SESIÓN N° 3

Actividad significativa: Somos constructores.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la actividad que se realizara y el aprendizaje a lograr. - Hacer hincapié que para lograr el propósito se pondrá en práctica los acuerdos de convivencia ya establecidos. - Acondicionamiento del espacio: ubicación de las sillas en semicírculo para escuchar un cuento “Los tres cerditos” - Responden a preguntas referidas al cuento escuchado: ¿Quiénes son los personajes?, ¿en qué lugar suceden los hechos?, ¿cómo eran las casitas?, ¿qué paso?, ¿su casa de ustedes cómo es?, ¿la podría tumbar el lobo?, ¿cómo se construye una casa?, ¿les gustaría construir una casa?, ¿con que materiales contamos? 	<p>Ambiente, meas, sillas.</p> <p>Texto.</p> <p>Mantas, bloques grandes.</p> <p>Papelotes, crayolas, hojas de colores.</p>
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Se organizan en grupos de 4 para construir la casa de los cerditos. - Promover la observación de los diferentes materiales no estructurados de los diferentes sectores, los que se incrementaron nuevamente, mesas y sillas. - Se ponen de acuerdo que casa construir, que materiales utilizar y el espacio para la representación del cuento. 	<p>.</p>
Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboran sus representaciones referidas al cuento. - Responden a preguntas ante la mediación de la docente. - Verbalizan sus representaciones. - A través de la técnica del museo, observan y dan sus apreciaciones de las representaciones e sus compañeros. - Dibujan sus construcciones representadas. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Formamos un semicírculo sentados en el piso y dialogamos sobre lo realizado respondiendo a preguntas: ¿qué les pareció? ¿se respetó lo acordado? ¿cómo lo hicieron? ¿contaron con todo el material necesario? ¿se cumplieron las normas acordadas? ¿cómo se organizaron? - Promover a que ordenen los materiales utilizados en sus construcciones. 	

SESIÓN N° 4

Actividad significativa: Representa una canción escuchada.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos una asamblea y dialogamos sobre la actividad del día. - Hacer hincapié que para lograr el propósito se pondrá en práctica los acuerdos de convivencia ya establecidos. - Escuchan una canción que hace mención de diferentes animales de su entorno. - Organizamos el aula para representar la canción a través de la dramatización. 	<p>Ambiente, meas, sillas.</p> <p>Tablet, USB, Mascaras de animales.</p>
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Ponemos a disposición diferentes mascara de animales. - Mencionan los animales que se nombran en la canción y que vamos a representar cada uno. - Ayudamos a recordar cómo se desarrolla la canción. - Eligen que animal representaran primero. - Ensayamos la representación de la canción haciendo primero un ensayo. 	
Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Vamos entonando una parte de la canción y damos lugar para que los niños improvisen diálogos y movimientos. - Propiciamos a que representen los roles de todos los animales que hace mención en la canción : Los que hicieron de pollitos hacen de patos, lo que hicieron de chanchos hacen de vacas, etc. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Se conversa con los niños sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo nos organizamos? ¿Todos participaron? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto lo que hicimos? - Se registra la información en una lista de cotejo 	

SESIÓN N° 5

Actividad significativa: “El bote salva vidas”

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos una asamblea y dialogamos sobre la actividad del día y el aprendizaje a lograr. - Hacer hincapié que para lograr el propósito se pondrá en práctica los acuerdos de convivencia ya establecidos. - Presentar la actividad que se realizara - Acondicionamiento del espacio: desplazamiento de mesas, sillas y objetos. 	<p>Ambiente, meas, sillas.</p> <p>Papelotes, goma, crayolas, hojitas, silbato.</p>
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan el desarrollo del juego “El bote salva vidas” - Explicamos en que consiste el juego. - Eligen los roles a sumir: Quien sería el capitán, quienes son los tripulantes, como representarían el bote. 	
Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Todos de pie y caminando por todo el espacio imaginamos que vamos en un barco grande y que de pronto viene una tormenta que sacude el barco y todos nos movemos de un lugar a otro. El capitán por altavoz menciona que saldrán botes salva vidas y que deberán subirse en ellos para poder salvarse pero que deben agruparse de dos porque si hay más o menos personas el bote se hundirá. - Al ruido del silbato todos a agruparse de dos, y luego contamos cuantos hay en cada grupo si hay más o si hay menos se ahogan. - Luego propiciar a que se vayan cambiando los roles, quien represento al capitán, pasara a ser tripulante y pasara a dirigir quien hizo rol de tripulante. - Pedir a que dibujen el juego realizado haciendo uso de diferentes materiales. - Enriquecen sus dibujos a partir de la mediación de la docente. - Interpretan sus dibujos haciendo uso de su vocabulario. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Se conversa con los niños sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Cómo nos organizamos? ¿Todos participaron? ¿Cómo se han sentido? ¿Les gusto lo que hicimos? 	

SESIÓN N° 6

Actividad significativa: Las cocinaditas

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la actividad que se realizara y el aprendizaje a lograr. - Hacer hincapié que para lograr el propósito se pondrá en práctica los acuerdos de convivencia ya establecidos. - Acondicionamiento del espacio: desplazamiento de mesas, sillas y objetos. - Exploran los materiales: Conchas, palitos, cascaritas, trozos de madera, plastilina. 	<p>Ambiente, mesas, sillas, cajas.</p> <p>Conchas, palitos, cascaritas, trozos de</p>
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan en qué consiste el juego. - Eligen el personaje que representaran: cocineros o comensales. - Propiciar la selección de los materiales y recursos con los que se cuenta. 	<p>madera, plastilina.</p>
Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Ejecución del juego: - Promover a que armen el fogón con los recursos que hay el aula (mesas, silla, cajas, contenedores, etc.) - Eligen los materiales que utilizan para cada acción: fogón, ollitas, sartenes, platos y cucharas. - Quienes representan a las cocineras dan las pautas a los demás de lo que harán. - Propiciar el uso de los materiales asignando el utensilio que representan: concha- plato, palito cuchara, tapita-tasa, etc. - Simulan comer la comida y el niño o niña que dice o hace un gesto negativo a la comida, cocinara en el próximo juego. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenamos los materiales en su lugar correspondiente. - Formamos un semicírculo sentados en el piso y dialogamos sobre el juego respondiendo a preguntas ¿Qué les pareció? ¿Cómo se han sentido?, ¿Todos participaron? ¿Les gusto el rol que representaron? ¿Qué materiales han utilizado? ¿Se cumplieron las normas acordadas? 	

SESIÓN N° 7

Actividad significativa: Representan los trabajos de papá y mamá.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la actividad que se realizara y el aprendizaje a lograr. - Recordad acuerdos de convivencia ya establecidos. - Acondicionamiento del espacio: desplazamiento de mesas, sillas y objetos. 	<p>Ambiente, meas, sillas.</p> <p>Vestimentas y accesorios</p>
Organización del juego	<p>-Sentados en semicírculo escuchan el cuento</p> <p align="center">EL CARPINTERO Y EL PELICANO</p> <p>Cierto día en las playas de Zorritos, caminaba un niño llamado Mario, junto a su papa, de pronto se dieron cuenta que cerca de ellos estaba un pelícano bebé muy enfermo. Convencido Mario de que el animalito podía morir, pidió a su papá llevarlo a casa, curarlo, alimentarlo y construirle una casita para cuidarlo hasta que se cure, porque el padre de Mario era carpintero. El pelícano vivió mucho tiempo dentro de la casita, con los cuidados y el cariño de Mario y el Sr carpintero. Un día - oh sorpresa, el pelicano ya podía levantar sus alas para volar y muy contento Mario abre la puerta de la casita, haciéndole un gesto a que saliera y levantara el vuelo. El pelicano salió de la casita dio tres vueltas alrededor de Mario y levanto el vuelo camino al mar. Mario con una expresión de tristeza y alegría a la vez, dijo mientras miraba alejarse al pelicano- siempre serás mi amigo... Conversamos sobre el cuento escuchado y de los diferentes roles de sus padres.</p>	<p>(Sombreros, zapatos, carteras)</p> <p>Papelotes, lápices de colores, crayolas, palos de escoba, cartones, cartulina</p>
Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Imitan los diferentes trabajos de sus familiares haciendo uso de vestimentas, accesorios y materiales y verbalizan acciones según el rol. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre el juego respondiendo a preguntas ¿Qué les pareció? ¿Cómo se han sentido?, ¿Todos participaron? ¿Les gusto el rol que representaron? ¿Qué materiales han utilizado? ¿Se cumplieron las normas acordadas? 	

SESIÓN N° 8		
Actividad significativa: Creamos historias.		
SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la actividad que se realizara y el aprendizaje a lograr. - Hacer hincapié que para lograr el propósito se pondrá en práctica los acuerdos de convivencia ya establecidos. 	Ambiente, mesas, sillas.
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Presentamos a manera de sorpresa una caja conteniendo objetos. - Promovemos a que descubran el contenido de la caja tocando, oliendo, produciendo sonidos... ¿qué será? ¿qué será?, ¿qué será? - Luego de la intriga, invitar a un 1° niño a que saque un objeto, 2° niño otro objeto y el 3° niño otro objeto. - Observan los objetos que contenía la caja, - Responden a las preguntas ¿qué es?, ¿para qué sirve?, ¿todos lo conocen?, ¿para qué sirve? ¿quiénes lo utilizan? - Pedimos que se organicen en parejas y que imaginen una historia con los objetos presentados y la presenten, haciendo uso de su lengua, gestos, voces, movimientos. - Propiciar a que seleccionen la que más les gusto o la más interesante, pueden seleccionar otras historias, más historias) la que representaran. - Eligen los personajes que representaran cada uno en función a la historia seleccionada. 	Caja de zapatos, siluetas de animales, personas y objetos.
Desarrollo del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Promover la preparación del escenario para la representación de la historia seleccionada. - Ensayan la historia para su presentación. - Presentación de la historia. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo realizado respondiendo a preguntas: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se han sentido?, ¿Todos participaron? ¿Les gusto el rol que representaron? ¿Qué materiales han utilizado? ¿Se cumplieron las normas acordadas? 	

SESIÓN N° 9

Actividad significativa: La playa

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la actividad que se realizara y el aprendizaje a lograr. - Hacer hincapié que para lograr el propósito se pondrá en práctica los acuerdos de convivencia ya establecidos. 	Ambiente, meas, sillas. Balde, sombrero, botecito, manta.
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar a los niños algunos elementos de la playa como: balde, sombrero, botecito, sombrilla, etc. - Responden a las preguntas ¿qué es?, ¿para qué sirve?, ¿todos lo conocen?, ¿para qué sirve? ¿quiénes lo utilizan? - Conversar con los niños sobre sus experiencias en la playa, permitiendo que seleccionen el motivo del juego. - Eligen la experiencia a representar. 	
Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Eligen los materiales a utilizar para sus representaciones: bañándose en la playa, botecitos conduciendo en el mar, jugando en la arena construyendo castillo, puentes túnel. - Realizan sus representaciones en equipo de 4 integrantes. - Cuentan lo que han representado con coherencia. - Plasman sus representaciones en papelote haciendo uso de diversos materiales, - Interpretan sus representaciones a la docente. - Pegan sus producciones y realizan la técnica del museo (tratan de interpretar las representaciones de sus compañeros.) - 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo realizado respondiendo a preguntas: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se han sentido?, ¿Todos participaron? ¿Les gusto el rol que representaron? ¿Qué materiales han utilizado? ¿Se cumplieron las normas acordadas? 	

SESIÓN N° 10

Actividad significativa: Mi casita

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIAL ES Y RECURSOS
Contextualizar el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Presentar la actividad que se realizara y el aprendizaje a lograr. - Hacer hincapié que para lograr el propósito se pondrá en práctica los acuerdos de convivencia ya establecidos. - Acondicionar el espacio, con el desplazamiento de mesas y sillas. 	<p>Ambiente, mesas, sillas.</p> <p>Maracas, guitarras, flauta, sonaja.</p>
Organización del juego	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan la canción “El patio de mi casa” - Repiten la canción haciendo uso de objetos que representen: maracas, guitarras, flauta, sonaja, tambor, etc. - Dialogamos sobre la canción entonada respondiendo a preguntas; ¿De qué habla la canción? ¿Todos ustedes tienen su casa? ¿Cómo es su casa? ¿Quienes viven en su casa? ¿Dónde está ubicada su casa? ¿Cómo llegamos a tu casa pablo? ¿Estará cerca de un parque, la iglesia, el centro de salud, a una tienda? 	<p>Papelote palitos de fosforo, pabilo, goma, siluetas.</p>
Desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Entregar la mitad de un papelote y la figura de una casita, - Observa el material entregado y comenta sobre ello, buscando que lo relacionen con el juego realizado. - Proponer que pegue la figura de una casa imaginando que es su casa. - Dibujan la tienda o el referente más relevante cercano a su casa en el papelote, - Representa la trayectoria de su casita a la tienda o el referente más cercano, parque, iglesia, escuela utilizando palitos de fosforo o pabilo - Proponer lleven su trabajo a casa y complementen con sus padres la trayectoria. 	
Cierre de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogamos sobre lo realizado respondiendo a preguntas: ¿qué les pareció? ¿cómo se han sentido?, ¿qué materiales han utilizado? ¿se cumplieron las normas acordadas? ¿les pareció fácil o difícil hacerlo? 	

REFERENCIAS

- Aquino (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
- Aranguren. M., Becerra, M. y Jaramillo, C. (2017). Espacios que enriquecen el juego simbólico de representación de roles en niños y niñas de la fundación NUGESI 21. <http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9240/TE-21059.pdf?sequence=1&isAllowed=>
- Atauje, T. y Calderón, B. (2014), Libro: Universo, Población y Muestra
- Badiá Nassr-Sandoval (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del Distrito de Castilla, Piura-2017. Tesis de pregrado, Universidad de Piura.
- https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barriga (2015). Maduración de la memoria de trabajo en niños, adolescentes y jóvenes adultos mediante potenciales relacionados con eventos. Tesis doctoral, Universidad de Sevilla, España.
- https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/27025/Tesis_Catalina%20Barriga%20da%20Silva%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bonilla-Sánchez, Rosario “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=
- Bonilla, Solovieva y Jiménez (2012). Valoración del nivel de desarrollo simbólico en la edad preescolar. Revista CES Psicología ISSN 2011-3080 Volumen 5 Número 2 Julio- Diciembre 2012 pp. 56-69 <http://revistas.ces.edu.co/index.php/psicologia/article/view/2249/1771>
- Bravo, Muñoz y Pacheco (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, 2007) <http://repositorio.unab.cl/xmlui/handle/ria/3302>

- Calderón (2014). Actitudes hacia el cuidado del medio ambiente en los niños de educación inicial de Huancayo. Tesis de maestría, Universidad Nacional del Centro del Perú. <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/3231/Calderon%20Mendoza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calle (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. Perú. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/12812/Calle_SDJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cano (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>
- Castro, P Morales, M. (2015)_Los ambientes del aula que promueven aprendizajes, desde la perspectiva del niño y la niña. Classroom Environments That Promete Liaoning Fromm the Perspective of School Children. file:///C:/AppData/Local/Packages/Microsoft.MicrosoftEdge_8wekyb3d8bbwe/TempState/Downloads/Dialnet-Los AmbientesDeAulaQuePromuevenElAprendizaje.
- Córdova (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 http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/28242/Cordova_HR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cuba, M. y Palpa, M (2015) La hora del juego libre en los sectores y el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años de las I.E.P. de la localidad de santa clara. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/858/TL%20EINt%20C94%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Culquicondor, (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. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8886/ASERTIVIDA>

D_EMPATIA_CULQUICONDOR_CARRION_GASDALLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Cusel, Pechin, y Alzamora (2006). Contexto escolar y prácticas docentes. Artículo, Instituto Superior de Bellas Artes “Municipalidad de General Pico, La Pampa, Argentina.

<http://feeye.uncu.edu.ar/web/posjornadasinve/area4/Practica%20y%20residencia/068%20-%20Cusel%20y%20otras%20-%20Inst%20de%20Gral%20Pico%20-%20La%20Pampa.pdf>

Change, University of Michigan, Michigan, 2ª edición.

Echeverría. M. W. (2016). El juego cooperativo de las ollitas encantadas y las relaciones interpersonales de las niñas y niños de educación inicial I, del centro educativo Muñequitos de Chocolate del Cantón Quito. Tesis de pre grado, Universidad Técnica de Amato. <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23235/1/tesis%20wladimir%20echeverria.pdf>.

Franco (2008). Relajación creativa, creatividad motriz y autoconcepto en una muestra de niños de Educación Infantil. Revista Electrónica de Investigación Psicoeducativa, Nº 14. Vol 6 (1) 2008, pp: 29 – 50, España. <http://ojs.ual.es/ojs/index.php/EJREP/article/view/1260>

Fundación Secretos para contar (2011). ¿Qué es el crecimiento?, Revista electrónica, Medellín, Colombia. http://www.secretosparacontar.org/Lectores/Contenido_sistemas/Qu%C3%A9escrecimientoydesarrollo.aspx

Galán (2015). Procesos y estrategias cognitivas de codificación y recuperación de información en diferentes niveles educativos. Tesis doctoral, Universidad de Valladolid, España. [file:///C:/Users/usuario/Downloads/Tesis789-160219%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/Tesis789-160219%20(1).pdf).

Gómez (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. http://200.24.17.74:8080/jspui/bitstream/fcsh/475/3/GomezPaola_Analisishabilidadescognitivasbasicasatencion.pdf.

- González y Solovieva, (2016). Caracterización del nivel de desarrollo de la función simbólica en niños preescolares. *Revista CES Psicología*, 9(2),80-99.
<http://www.scielo.org.co/pdf/cesp/v9n2/2011-3080-cesp-9-02-00080.pdf>.
- González, Solovieva y Quintanar (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. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/3407>.
- Greenberg, J. (1988) *Antropological Linguistic. and Introduction*, N. york, ed. Mac Millan..
- Greimas, S. (1986) *Semantique Structural*, Paris, ed. Larousse.
- Gross, K. (2016) Teoría del Juego como Anticipación Funcional. <https://es.scribd.com/document/347750261/Karl-Gross-juegos-teorias-docx>
- Herradora, G. Olivas, F. y Cruz, M. (2013) Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí.
- Huaranccay, Huamán y Meza (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. <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/153/TL%20EI-Ei%20H82%202014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Llanos (2006). Efectos de un programa de enseñanza en habilidades sociales. Tesis doctoral, Universidad de Granada, España. <https://hera.ugr.es/tesisugr/15885574.pdf>.
- Levi-Strauss (1995): *Anthropology estructural*, Barcelona, Paidós.
- Locke (1998). *Ensayo Sobre el Entendimiento Humano*. Fondo de Cultura Económica. México. <https://unaclasedefilosofia.files.wordpress.com/2018/01/locke-ensayo-sobre-el-entendimiento-humano.pdf>.
- Mareovich (2015). Desarrollo simbólico, el aprendizaje de palabras por medio de imágenes. Editorial Teseo, 2015 Teseo - UAI. Colección UAI - Investigación

Buenos Aires, Argentina. <https://www.uai.edu.ar/media/109529/desarrollo-simbolico.pdf>

Ministerio de Educación (2016). Programa Curricular de Educación Inicial. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>.

Moreno (2017). Juego dramático para el desarrollo de la función simbólica en la educación inicial. Tesis, Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá Colombia. <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/8202/TE-20136.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Nassr, S.B. (2017). El desarrollo de la autonomía a través del juego trabajo en niños de 4 años de edad de una institución educativa particular del Distrito de Castilla, Piura-2017. Tesis de pregrado, Universidad de Piura. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/3211/EDUC_061.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Nieto (2015). Análisis de los procesos cognitivos en el alumnado de enseñanzas profesionales de danza. Tesis doctoral, Universidad de Málaga, España. https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/11914/TD_NIETO_ROMERO_Maria_Macarena.pdf?sequence=1

Novoa y Ríos (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. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8539/tesis%20final%2026%20novIEMBRE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Ochoa, C. (2015), Libro: Muestreo Probalístico y no Probalístico.

Olivares (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, Perú. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1

Pérez (2008). Desarrollo de los procesos atencionales. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, España. <https://eprints.ucm.es/8447/1/T30734.pdf>

Piaget (1977). La formación del símbolo en el niño. Editorial Fondo de Cultura Económica, México. <http://ebookbit.com/book?k=Formacion+Del+Simbolo+En+El>

+Ni%C3%91O%3A+Imitacion%2C+Juego+Y+Sue%C3%91O.+Image+N+Y+Representacion&isbn=9789681602703&lang=es&source=firebaseapp.com#pdf

Piaget, J (1966): *The formation of the symbol in the child: imitation, play and dream: image and representation*, Fondo de Cultures Económica.

Ruth (2018). Niveles de madurez escolar en una Institución Educativa de Chiclayo, 2018. Tesis, Universidad Señor de Sipán, Chiclayo, Perú. <http://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/uss/4602/Toro%20Bonilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez (1992). Aspectos cognitivos de la función simbólica. Tesis doctoral. Departamento de Filosofía 1, Facultad de Filosofía, Universidad Complutense de Madrid <http://webs.ucm.es/BUCM/tesis//19911996/H/2/AH2007401.pdf>.

Sheingold, S (2004): *The politics of rights*. Lawyers, public policy, and political

Solovieva y 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. <https://www.crossref.org/iPage?doi=10.15446/2Frevfacmed.v64n2.52995>

Solovieva, García, Quintanar y Moreno (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 (julio-diciembre 2018). <http://www.revistapcc.uat.edu.mx/index.php/RPC>

Thomas, P (1990), *Ambiguity: the management of dissent*, en André Jean Arnaud (edit.) *Sociology of Law. Splashes and sparks. The best of the 1st and 2nd High Level Seminar (1989-1990)*, Instituto de Sociología del Derecho de Oñati, País Vasco.

Vásquez, (2016), Programa de juegos recreativos para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I. E. N° 329, Sarabamba – Chota – 2014. Tesis de post grado, Universidad Nacional de Cajamarca. <http://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/UNC/1279/PROGRAMA%20DE%20JUEGOS%20RECREATIVOS%20PARA%20MEJORAR%20LA%20SOCIALIZACI%C3%93N%20DE%20LOS%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%205%20A%C3%91OS%20DEL%20N.pdf?sequence=1&=y>

Vásquez, F, (2018) Programa de juegos temáticos” en el desarrollo de la función simbólica en niños de 4 años, I.E.I. N°035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_82888075db1e22ee933c21510a67c73f.

Vega (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.

Villegas y Chamorro, (2016). Estilos cognitivos y habilidades socioemocionales en niñas, niños y jóvenes en una institución educativa del Municipio de Villagarzón, Putumayo. Tesis de maestría, Universidad de Manizales, Colombia. http://ridum.umanizales.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/6789/2623/Villegas_Monica_Pilar_2016.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Vygotsky, Lev S. (1995). Pensamiento y Lenguaje. Ediciones Fausto. https://www.academia.edu/18634105/Pensamiento_y_lenguaje_Vygotsky_Prologoy_capitulo_1

ANEXOS

Anexo 1
GUIA DE EVALUACIÓN

Institución educativa:.....

Nombre:Sexo () Edad () Sección:

Fecha de evaluación:.....

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA		
			0. No lo hace	1. Con ayuda	2. Si lo hace
Dimensión 1: Nivel materializado simbólico	Indicador 1 Sustitución de un objeto por otro.	1. Construye estructuras con bloques de madera. (una casa, un corral)			
		2. Utiliza un trozo de madera y simula que es un carro			
		3. Utiliza objetos simbólicos para indicar señales de tránsito.			
		4. Utiliza una concha para simbolizar: un plato, un sombrero, una cuna			
	Indicador 2 Generalización de rasgos simbólicos y esquematización	5. Simboliza un objeto utilizándolo de acuerdo a su imaginación. (carrito veloz, sonido)			
		6. Da un rol al objeto que sustituye (carro de carga)			
	Indicador 3 Explicación reflexiva de la situación simbólica	7. Explica la acción realizada con el objeto sustituido.			
		8. Explica las reglas de un juego a realizar haciendo uso de símbolos.			
Dimensión 2: Nivel perceptivo concreto	Indicador 1 Posibilidad de representación en el plano grafico	9. Dibuja una experiencia vivida: viaje, playa. Hospital.			
		10. Dibuja sus alimentos favoritos en una carta a mamá.			
		11. Dibuja algunos miembros de su familia.			
		12. Pone nombre a sus dibujos.			
Dimensión 3: Nivel perceptivo esquemático.	Indicador 1 Elaboración de esquemas.	13. Elabora el camino para llegar de su casa, la tienda cercana.			
		14. Dibuja lugares relevantes de su comunidad.			
Dimensión 4: Nivel verbal.	Indicador 1 Acción verbal denominativa.	15. Comenta y explica sobre sus producciones, dando un significado.			
		16. Conversa sobre lo que hará al llegar a su casa.			
		17. Dialoga sobre los roles de sus padres.			
		18. Indica cual es la oración más larga y la más corta al escucharlas.			
	Indicador 2 Acción conversación narrativa y argumentación	19. Relata un cuento escuchado asumiendo el papel de uno de los personajes.			
		20. Imita roles de personajes de su entorno.			

Anexo 2

Matriz de validación del contenido del instrumento por Criterio de jueces

MATRIZ DE VALIDACIÓN POR CRITERIO DE JUECES O JUICIOS DE EXPERTOS INSTRUMENTO DE LA VARIABLE DEPENDIENTE: FUNCIÓN SIMBOLICA.

VARIABLE DEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE RESPUESTA		CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y RECOMENDACION				
				D No lo sabe	1. Con ayuda	RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM						
						SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO					
VARIABLE DEPENDIENTE: FUNCIÓN SIMBOLICA	Dimensión 1: Nivel Matemático simbólico	Indicador 1: Identificación de un objeto por otro realizando las acciones consecutivas del objeto que se sustituye	1. Construye estructuras con bloques de madera (con conos, un cono)															
			2. Utiliza un trozo de madera y termina con un cono															
			3. Utiliza objetos simbólicos para realizar relaciones de similitud															
			4. Utiliza una moneda para identificar un plato, un arbolito, una casa o un animalito (con un cono)															
			5. Da un trozo de tela que cubra (como un cono)															
	Dimensión 2: Nivel Perceptivo Concepto	Indicador 1: Puntualidad de Respuestas en el ítem (cuando se pide)	6. Explica la acción realizada con el objeto simbólico															
			7. Explica la acción realizada con el objeto simbólico															
			8. Explica la acción realizada con el objeto simbólico															
			9. Dibuja una experiencia vivida en un animal															
			10. Dibuja sus dibujos hechos en una carta al mamá															
	Dimensión 3: Nivel Perceptivo	Indicador 2: Elaboración de preguntas	11. Dibuja algunos miembros de su familia															
			12. Pinta colores a sus dibujos															
			13. Elabora el cuento para leer de su casa, lo lee en voz alta															
			14. Dibuja lugares relacionados su comunidad															
			15. Copia y pega imágenes relacionadas su comunidad															
Dimensión 4: Nivel Verbal	Indicador 3: Acciones concretas en narrativas y argumentativas	16. Conecta sobre lo que hizo al llegar a su casa																
		17. Dibuja sobre las ideas de sus padres																
		18. Indica cual es la canción más larga y la más corta al escucharlas																
		19. Realiza un cuento en su casa contando el peso de uno de los personajes																
		20. Realiza un cuento en su casa contando el peso de uno de los personajes																


Dr. Pedro Raúl Aluche
 DIRECTOR DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIONES
 DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA
 UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Anexo 3

Validez del instrumento del contenido del instrumento por Criterio de jueces



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Ficha de Observación de la Función Simbólica

Objetivo: Evaluar la variable dependiente: Función Simbólica

Dirigido a: Estudiantes de Educación Inicial de 5 años de la I.E. N° 075.

Apellidos y nombres del experto: Cruz Cisneros, Víctor Francisco

Grado académico y especialidad del validador: Doctor en Educación.

Documento de identidad N°: 00244802

Recomendación: Aplicar una Prueba Piloto a 10 sujetos de otra institución que tengan las mismas características para calcular la confiabilidad, la validez de criterio y la validez de constructo del instrumento.

Juicio de aplicabilidad del instrumento:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No Aplicable
✓		

Tumbes, julio del 2019.

.....
Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros

Experto 1

Anexo 4

Validez del instrumento del contenido del instrumento por Criterio de jueces



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Ficha de observación de la Función Simbólica.

Objetivo: Evaluar la variable dependiente: Función Simbólica

Dirigido a: Estudiantes de educación Inicial de 5 años de la I. E. N° 075

Apellidos y nombres del experto: Pedro Rujel Atoche

Grado académico del validador: Doctor Educación.

Documento de identidad N° 00239394

Recomendación: Aplicar una Prueba Piloto a 10 sujetos de otra institución que tengan las mismas características para calcular la confiabilidad, la validez de criterio y la validez de constructo del instrumento.

Juicio de aplicabilidad del instrumento:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No Aplicable
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tumbes, de julio del 2019.


Pedro Rujel Atoche
Dr. Pedro Rujel Atoche
DIRECTOR DE LA UGEL ZARAJILLA

Dr. Pedro Rujel Atoche

Experto 2

Anexo 5



VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Ficha de observación de la Función Simbólica.

Objetivo: Evaluar la variable dependiente: Función Simbólica

Dirigido a: Estudiantes de educación Inicial de 5 años de la I. E. N° 075

Apellidos y nombres del experto: Erika Alama Zarate

Grado académico del validador: Doctora en Educación.

Documento de identidad N°: _____

Recomendación: Aplicar una Prueba Piloto a 10 sujetos de otra institución que tengan las mismas características para calcular la confiabilidad, la validez de criterio y la validez de constructo del instrumento.

Juicio de aplicabilidad del instrumento:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No Aplicable
✓		

Tumbes, de julio del 2019.

.....
Dra. Erika Alama Zarate

Experto 3

Anexo 6

Confiabilidad del instrumento Prueba Piloto

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO PARA MEDIR LA VARIABLE: ...																																
NOMBRE DE LA VARIABLE DEPENDIENTE																																
Items	NIVEL MATERIALIZADO SIMBÓLICO										NIVEL PERCEPTIVO CONCRETO				NIVEL PERCEPTIVO SIMBÓLICO				NIVEL VERBAL SIMBÓLICO								Suma de Items					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		27	28	29	30	
Muestra 1	2	2		2	2	2	0	0	0	0	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	46	
2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	0	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	47	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	56	
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60	
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	53	
6	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	0	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	0	2	49	
7	1	1	1	4	4	0	1	0	0	0	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	0	1	33	
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56	
9	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	1	2	64	
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	60	
Suma total	19	19		22	21	17	14	13	13	12	19	16	20	16	19	13	13	18		26	20	20	16	19	20	2	2	2	2	19	524	
Media	1.90	1.90		2.20	2.10	1.70	1.40	1.30	1.30	1.20	1.90	1.60	2.00	1.60	1.90	1.30	1.30	1.80	1.80	2.60	2.00	2.00	1.60	1.90	2.00	2.00	1.60	1.80	1.20	1.90	52.40	
Varianza	0.10	0.10	0.19	0.40	0.54	0.46	0.49	0.68	0.68	0.84	0.10	0.49	0.00	0.49	0.10	0.68	0.68	0.18	0.18	###	0.00	0.00	0.27	0.10	0.00	0.00	0.27	0.18	0.62	0.10	20.06	81.60

Varianza de la Población	ΣS_i^2 :	20.06
K: El número de ítems		10
ΣS_i^2 : Sumatoria de las Varianzas de los ítems		20.06
S_T^2 : La Varianza de la suma de los ítems		81.60
α : Coeficiente de Alfa de Cronbach	FORMULA PARA CALCULAR ALFA DE CRONBACH	
$\frac{10}{9}$	[1 - 0.25]	$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$
1.11	[0.75]	
$\alpha =$	0.838	

Anexo 7

Solicitud para aplicar Prueba Piloto



SOLICITO: Autorización para aplicar instrumentos de Prueba Piloto.

SEÑOR: Prof. Celia Antón Eche

Directora de la I.E N° 075 "Santa Rosa".

ZARUMILLA

La Mg. Elsa Luna Coronado, identificada con DNI N° 00233896 estudiante de la experiencia curricular de **Diseño del Proyecto de Investigación** del Programa de **Doctorado en Educación** de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo de la filial Piura, me encuentro desarrollando mi proyecto de investigación titulado: "Efectos del juego de roles en la función simbólica en estudiantes de 5 Años - institución educativa 205 Aguas Verdes, 2019", bajo la asesoría del Dr. Víctor Francisco Cruz Cisneros, por lo cual es necesario aplicar el instrumento, a una muestra de 10 estudiantes (prueba piloto), para comprobar la confiabilidad, la validez de criterio y la validez de constructo del instrumento construido para medir la variable dependiente de mi investigación.

Que, en tal sentido solicito a usted, Señora Directora, darme las facilidades y emitir la Constancia que me autorice el instrumento de recojo de datos de la prueba piloto en el tecnológico bajo su cargo. Por ser de justicia.

Zarumilla, 16 de julio del 2019.

Mg. Elsa Luna Coronado

DNI N° 00233896



Anexo 8

Autorización para aplicación de prueba piloto

AUTORIZACIÓN PARA APLICAR INSTRUMENTO DE PRUEBA PILOTO

La Directora de la institución educativa inicial N° 075 Pública “Santa Rosa” del distrito de Zarumilla, de la provincia de Zarumilla, de la región Tumbes, que suscribe la presente,

AUTORIZA:

La Mg. Elsa Luna Coronado, identificada con DNI N° 00233896, quien es estudiante del Programa de Doctorado en Educación de la Universidad César Vallejo - Piura, para que aplique el instrumento que mide la variable dependiente de su proyecto de investigación titulado “Efectos del juego de roles en la función simbólica en estudiantes de 5 Años - institución educativa 205 Aguas Verdes, 2019”, a una muestra de 10 estudiantes (prueba piloto), de la institución educativa que actualmente dirijo.

Se expide la presente autorización a fin de que se le otorguen las facilidades correspondientes.

Zorritos, 19 de julio del 2019.



PROF. CELIA ANTÓN ECHE
Directora de la I.E. I. N° 075 “SR”

Anexo 9

Solicitud a la institución que acredite la realización del estudio



"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

SOLICITO: Autorización para aplicar instrumentos de Pretest y postest

SEÑORITA: MG. MARLENY DEL AGUILA ALAIN

Directora de la I.E.I N° 250 "AGUAS VERDES"

Zarumilla

Mg. Elsa Luna Coronado, identificada con DNI N° 00233896 estudiante de la experiencia curricular de Desarrollo del Proyecto de Investigación del Programa de Doctorado en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo de la filial Piura, me encuentro desarrollando el proyecto de investigación titulado: "**Efectos del Juego de Roles en la Función Simbólica en Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 250 del Distrito de Aguas Verdes 2019**", bajo la asesoría del Dr. Victor Francisco Cruz Cisneros, por lo cual es necesario aplicar instrumentos y medir la variable dependiente de la mencionada investigación.

Que, en tal sentido solicito a usted, Señorita Directora, darme las facilidades y emitir la autorización para aplicar los instrumentos de recojo de datos (Pretest y postest) en la institución educativa bajo su cargo. Por ser de justicia.

Tumbes, 23 de setiembre del 2019.

Mg. Elsa Luna Coronado
DNI N° 00233896



Anexo 10
Autorización para aplicación de estudio

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN E IMPUNIDAD"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 250 "AGUAS VERDES"

ZARUMILLA, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que en la Institución Educativa, se le brinda el permiso a la Mg. Elsa Luna Coronado, estudiante de la Universidad César Vallejo del programa de Doctorado en Educación, para la aplicación de instrumentos de investigación, sobre la variable función simbólica en las aulas de 5 años de las secciones "Fucsia" y "Verde"

Se otorga la presente constancia a solicitud de la parte interesada para los fines pertinentes

Tumbes, 27 de setiembre del 2019.


GOBIERNO REGIONAL
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
DISTRITO DE ZARUMILLA

Mg. Marleny Del Águila Alain

Anexo 11

Base de datos Pretest para desarrollo de la función simbólica grupo control

SISTEMATIZACION PRE TEST GRUPO CONTROL																					PEARSON		
VD: FUNCIÓN SIMBÓLICA																					Suma de Items	Igual o mayor a 0.21: VALIDO	
D1: NIVEL MATERIALIZADO SIMBÓLICO								D2: NIVEL PERCEPTIVO CONCRETO				D3: NIVEL PERCEPTIVO ESQUEMATICO				D4: NIVEL VERBAL SIMBÓLICO							
Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
Muestra 1	1	0	0	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	8	0.37	1
2	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	1	14	0.62	2
3	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	11	0.56	3
4	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	13	0.37	4
5	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	10	0.57	5
6	0	1	0	1	2	2	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	10	0.57	6
7	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	2	1	0	1	13	0.77	7
8	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	11	0.74	8
9	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	7	0.62	9
10	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	7	0.36	10
11	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5	0.31	11
12	2	2	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	0	1	24	0.48	12
13	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	17	0.69	13
14	1	2	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	14	0.62	14
15	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	18	0.54	15
16	1	2	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	13	0.49	16
17	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	14	0.42	17
18	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2	1	0	0	0	1	1	1	0	0	13	0.37	18
19	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	0.31	19
20	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	15	0.59	20
21	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	6		
22	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	11		
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	22		
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	18		
25	0	0	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	15		
Suma total	21	21	4	27	14	16	12	8	25	24	29	9	7	7	16	25	22	7	4	15	313		
Media	0.84	0.84	0.16	1.08	0.56	0.64	0.48	0.32	1.00	0.96	1.16	0.36	0.28	0.28	0.64	1.00	0.88	0.28	0.16	0.60	12.52		
Varianza	0.22	0.39	0.14	0.33	0.34	0.32	0.26	0.23	0.17	0.04	0.14	0.24	0.29	0.29	0.24	0.08	0.28	0.21	0.14	0.25	4.60	24.76	
Varianza de la Población $\sum Si^2$																					4.60		
K: El número de ítems																					20		
$\sum Si^2$: Sumatoria de las Varianzas de los ítems																					4.60		
S_T^2 : La Varianza de la suma de los ítems																					24.76		
α : Coeficiente de Alfa de Cronbach																					0.857		
FORMULA PARA CALCULAR ALFA DE CRONBACH																							
$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$																							

Anexo 12

Pretest para el desarrollo de la función simbólica grupo experimental

SISTEMATIZACION PRE TEST GRUPO EXPERIMENTAL																				PEARSON	
Items	NOMBRE DE LA VARIABLE DEPENDIENTE																			Suma de Items	Igual o mayor a 0.21: VALIDO
	NIVEL MATERIALIZADO SIMBÓLICO								NIVEL PERCEPTIVO CONCRETO				NIVEL PERCEPTIVO ESQUEMATICO		NIVEL VERBAL SIMBÓLICO						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	
2	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	2	1	0	1	
3	0	2	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	
4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	
5	1	0	0	0	2	2	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	
6	2	2	0	1	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	
7	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	
8	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	
9	1	2	0	1	2	2	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	
10	1	2	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	
11	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	
12	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	0	1	1	1	0	0	0	1	
13	1	1	0	1	0	1	1	0	1	2	2	2	0	0	0	1	1	1	0	0	
14	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	2	0	0	0	0	0	2	1	0	1	
15	0	0	0	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	
16	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
17	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	
18	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	
19	2	1	1	2	1	1	1	0	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	
20	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	
21	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	
22	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
25	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	
Suma total	18	23	5	26	19	19	14	8	24	26	30	8	6	7	17	25	26	9	9	21	
Media	0.72	0.92	0.20	1.04	0.76	0.76	0.56	0.32	0.96	1.04	1.20	0.32	0.24	0.28	0.68	1.00	1.04	0.36	0.36	0.84	
Varianza	0.46	0.49	0.17	0.46	0.44	0.52	0.34	0.23	0.21	0.29	0.17	0.31	0.27	0.29	0.23	0.17	0.37	0.24	0.32	0.22	
Varianza de la Población ΣSi^2	6.20																				
K: El número de ítems	20																				
ΣSi^2 : Sumatoria de las Varianzas de los ítems	6.20																				
S_T^2 : La Varianza de la suma de los ítems	43.17																				
α : Coeficiente de Alfa de Cronbach	0.901																				
FORMULA PARA CALCULAR ALFA DE CRONBACH	$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$																				

Anexo 13

Postest para el desarrollo de la función simbólica de grupo control

SISTEMATIZACION POST TEST GRUPO CONTROL																				PEARSON				
NOMBRE DE LA VARIABLE DEPENDIENTE																				Suma de Items	Igual o mayor a 0.21: VALIDO			
NIVEL MATERIALIZADO SIMBÓLICO								NIVEL PERCEPTIVO CONCRETO				NIVEL PERCEPTIVO ESQUEMATICO		NIVEL VERBAL SIMBÓLICO										
Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
Muestra	1	1	0	0	2	0	0	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	0	0	0	10	0.47	1
	2	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	3	1	1	0	0	1	18	0.47	2
	3	1	1	0	1	0	2	0	0	1	1	2	1	0	0	1	1	1	1	0	0	14	0.64	3
	4	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	0	1	14	0.26	4
	5	1	1	0	2	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	15	0.54	5
	6	1	1	0	1	2	2	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	12	0.41	6
	7	2	2	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	2	1	0	1	15	0.73	7
	8	2	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	2	0	0	1	13	0.74	8
	9	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	2	0	0	0	1	1	1	0	0	0	11	0.73	9
	10	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	11	0.68	10
	11	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	7	0.46	11
	12	2	2	0	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	0	1	27	0.62	12
	13	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	22	0.62	13
	14	2	2	0	1	1	1	1	0	1	1	2	1	0	0	1	1	1	1	0	1	18	0.70	14
	15	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	0.47	15
	16	2	2	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	15	0.47	16
	17	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	2	1	0	1	15	0.28	17
	18	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2	1	1	0	1	1	1	1	0	0	15	0.64	18
	19	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	7	0.54	19
	20	1	1	0	2	1	1	1	1	1	1	2	0	0	0	1	1	1	0	0	1	16	0.43	20
	21	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	10		
	22	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	2	1	0	0	0	1	1	1	0	1	14		
	23	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	27		
	24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	0	1	21		
	25	1	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	0	1	1	1	1	1	0	19		
	Suma total	30	27	4	32	14	19	13	8	28	29	39	14	11	7	23	27	29	13	5	17	389		
	Media	1.20	1.08	0.16	1.28	0.56	0.76	0.52	0.32	1.12	1.16	1.56	0.56	0.44	0.28	0.92	1.08	1.16	0.52	0.20	0.68	15.56		
	Varianza de la Población	0.33	0.33	0.14	0.21	0.34	0.36	0.26	0.23	0.19	0.14	0.26	0.26	0.34	0.29	0.41	0.08	0.22	0.26	0.17	0.23	5.04	28.76	
	K:	El número de ítems																			20			
	Σ Si²:	Sumatoria de las Varianzas de los ítems																			5.04			
	Sr²:	La Varianza de la suma de los ítems																			28.76			
	α:	Coeficiente de Alfa de Cronbach																						
	20	[1 - 0.18]																						
	19																							
	1.05	[0.82]																						
	α =	0.868																						
		FORMULA PARA CALCULAR ALFA DE CRONBACH																						
		$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$																						

Anexo 14

Postest de desarrollo la función simbólica de grupo experimental

SISTEMATIZACION POST TEST GRUPO EXPERIMENTAL																				PEARSON			
Muestra	NOMBRE DE LA VARIABLE DEPENDIENTE																			Suma de Items	Igual o mayor a 0.21: VALIDO		
	NIVEL MATERIALIZADO								NIVEL PERCEPTIVO CONCRETO				NIVEL PERCEPTIVO ESQUEMATICO		NIVEL VERBAL SIMBÓICO								
	Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19	20
1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	33	0.76	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	12	2	2	2	2	2	2	49	0.76	2
3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	35	0.74	3
4	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	7	0.80	4
5	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	36	0.59	5
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	38	0.56	6
7	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	34	0.74	7
8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	39	0.67	8
9	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	38	0.90	9
10	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	34	0.86	10
11	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	25	0.74	11
12	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	37	0.64	12
13	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	37	0.75	13
14	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	35	0.51	14
15	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	37	0.90	15
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	0.83	16
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40	0.80	17
18	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	33	0.82	18
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	39	0.65	19
20	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	35	0.90	20
21	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22		
22	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	35		
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40		
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	38		
25	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	34		
Suma total	18	19	15	19	18	18	14	14	18	17	18	14	13	20	18	19	19	18	16	18	870		
Media	1.80	1.90	1.50	1.90	1.80	1.80	1.40	1.40	1.80	1.70	1.80	1.40	1.30	2.00	1.80	1.90	1.90	1.80	1.60	1.80	34.80		
Varianza	0.40	0.10	0.50	0.10	0.18	0.18	0.49	0.49	0.40	0.46	0.18	0.49	0.46	12.44	0.40	0.10	0.10	0.40	0.49	0.40	18.74	58.58	
Varianza de la Población $\sum Si^2$:		18.74																					
K: El número de ítems		20																					
$\sum Si^2$: Sumatoria de las Varianzas de los ítems		18.74																					
S_T^2 : La Varianza de la suma de los ítems		58.58																					
α : Coeficiente de Alfa de Cronbach																							
20		[1 - 0.32]																					
19																							
1.05		[0.68]																					
$\alpha =$		0.716																					
FORMULA PARA CALCULAR ALFA DE CRONBACH																							
$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$																							

Anexo 15: Fotos

