

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



**El juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la
I.E.I No 56041” Micaela Bastidas del Distrito de Tinta, Provincia de
Canchis, Departamento de Cusco 2020**

**Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación
Con mención: Inicial - Primaria**

Autor:

Bach. Anelba CHUQUITAPA MAMANI

Asesor:

Dr. Raúl GRANADOS VILLEGAS

Cusco – Perú – 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA



**El juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la
I.E.I No 56041” Micaela Bastidas del Distrito de Tinta, Provincia de
Canchis, Departamento de Cusco 2020**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Dr. Martha Nelly LOZANO BUENDIA
PRESIDENTE

Mg. Josue CHACON LEANDRO
MIEMBRO

Dr. Fuster PALMA ALVINO
MIEMBRO

DEDICATORIA

A mi familia por su apoyo incondicional

Durante mi formación profesional

AGRADECIMIENTO

A mis maestros que me formaron
como profesional A los niños de la
Institución Educativa que
permitieron
El desarrollo de la presente investigación

RESUMEN

En la investigación se formuló el siguiente problema: ¿Cómo se relaciona el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041 Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020? cuyo objetivo fue determinar la relación que existe entre el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041 Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020. Se planteó la siguiente hipótesis: Existe una relación directa y significativa entre el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041 Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.

Se empleó el método descriptivo, con un diseño correlacional; la población estuvo conformada por 26 niños y niñas. Se aplicaron diversos instrumentos.

En conclusión, se halló una relación directa y significativa entre el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041” Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.

Palabras claves: Juego dramático y función simbólica

ABSTRACT

In the investigation, the following problem was formulated: How is the dramatic game and the symbolic function of the 5-year-old children of the I.E.I No 56041 "Micaela Bastidas of the district of Tinta, province of Canchis, department of Cusco 2020? whose objective was to determine the relationship that exists between the dramatic game and the symbolic function of the 5-year-old children of the I.E.I No 56041 "Micaela Bastidas of the district of Tinta, province of Cusco 2020. The following hypothesis was raised : There is a direct and significant relationship between the dramatic game and the symbolic function of the 5-year-old children of the I.E.I No 56041 "Micaela Bastidas of the district of Tinta, province of Cusco 2020.

The descriptive method was used, with a correlational design; the population was made up of 26 boys and girls. Various instruments were applied In conclusion, a direct and significant relationship was found between the dramatic game "Las Flores" and the symbolic function of children in their learning in 5-year-old children of the Children of 5 Years of the I.E.I No 56041 "Micaela Bastidas of the district of Tinta, province of Cusco 2020.

Keywords: dramatic play and symbolic function

INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación intitulado: El Juego Dramático y la Función Simbólica de los Niños de 5 Años de la I.E.I No 56041 Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020, con la cual aspiro optar el título profesional de licenciada en educación inicial primaria como indica el reglamento de grados y títulos vigentes en la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.

En este sentido, se formuló el siguiente problema de investigación: ¿Cómo se relaciona el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041”Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020?

Se planteó el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre la el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041 Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.

La hipótesis de investigación fue: Existe una relación directa y significativa entre la Cómo se relaciona el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041 Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.

El tipo de investigación es básica, y se empleó como método específico el descriptivo, con un diseño correlacional. La población fue de 26 niños y niñas siendo seleccionada mediante la técnica de muestreo intencional no probabilístico. Se utilizaran diversos técnicas e instrumentos Los resultados se analizaron mediante la estadística porcentual, descriptiva e inferencial.

El presente trabajo de investigación consta de cinco capítulos, que está

estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I, comprende el planteamiento del estudio; donde se desarrolla la caracterización y formulación del problema de investigación, objetivos, justificación, importancia y limitaciones de la investigación.

Capítulo II, aborda el marco teórico; se presenta los antecedentes de la investigación, las bases teóricas y conceptuales, por último, la hipótesis y las variables de investigación.

Capítulo III, aborda la metodología de la investigación; se especifica el tipo, método y diseño de investigación; la población y muestra, las técnicas, instrumentos, procedimientos de recolección de datos y las técnicas de procesamiento de análisis de datos.

Capítulo IV, se encuentra el análisis e interpretación de los resultados; se desarrolla el análisis porcentual, descriptivo e inferencial para determinar el nivel de significación y validar la hipótesis planteada.

Finalmente, se presentan las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos correspondientes.

El presente trabajo de investigación es un camino abierto a otros de su campo de acción en la capacidad de autogestión humana, en las riquezas del intercambio, así como en mejorar el nivel de aprendizaje de los niños y niñas a través del juego dramático y la función simbólica

INDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCION

INDICE

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	2
1.3. Formulación del problema.....	3
1.3.1. Problema general.....	3
1.3.2. Problemas específicos.....	3
1.4. Formulación de objetivos	3
1.4.1. Objetivo general	3
1.4.2. Objetivos específicos	3
1.5. Justificación de la investigación	4
1.6. Limitaciones de la investigación.....	5

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio.....	6
2.2. Bases teóricas científicas	7
2.2.1. Estudio sobre la función simbólica del niño y el juego simbólico.	7
2.2.2. Marco referencial el juego simbólico	9
2.3. Definición de términos básicos.....	18

2.4.	Formulación de hipótesis	19
2.4.1.	Hipótesis general	19
2.5.	Identificación de variables	20
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	20

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación	23
3.2.	Nivel de investigación	23
3.3.	Métodos de investigación	23
3.4.	Diseño de investigación	24
3.5.	Población y muestra	24
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
3.6.1.	La observación:	25
3.6.2.	La Entrevista	25
3.6.3.	La Encuesta	26
3.6.4.	El fichaje	26
3.7.	Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.	27
3.7.1.	Instrumentos	27
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	29
3.9.	Tratamiento estadístico	29
3.10.	Orientación ética filosófica y epistémica	29

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1.	Descripción del trabajo de campo	30
4.2.	Presentación análisis e interpretación de resultados:	33
4.3.	Prueba de hipótesis	36
4.4.	Discusión de resultados	37

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Identificación y determinación del problema

Las funciones simbólicas que juegan un papel importante en el desarrollo de un niño serán de dos tipos básicos a los cuales los niños adquieren representaciones mentales. Estas categorías son juegos y juegos icónicos o dramáticos.

Pero en algunos jardines de infancia, muy poco o casi nada hacen las profesoras por practicar y llevar a la acción la función simbólica del niño, porque Esto es muy importante para la formación de las expresiones mentales en general y del lenguaje en particular.

Por lo mismo esta Investigación trata de resolver el problema de la falta de realizar juegos dramáticos, como ni luego de la tienda el juego de los roles de familia, el juego del saludo, entre otros, que desarrollaran la función simbólica de los niños, que permitirá representar son signos, símbolos e imágenes de una realidad particular y forman así las condiciones para el pensamiento.

Sin embargo, con la ayuda del juego dramático, conducirá a lidiar con situaciones divertidas con las que el niño generalmente está satisfecho, lo que le

dará la oportunidad de aprender sobre el mundo físico que lo rodea, mientras que el tiempo le dará la oportunidad a los niños de lograr mejores resultados. niveles de madurez emocional, de enriquecer su lenguaje y de afianza su personalidad, actos y acciones que generalmente los profesores de educación inicial olvidan, por eso los niños ya se han olvidado algunos valores como la honradez, la justicia, el respeto y el saludo a las personas mayores y en general a toda persona conocida.

Por eso damos a conocer algunas alternativas del juego dramático va que es la actividad por la cual los niños muy pequeños, exploran su mundo imitando las acciones y características de las personas que se presentan a su alrededor, como los ejercicios dramáticos, pantomimas, títeres, etc.

Todo ello se controlará con los logros al desarrollar los diferentes medios de expresión del niño, así como también su imaginación, fantasía y su integración al grupo.

1.2. Delimitación de la investigación

El juego en sus formas: El juego simbólico o el juego dramático, es una fuerza creadora, que aparece junto al niño y seguirá junto a él, porque el niño permanentemente es incansable, con una gran capacidad visual, manual y psicomotora.

El presente trabajo de investigación dado en sus formas más prácticas y técnicas se ha previsto culminar en el segundo semestre del año académico 2020. Asimismo, cabe mencionar que la aplicación de esta investigación se ha dado en la I.E.I No 56041” Micaela Bastidas, del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo se relaciona el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041”Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020?

1.3.2. Problemas específicos

1. ¿Cómo planear, formular y sistematizar las actividades para favorecer el desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años de la I.E.I N° 56041 ”Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020?
2. ¿Cómo desarrollan el juego dramático los niños de 5 años de la I.E.I No 56041 ”Micaela del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020?
3. ¿Cómo desarrollan la función simbólica en los niños de 5 años de la I.E.I No 56041 Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el juego dramático y la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041”Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.

1.4.2. Objetivos específicos

1. Planear, formular y sistematizar las actividades para favorecer el desarrollo de la función simbólica en los niños de 5 años de la I.E.I No 56041”Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia

de Canchis, departamento de Cusco 2020.

2. Desarrollar el juego dramático los niños de 5 años de la I.E.I No 56041”Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.
3. Describir la función simbólica en los niños de 5 años de la IEI de la I.E.I No 56041”Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.

1.5. Justificación de la investigación

Lo investigación que se realiza es importante, porque sus resultados sirvan para reorientar y mejorar el proceso de aprendizaje y centrar el trabajo educativo en el niño o niña de la I.E.I No 56041”Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020

Buscar su autorrealización y enfrentar con autonomía y creatividad los múltiples problemas de la vida en sociedad sobre la base de la dramatización del niño que mediante el juego desarrollo la función simbólica.

Además, a través de esa técnica de la acción del juego dramático, los niños y las niñas se les permite exteriorizar sus ideas sus sentimientos, emociones y su mundo imaginario, para ello deben entrar en contacto con ciertos materiales como: tablitas, botellitas, flores, floreros, cajas, chapitas, semillas, cortezas, etc. Todo ello dará lugar al niño o a la niña a proyectarse para realizar algunas actividades propias de la vida real y trazar sus objetivas para mejorar su nivel de existencia en la sociedad.

Es importante también esta investigación porque a los niños se les forma en el desarrollo as su personalidad en procura de la responsabilidad, mediante el juego dramático, toda vez que a los niños la profesora no es necesario que

permanezca durante toda la sesión del juego dramático, sino más bien que se retire, cuando la trama está armada y los niños compenetrados en sus personajes y el juego, obtendrán una gran responsabilidad, del juego, como si fuera en acto real de la vida del adulto, cuando realiza por ejemplo un negocio en, su tienda, con la presencia de los muchos usuarios que compran y el vende sus artículos.

La acción más importante es cuando los niños podrán conversar sobre el juego dramático, sobre los personajes, sobre sus amistades, sobre los materiales usados y lo que es más importante y significativo es que si la actividad fue placentera o no.

1.6. Limitaciones de la investigación

La presente investigación tendrá seguramente ciertas limitaciones por quienes van a participar en la investigación es decir niños y niñas de la IEI y los docentes. Muchas personas creen que al participar de una investigación van a ser juzgadas y por tanto albergan cierta desconfianza y establecer el puente entre los sujetos de investigación y el investigador.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Aravena (2009) en su investigación "Rincones y Juego Simbólico en el desarrollo social de los niños y niñas de preescolar. Estudio comparativo en las Instituciones educativas: Ángel Polibio Chávez y Ecuatoriano Suizo". Esto aplica para docentes de la escuela primaria "A" y de la escuela primaria "B", el método sugerido incluye observación y registro de fichas, descripción detallada de las actividades realizadas en el aula y desarrollos del juego de la esquina. El estudio se basa en la forma de organización del aula, especialmente en que cuenta con 4 rincones: rincón teatro, rincón construcción, rincón lectura y rincón estudio mental. Método utilizado fue inductivo, para la recolección de la información se ira de lo particular a lo general. Una de las conclusiones más importantes tenemos que los Rincones más utilizados en ambos establecimientos educativos que desarrollan el desarrollo social de los niños y niñas, fue: el Rincón de Dramatización o casita, rincón de Lectura o biblioteca y rincón de construcción; otra conclusión importante es que el uso de la metodología de rincones en el pre

escolar se manifestó únicamente en la Unidad Educativa "Angel Polibio", pues existe un tiempo, espacios y materiales, mientras que la Unidad Educativa "Ecuatoriano Suizo", el juego en rincones se presenta esporádicamente 11 en momentos en los que el docente está ausente del aula de clases, o cuando está ocupada realizando otros quehaceres o actividades.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Estudio sobre la función simbólica del niño y el juego simbólico.

Los estudiosos peruanos en la vida íntegra y psicológica del niño y sus manifestaciones lúdicas, radican en las experiencias de los educadores como Teresa Bedoya Arromatari, Martha Bienguey La Rosa, Judith Llosa Álvarez y Carmen Rosa Sacieta, las mismas tratan sobre la función simbólica que es la "salsa de la vida del niño", como ellos mismos lo manifiestan tiene una trascendental importancia en la vida de este.

El paso de la acción al pensamiento se realiza a través de la función simbólica. Esto es muy importante para la formación de representaciones mentales en general y de representaciones lingüísticas en particular.

La Función Simbólica permite representar con símbolos, signos e imágenes la realidad concreta y constituye por esto mismo la condición del pensamiento.

Los signos y las imágenes se relacionan con los objetos a través de relaciones subjetivas y similares, mientras que los signos de origen colectivo solo tienen referencias arbitrarias y convencionales a la realidad.

Sin duda, el determinante más importante de la adaptación social es el lenguaje: consiste en un conjunto de símbolos que los niños aprenden imitando patrones y comunicándose con las personas, pero aprender los símbolos

lingüísticos y sus significados conceptuales es una tarea difícil y muchas veces los niños tienen que referirse a ellos. a ellos El significado individual no está relacionado con ninguna convivencia social.

En la DCB a partir del segundo año, emerge un conjunto de comportamientos que sugieren una activación representativa de un objeto o evento ausente y asumen una estructura o uso de simbología diferente al evento presente o ausente.. Aparecen casi simultáneamente la IMITACIÓN DIFERIDA, EL JUEGO SIMBÓLICO, LA IMAGEN MENTAL LA EVOCACIÓN MENTAL DE ACONTECIMIENTOS NO ACTUALES Y EL LENGUAJE PROPIAMENTE DICHO

La imitación diferida:

Es una imitación sensorial de fuerza que se inicia en ausencia de un modelo, en la que el niño comienza a imitar en presencia de un patrón (por ejemplo, movimientos de la cabeza o de la mano) y luego puede continuar en ausencia del modelo. El modelo no implica ninguna representación mental. En cambio, cuando una niña de 16 meses ve a su amiguito enfadarse, gritar y patallar (sus nuevas gafas imitan la escena de la risa, esta imitación retrasada marca el inicio del espectáculo), mientras que los Gestos también marcan el inicio de una significativo.

Hacia el final del período motor vocal (alrededor de los 2 años de edad), el niño ha adquirido la capacidad suficiente para imitar, por lo que se generaliza que la imitación tardía se vuelve posible: como resultado, la expresión en el comportamiento se libera de la necesidad motora de la voz. . Réplica perceptiva instantánea en la que las acciones realizadas fuera de contexto se convierten en signos múltiples y, por lo tanto, parte del pensamiento.

La transición de la actuación a la acción ya la presentación - una idea - se refuerza con el juego simbólico y el dibujo. En el caso de las imágenes mentales, la imitación ya no es sólo un retraso, sino una transformación interior.

La adquisición del lenguaje en estos contextos miméticos en última instancia abarca todo el proceso, proporciona contacto con los demás, es más poderosa que la simple imitación y permite que las representaciones emergentes aumenten su poder a través de la comunicación.

La función simbólica produce así dos herramientas: el signo motivador y el signo no arbitrario y convencional.

Los íconos pueden ser construidos por individuos, son los primeros íconos de los juegos infantiles. Ejemplos típicos de creaciones individuales que inusualmente excluyen signos comunes posteriores, imitación tardía, juegos de signos, gráficos o imágenes mentales dependen directamente de la imitación, no debe ser una transición de una determinada representación externa, sino un Paso de una representación anterior a una interna, representación o pensamiento. Por otro lado, el signo debe ser colectivo, el niño lo acepta por imitación, pero esta vez un modelo externo.

2.2.2. Marco referencial el juego simbólico

El niño se ve obligado a adaptarse constantemente al mundo social de los adultos, sus intereses y principios aún fuera de él, al mundo material que no ha comprendido del todo, no puede satisfacer sus necesidades afectivas e incluso intelectuales de su ego. Estas adaptaciones son más o menos perfectas para los adultos, pero menos para ellos. De esta manera, para mantener el equilibrio emocional e intelectual, puede dedicarse a cierto tipo de actividad, por ejemplo,

jugar a los símbolos, cuyo motivo no es adaptarse a la realidad, sino fusionar la realidad con uno mismo sin coerción ni castigo.

"El juego simbólico convierte la realidad en necesidades del ego, mientras que la imitación es más o menos mera adaptación a patrones externos, adaptación a la realidad".¹

El instrumento esencial de adaptación es el lenguaje que no es inventado por el niño, es de naturaleza colectiva y le es y transmitido en forma, ya hecha. Es pues indispensable para el niño que pueda disponer igualmente de un medio propio de expresión construida por él y adaptable a sus deseos y necesidades.

La acción simbólica comienza en el juego de rol. En dos a cinco años, se vuelven bastante importantes y muestran una sustitución de símbolos cada vez más flexible. Durante el segundo año, los bebés comienzan a hacer movimientos ficticios (simular dormir, comer o llorar).

Las acciones imaginarias (diagramas simbólicos) se comunican inmediatamente a los sujetos (son muñecos que se comportan como si estuvieran durmiendo, como si estuvieran llorando), y después de unos meses, cualquier objeto puede representar cualquier otro objeto, siempre que haya es un objeto analogía o analogía subjetiva, es lo que sucede entre el significado y el significado (la misma concha puede representar un plato, un sombrero, una cuna, etc.), hasta que el niño comienza a participar. incorporar escenas de juego en las que los personajes ficticios actúan como personajes ficticios.

¹ CASANOBA. Antonia. (1992). "La Educación Pre Escolar". Editorial Vives, España Pág. 55.

Esta primera diferenciación entre la realidad y su representación - simbólica as si punto de arranque de una evolución prodigiosa de la imaginación que desembocará durante la adolescencia en combinaciones sutiles, en el juego de las hipótesis.

Aspecto pedagógico

Las funciones simbólicas que juegan un papel importante en el desarrollo de un niño serán de dos tipos básicos a través de los cuales el niño adquirirá representaciones mentales. Estos géneros son juegos e imágenes simbólicos o dramáticos.

El juego dramático o simbólico

"El manejo de situaciones Lúdicas ampliamente satisfactorias para el niño, le ofrecen la oportunidad de conocer el inundo material que lo rodea brindándole simultáneamente la posibilidad de realizar un verdadero aprendizaje social., de alcanzar un mayor grado de madurez emocional, de enriquecer su lenguaje y de afianzar su personalidad".²

El niño o través- del juego explora el mundo que lo rodea y así refuerza los conceptos de objeto, tiempo, espacio y causa y efecto, expresando contenido expresando sus imágenes de infancia a través de acciones y/o palabras, reflejando su crianza.

Las actividades dramáticas ocurren espontáneamente y se enriquecen de acuerdo con la madurez, las necesidades e intereses del niño y un entorno rico y estimulante (la capacidad de imitar lo que se ve, se experimenta, se hace, se desea).

² FIERRO SOTO. Aida. (1999) "El Juego Dramático en los Jardines de Infancia". Madrid Me Gran Hill. pág. 35.

Por ello, la docente de educación inicial favorecerá el juego dramático para que se desarrolle en forma espontánea. Y para tal fin se preverán materiales y elementos que permitan el desarrollo de las actividades dramáticas como: muñeca con ropas, muebles con la cama, cocina, armarios, sillas, utensilios de la vida hogareña y los disfraces, sin olvidar incorporar objetos masculinos, ponchos, gorros, sombreros, etc.

Una vez que el material ha perdido interés y es desechado por los niños es el momento de renovarlos, ello puede hacerse aprovechando una Unidad de Aprendizaje, el Proyecto. Así cuando se desarrolle el tema: "Los medios de transporte" se podrá agregar algún elemento que permita representar al chofer o policía de Tránsito, un paquete de boletos, silbato, etc.

Con materiales como cajones de fruta, bloques, huecos, cajas de cartón se podrá dar oportunidad a los niños para que los "convierta en oficina de correos, en una verdulería, bodega, granja, barco, tiren, etc."

"Las motivaciones que se den a través de experiencias directas ira favoreciendo el juego dramático y en ningún momento el Sector de Dramatizaciones se convertirá en un rincón con muebles empolvados o ropas viajas o poco atractivas. El docente tendrá en cuenta que los materiales tienen una importancia vital para la identificación de roles".³

Las visitas a paseos a centros de producción como granjas, a comercios, como las panaderías, mercados, florerías., modistas, a establecimientos industriales como

³ Ib. Dem. FIERRO SOTO, Aida. Pág. 39

fábricas y oficinas en General ayudaran al niño a incorporar a “otros” en su proceso de socialización.

"el juego simbólico es espontáneo, surge generalmente en el período del juego libre o de las actividades espontáneas en el Sector (de Dramatizaciones, o del hogar o en las actividades de construcción".⁴

Para que el juego sea fructífero es necesario que la docente esté informada de que:

- En el juego dramático, el niño de tres años gusta caracterizarse con detalles que le permitan asumir roles de la vida familiar, niñas y niños juegan a los mismos papeles. es decir, que tanto unos como otros disfrutan de los beneficios que brindan los juguetes de cada uno de ellos.

El niño de tres años cambia muy rápidamente de actividad, es un rasgo típico de este momento de la vida infantil, y en ese cambio, varía de roles. Esto indica la riqueza de estímulos que el pequeño sigue elaborando a través de ese mismo juego.

"Poco a poco la actividad se va haciendo más organizada a medida que por la misma actividad en grupo abandona el juego paralelo para entrar en un juego más organizado".⁵

- A los cuatro años, en el juego dramático el intercambio y el diálogo es más rico y hay mayor permanencia en los roles, Y los eventos y sugerencias que aparecen durante su desarrollo tienen como objetivo mejorar el juego, y no para iniciar nuevas actividades, como ocurre tres años después.

⁴ MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (1980). Técnicas Aplicadas a la Educación Inicial. Tomo II. Ministerio Educación Lima Perú, Pág. 16.

⁵ Ib. Dem. MINISTERIO DE EDUCACIÓN- Pág. 21.

Al niño de cuatro años le gusta uno o varias elementos representativos del rol que asume; así las niñas usan faldas, polleras, quillas, zapatos y los varones prefieren chalecos, ponchos, cinturones, corbatas. Las aromatizaciones se van relacionando con los temas generadores de los proyectos.

La diferencia sexual de las actividades elegidas ya se perfila, pero comparten el juego niños y niñas sin dividirse en grupos.

- A la edad de cinco años, las obras eran claramente sexistas.

Las niñas juegan independientemente con los niños. La asignación de roles está planificada por los niños que son capaces de desarrollar un "elemento de acción" y ejecutarlo perfectamente a lo largo del trabajo..

Los varones integran grupos con un líder que emerge naturalmente y que es el portador de t...: iniciativas dentro de las dificultades que se puedan presentar en el grupo.

Cuando se caracterizan, exigen elementos muy preciosos y reales. El niño de cinco años es exigente y prefiere no colocarse ningún detalle a tener que hacerlo con alguno que según él no se adecúa a las características del personaje.

Es de hacer notar que los primeros intentos de juego dramático son casuales y de corta duración, acentuándose esa brevedad en los niños más pequeños, A medida que avanza en edad y en experiencias dramáticas el juego puede durar todo un periodo de trabajo y se irá variando, enriqueciendo con la aparición de nuevos personajes o con un problema que se tenga que resolver.

Para el desarrollo del juego dramático es necesario que la docente provea al niño de:

- Tiempo suficiente, sí la docente observa por ejemplo que los niños han

tardado en organizarse para jugar, no será conveniente que la docente suspenda el juego (por cambio de actividad) en el momento culminante o más interesante del mismo. Se manejará la situación con mucha flexibilidad, respetando el juego del niño.

- Experiencias interesantes y estimulantes que motiven es contacto con personas, ambientes, animales.
- Espacio suficiente; es innegable la importancia del ambiente físico, así como la organización y distribución de los materiales, posee en si numerosos estímulos que invitan, favorecen y llevan al pequeño a actuar experimentar y aprender.
- Materiales que despiertan el interés y la imaginación infantil, los materiales deben estar en directa relación con los intereses de los niños y en función de las sucesivas etapas del aprendizaje.

Planificar es el punto de partida de toda la tarea docente, estas planificaciones podrán ser modificadas o adoptadas ante acontecimientos imprevistos aportes interesantes surgidos del grupo o como resultado de la evaluación permanente que permite los ajustes necesarios durante el desarrollo del proceso educativo.

Las maestras conjuntamente con los niños organizaran el periodo de actividades espontaneas, el cual se inicia con la planificación y termina con la evaluación, incluyendo las actividades propiamente dichas y el periodo de orden.

El planificador diariamente exige del niño cierta madurez social y emocional.

Al planificar la docente podrá utilizar el momento de conversación para que los temas sean formulados por los niños o sugeridos por ella.

Se tomarán en cuenta las experiencias anteriores (de días pasados) como una visita a un paseo; también podrán Tomarse como tema una canción (El oso Mugroso"); una poesía (Las ovejas de mi pueblo) un cuento (La margarita blanca) una narración, etc.

Decidida el tema la docente estimulará para que los niños tomen iniciativas para organizarse y cuidara que estén a la mano ciertos materiales básicos que faciliten el desenvolvimiento del juego.

Estará atento al momento que debe participar y para ello hará uso de su ingenio, de su creatividad y de su buen humor, por ejemplo, en el juego de "Las granjas", una niña hace d hija y dice "mama pata vamos de paseo muy bien hijita contesta la mama rata; en este momento la docente puede intervenir diciendo ""soy el gallito colorado me dejan ir a su lado", el objeto es que el juego se haga más interesante sin que esto signifique que la docente asuma el liderazgo del juego, sino más bien n personaje que haga el juego interesante y alegre.

No es necesario que la docente permanezca durante toda la sesión sino más bien que se retire cuando la trama está armada y los niños compenetrados en sus personajes,

La participación de la docente será también oportuna cuando constate que un, o algunos niños no se animan a participar, en estos casos se sugiere que la docente entregue algún material al niño o que partícipe ella e invite al niño. Por ejemplo; el 'Juego de las Caseras" la maestra podrá decir "quiero comprar choclos, me acompañan a comprar o me ayudas a cargar'.

Finalmente, el momento de evaluación será un momento muy importante, en el cual los niños podrán comentar sobre el juego; sobre los personajes, sobre

sus amiguitos, sobre el juego; sobre los personajes, sobre sus amiguitos, sobre los materiales y lo que es más significativa si la actividad fue placentera o no.

La docente escuchará y orientará el diálogo para que sea fructífero y no establecerá comparaciones entre los niños, sino que estimulará a cada uno.

Acciones sugeridas

"El juego dramático es la actividad por la cual los niños muy pequeños expiaron su mundo Imitando las acciones y características de las personas que están a su alrededor, pero este juego que es inherente al desarrollo del niño puede hacerse cada vez, más creativo, más complicado, más rico, para ello es necesario que el niño participe en diversos juegos dramáticos como por ejemplo los ejercicios dramáticos, pantomimas, títeres. Improvisaciones, estos ejercicios están orientados a desarrollar los diferentes medios de expresión del niño (gesticular, mímico, corporal lingüístico) así como también su imaginación, fantasía y su integración al grupo".⁶

Ejercicios previos al juego simbólico creativo del niño el juego de "las flores"

La profesora presenta el juego de "LAS FLORES" de la siguiente manera

"Las flores"

Los niños reunidos en semicírculo, la docente preguntará: vamos a juntar flores" "Dónde las ponemos" "Que le echamos a las flores.

Pedir a los niños que juegan a las flores; Cortar flores. Los niños se arrodillarán y cortarán las flores.

Otros niños regarán las fiaves, otros sentirán su perfume, otros las: colocarán en un florero imaginario, estas acciones serán creadas por los niños.

Estas mismas acciones se deben tener en cuenta para practicar el juego dramático.

Para el juego dramático los niños deben de disfrazarse caracterizando a las más importantes flores de nuestro medio como rosas, claveles, pensamientos, girasoles, campanalás. etc.

2.3. Definición de términos básicos

Actividades de aprendizaje. - Son las diferentes situaciones de aprendizaje que describen las experiencias que viven los educandos y que le permiten el logro de los objetivos y/o competencias correspondientes 6 Ib. Dem. MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Pág. 36.

Alumno; Es el sujeto de la educación que recibe también varias denominaciones como educando, docente, discípulo, estudiante, etc. para la presente investigación optamos por el término alumno porque en el jardín y la comunidad, este es el más familiarizado, debe ser un sujeto activo y no pasivo, sobre quien actúa el proceso educativo, convirtiéndose en este caso como guía al profesor

Creatividad: Se define como la aptitud de cambiar elementos, creando una estructura más compleja que posee otras propiedades diferentes a la de sus componentes. Creativo significa algo nuevo, diferente a la ya existente.

Docente: Persona dedicada a la enseñanza, su rol es educar, en valores, actualmente se ha constituido con el Nuevo Enfoque Educativo, en el orientador, guía y facilitador del proceso educativo en el niño o niña.

Educación inicial: Es el primer nivel de la educación Básica Regular del Sistema educativo. Está destinada a afirmar y enriquecer la identidad de los niños y niñas menores de seis años en las etapas de los procesos de socialización y

enculturación creando y proporcionando oportunidades que contribuyan a su formación integral.

Habilidades sociales. Son habilidades para interactuar con otro: en un contexto dado de un modo específico socialmente aceptable y valorado, y que sea mutuamente beneficioso o primariamente beneficioso para los otros,

Interacción: La posibilidad de jugar, hablar y trabajar con los demás, comentando sus propias experiencias, especialmente con otros niños.

Metodología activa: Es el conjunto de procedimientos, técnicas y modos que se utilizan en la consecución de un aprendizaje significativo en un nivel determinado.

Juego. Es una actividad cuyo fin es el placer de quien la ejecuta psicológicamente responde a una necesidad humana, tanto del niño como del adulto, partiendo del juego espontáneo que es el primer medio de expresión de la actividad psicomotora del niño, en su forma más elemental solitario con sus propios miembros o con instrumentos.

Metodos activos; Es un conjunto de técnicas didácticas modernas que pretende al logro del aprendizaje a través de diversas actividades que resultan de la necesidad, interés y/o curiosidad, en los que el alumno participa directamente y activamente.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

El juego dramático se relaciona directamente con la función simbólica de los niños de 5 años de la I.E.I No 56041 Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.

2.5. Identificación de variables

Variables Independiente: El juego dramático.

Variables Dependiente La función simbólica de los niños de Educación inicial. **Variables Intervinientes;** La Edad de los niños, su sexo, su situación socio económico, etc.

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	instrumento
Variable 1	juego dramático como: "una situación interactiva, recíproca y	Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus expectativas y deseos con respecto al juego dramático.• Participa con entusiasmo en las	Ficha de registro

Juego dramático	sincronizada donde los niños/as adoptan diversos roles, situándose	Expresividad	<p>dinámicas,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexionan asertivamente sobre sus actitudes. • Manifiesta comportamiento de autoestima personal. • Valora la importancia de su rol como alumno. • Propone diversas alternativas de solución. 	
-----------------	--	--------------	---	--

	alternativamente en uno u otro punto de vista, representan objetos, personas, acciones.		<input type="checkbox"/>	
Variable 2 Función simbólica	<p>Función que consiste en poder representar algo (un significado cualquiera) por Medio de un significante diferenciado que sólo sirve para esa representación. Se trata de</p> <p>una función generadora de representación (evocación de un objeto ausente), que aparece en el curso del segundo año de</p>		<p>1. ¿Qué aprendí?</p> <p>2. ¿Cómo me sentí?</p> <p>3. ¿Qué sugiero para mejorar?</p> <p>4. ¿En qué me equivoqué?</p> <p>5. ¿Por qué me equivoqué?</p>	FICHA METACOGNITIVA ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

	vida.			
--	-------	--	--	--

CAPITULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

Este tipo de investigación es fundamental porque tiene como objetivo descubrir e interpretar nuevos conocimientos: categorías, leyes, teorías o principios, desarrollando y enriqueciendo el conocimiento científico. Es una encuesta descriptiva básica que recopila datos o información sobre las características, atributos, aspectos o dimensiones de una persona; responder preguntas similares ¿Cuál es la relación entre “x” y “y”? (Ñaupas y otros 2011)

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es descriptivo

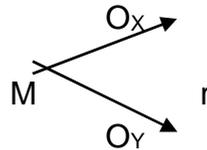
3.3. Métodos de investigación

La investigación se llevará a cabo bajo el auspicio de métodos científicos y sintéticos, procesos para descubrir, verificar e interpretar hechos, para la formación de hipótesis, observación, verificación, generalización y desarrollo de reglas y leyes.

El método descriptivo se utiliza como método específico porque se busca información sobre los mismos hechos o fenómenos en el mundo real y en estado “natural”, y de la que se obtienen datos sobre variables recopiladas y estudiadas utilizando técnicas y herramientas adecuadas. pregunta de investigación descriptiva.

3.4. Diseño de investigación

En la presente investigación se utilizará el diseño descriptivo correlacional:



:Donde:

M : Muestra de las redes educativas institucionales de nivel inicial

O : Observación de ambas variables

X : Juego dramático

Y : función simbólica

r : Coeficiente de correlación

3.5. Población y muestra

La población está constituida por todos

TABLA 2 MUESTRA DE ESTUDIANTES

Nivel	Institución Educativa	Estudiantes	Total
Inicial	Aula de 5 años	26	26

La muestra está constituida por 26 niños

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. La observación:

Es una técnica de observación cuidadosa de un fenómeno, evento o accidente, recopilando información y guardándola para su posterior análisis.

La observación es una parte esencial de cualquier proceso de investigación y los científicos confían en ella para obtener la mayor cantidad de datos posible. La mayor parte del conocimiento que compone la ciencia se obtiene a través de la observación.

La primera es la intencionalidad: la observación científica es una observación con un propósito claro, claro y preciso: el investigador sabe lo que quiere observar y por qué, lo que significa que debe estar bien preparado para la observación. Observar de manera científica significa observar sin propósito, sin un propósito claro y por lo tanto sin preparación previa.

3.6.2. La Entrevista

Es una técnica de recopilación de datos sobre conversaciones entre dos personas. "Investigador" y entrevistado; hecho para obtener información de él, generalmente alguien con conocimiento del caso bajo investigación,

La entrevista es una técnica milenaria que se viene utilizando desde hace mucho tiempo debido a su gran desarrollo tanto en la psicología como en la

sociología y la educación. De hecho, en estas ciencias, la entrevista se ha convertido en una técnica indispensable por la accesibilidad de datos que de otro modo serían difíciles de obtener.

3.6.3. La Encuesta

La encuesta es una técnica que tiene como objetivo recopilar datos de un número de personas que los investigadores están interesados en una opinión personal. Para ello, a diferencia de las entrevistas, se utiliza una lista de preguntas escritas, que se pasa a los encuestados para que también respondan a las preguntas escritas.

Esta lista se llama cuestionario.

Es Impersonal porque el cuestionario no lleve el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos.

Es una técnica que puede aplicarse a partes más grandes del universo, de una forma mucho más económica a través de entrevistas.

Varios autores se refieren a la técnica en sí como un cuestionario.

Lo mismo u otros se unen en el mismo concepto y el cuestionario, denominándolo encuesta, ya que en dos casos se trata de obtener datos de personas que tienen relación con el asunto en cuestión. investigación.

3.6.4. El fichaje

La ficha es una técnica auxiliar de todas las técnicas empleadas en la investigación científica: consiste en los datos obtenidos en los instrumentos llamados archivos, que, elaborados y ordenados, contienen la mayor parte de la información que se recopiló en una encuesta por lo que constituye un valioso asistente en esta tarea, ahorrando mucho espacio y diferencias.

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación.

3.7.1. Instrumentos

Se aplicaron los instrumentos que detallo a continuación:

FICHA DE OBSERVACION

DOCENTE..... FECHA:.....

AULA:..... C.E.I:.....

AREA:.....

INDICADORES	A	B	C
<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus expectativas y deseos con respecto al juego dramático.• Participa con entusiasmo en las dinámicas,• Reflexionan asertivamente sobre sus actitudes.• Manifiesta comportamiento de autoestima personal.• Valora la importancia de su rol como alumno.• Propone diversas alternativas de solución.			

REGISTRO ANECDOTICO

DIA	OCURRENCIA	REFLEXION

FICHA DE METACOGNICION

1. ¿Qué? y ¿cómo hemos aprendido hoy?

2. ¿Hemos desarrollado hoy día un lindo juego?, ¿cuándo? y ¿Cómo?

3. ¿Hemos desarrollado nuestro pensamiento lógico, el día de hoy?, ¿cuándo? y ¿Cómo?

4. ¿Hemos desarrollado comportamientos de vida organizada en función de valores el día de hoy? ¿cuándo? y ¿Cómo?

5. ¿Para qué nos sirve esta reflexión?

FICHA METACOGNITIVA ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

1. ¿Qué aprendí?

2. ¿Cómo me sentí?

3. ¿Qué sugiero para mejorar?

4. ¿En qué me equivoqué?

5. ¿Por qué me equivoqué?

6. ¿Qué no debo hacer para no equivocarme otra vez?

7. ¿Qué actividades realicé para aprender?

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Dependiendo de la naturaleza descriptiva de esta investigación, los datos fueron analizados utilizando estadísticas porcentuales, estadísticas descriptivas e inferenciales donde se aplicó la 'r de para determinar la validez de la hipótesis.

3.9. Tratamiento estadístico

Media Aritmética;
Valor Máximo
Valor Mínimo
Rango:
Desviación Standard

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

El presente trabajo de investigación está orientado bajo la ley 30220 y el reglamento de grados y títulos de la UNDAC por tanto los datos que se establecerán serán genuinos y originales.

CAPITULO IV
RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Descripción del trabajo de campo

Cabe mencionar que la información que mostramos o continuación fueren obtenidos en los archivos del Centro educativo No 56041” Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco en donde se muestra su aprovechamiento respecto a las capacidades comprendidas en el Juego Dramático "Las Flores" los mismos que fueron analizados y presentados en el siguiente Cuadro.

CUADRO N° 01

**NIVEL DE LOGRO EN EL JUEGO DRAMATICO "LAS FLORES" DE
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS**

N°	SEXO	EDAD (Años y meses)	NOTA CUALITATIVA PROMEDIO	NOTA CUANTITATIVA PROMEDIO
1	M	5.5	B	13
2	F	5.6	B	13
3	M	5.10	A	17
4	M	5.2	AD	20
5	F	5.4	A	17
6	F	5.6	A	16

7	M	5.0	AD	20
8	F	5.4	A	17
9	M	5.1	AD	20
10	M	5.2	A	17
11	M	5.4	B	13
12	F	5.0	B	13
13	F	5.8	A	17
14	M	5.7	A	17
15	F	5.4	AD	20
16	F	5.2	B	13
17	F	5.3	AD	20
18	M	5.4	A	17
19	F	5.6	B	13
20	M	5.2	AD	20
21	M	5.3	AD	20
22	F	5.4	AD	20
23	F	5.4	A	17
24	F	5.3	A	17
25	M	5.4	B	13
26	M	5.2	A	17

Media Aritmética;	10.81
Valor Máximo	20.00
Valor Mínimo	13.00
Rango:	7.00
Desviación Standard	3.24

FUENTE; Archivos del Centro educativo No 56041” Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020

En el cuadro N° 01 se muestra, primero el sexo de los niños que está representado exactamente por 13 niños y 13 niñas. Los puntajes obtenidos que se presentan corresponden a las capacidades logradas, respecto al Juego Dramático "Las Flores", Se presentan las notas cualitativas y cuantitativas. Según las normas del Centro educativo para la conversión de la nota cualitativa a la cuantitativa para hacer el análisis estadístico, se hizo la siguiente equivalencia: C = 10, B =

13 A = 17 y AD = 20, Dónde: C está en inicios, B está en progreso, A logro esperado y AD logro destacado.

Así la Media Aritmética de los 26 niños es 16.81; el calificativo máximo es 20, el calificativo menor es 13, el rango, o sea la diferencia entre el mayor y menor calificativo es 7.

La desviación Estándar es 3.24 lo que indica la relativa homogeneidad de los niños del Centro Educativo Inicial No 56041” Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.

De otro lado, representamos el cuadro N° 02 donde se muestra los puntajes obtenidos en la función simbólica de cada uno de los 26 alumnos, teniendo en cuenta las estrategias desarrolladas del juego dramático “Las Flores”, por la maestra de aula, la Ficha de Observación al niño y el Registro Anecdótico.

CUADRO N° 02

NIVEL DE LOGRO DE LA CAPACIDAD DE LA FUNCION SIMBOLICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
N° de orden	Puntuación obtenida en la capacidad de la función simbólica	Puntuación de la Ficha de Observación al niño	Registro Anecdótico	Puntaje Total
1	43	14	4	66
2	51	15	3	69
3	60	21	6	87
4	69	16	10	95
5	60	12	5	77
6	58	13	4	75
7	65	15	10	90
8	60	14	10	84
9	55	12	8	75
10	56	11	8	75
11	48	15	4	67
12	45	10	4	59
13	50	12	6	68
14	52	16	3	71
15	54	13	10	77
16	50	10	2	62
17	62	15	8	85
18	54	18	8	80
19	50	12	2	64
20	54	15	6	75

21	55	13	10	78
22	56	14	10	80
23	55	12	3	70
24	54	13	6	73
25	44	15	10	69
26	46	12	5	63

Media Aritmética;	74.38
Valor Máximo	95.00
Valor Mínimo	59.00
Rango:	31.00
Desviación Standard	22.30

En el cuadro N- 02 se muestra los niveles de logro de la función simbólica, teniendo en cuenta las puntuaciones de la estrategia metodológica de la docente., la Ficha de Observación al niño, y el Registro Anecdótico. Cabe resaltar que la puntuación máxima es de 100 puntos. Teniendo en cuenta la sumatoria de estos tres criterios se elaboró el mencionado Cuadro.

Así la Media Aritmética de los 26 niños es 74.38 que es bastante significativa la puntuación máxima es de 95 puntos, y la puntuación mínima es 59; el rango, o sea la diferencia entre el mayor y la menor puntuación es 31.

La Desviación estándar es 22.30, lo que igualmente nos indica la relativa homogeneidad de los niños del centro Educativo No 56041” Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020 respecto a sus niveles de logro de la función simbólica.

4.2. Presentación análisis e interpretación de resultados:

Ahora bien, teniendo como referencia la relación que existe entre el juego dramático -"Las Flores" y los niveles de logro de la función simbólica, se hace uso de la r de Pearson. que es un estadígrafo que se utiliza para determinar la relación lineal que existe entre estas dos variables. A la r de Pearson también se llama Coeficiente de Correlación Producto Momento que está definido como:

$$\frac{S_{x,y}}{S_x S_y}$$

$$r = \frac{S_{x,y}}{S_x S_y}$$

Donde:

r : Coeficiente de correlación entre “x” y “y”

S_x : Desviación típica de “x”

S_y : Desviación típica de “y”

$S_{x,y}$: Covarianza entre “x” y “y”

$$S_{x,y} = \frac{\sum_1^m \sum_1^k (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y}) f_{ij}}{n} \quad ; \quad \begin{matrix} i = 1, 2, \dots, m \\ j = 1, 2, \dots, k \end{matrix}$$

$$r = \frac{S_{x,y}}{S_x S_y} = \frac{\sum_1^m \sum_1^k (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y}) f_{ij}}{\sqrt{\frac{\sum_1^m (x_i - \bar{x})^2 f_i}{n}} \sqrt{\frac{\sum_1^k (y_i - \bar{y})^2 f_i}{n}}}$$

$$= \frac{\sum_1^m \sum_1^k (x_i - \bar{x})(y_i - \bar{y}) f_{ij}}{\sqrt{\frac{\sum_1^m (x_i - \bar{x})^2 f_i}{n} \frac{\sum_1^k (y_i - \bar{y})^2 f_i}{n}}}$$

$$= \frac{\sum_1^m \sum_1^k (n_i y_{ij} - \bar{Y}_{ik} - \bar{X}_{j.} + \bar{X}\bar{Y}) f_{ij}}{\sqrt{\frac{\sum_1^m (x_i^2 - 2\bar{X}_{j.} + \bar{X}^2) f_i}{n} \frac{\sum_1^k (y_i^2 - 2\bar{Y}_{.k} + \bar{Y}^2) f_i}{n}}}$$

$$r = \frac{\sum_1^m \sum_1^k n_i y_{ij} f_{ij} - \pi \bar{X}\bar{Y} - \pi \bar{X}\bar{Y} + \pi \bar{X}\bar{Y}}{\sqrt{[\sum_1^m x_i^2 f_y - 2x\bar{X}^2 + x\bar{X}^2][\sum_1^k y_i^2 f_y - 2x\bar{Y}^2 + x\bar{Y}^2]}}$$

$$r = \frac{\sum_1^m \sum_1^k x_i y_{ij} f_{ij} - \pi \bar{X}\bar{Y}}{\sqrt{[\sum_1^m x_i^2 f_y - \pi \bar{X}^2][\sum_1^k y_i^2 f_y - \pi \bar{Y}^2]}}$$

$$r = \frac{n \sum_1^m \sum_1^k x_i y_{ij} f_{ij} - \sum_1^m x_i f_y \sum_1^k y_i f_y}{\sqrt{[n \sum_1^m x_i^2 f_{ij} - (\sum_1^m x_i f_y)^2][n \sum_1^k x_i^2 f_{ij} - (\sum_1^k x_i f_{ij})^2]}}$$

En la práctica cuando tenemos la información agrupada en una tabla de doble entrada, asumimos que cada observación bivariada tiene frecuencia, entonces se convierte en:

$$r = \frac{n\sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Tabla de Trabajo para el Cálculo del Coeficiente de Correlación.

X_i	Y_i	$X_i Y_i$	X_i^2	Y_i^2
x_1	y_1	$x_1 y_1$	x_1^2	y_1^2
x_2	y_2	$x_2 y_2$	x_2^2	y_2^2
·	·	·	·	·
·	·	·	·	·
x_n	y_n	$x_n y_n$	x_n^2	y_n^2
$\sum X$	$\sum Y$	$\sum XY$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$

El coeficiente de correlación, es un indicador del grado de la relación entre los dos variables, el cual oscila en el intervalo cerrado $[-1, +1]$, es decir,

$$-1 < r < 1$$

Cuando r toma un valor extremo, ya sea $r = 1$ o $r = -1$ existe una correlación perfecta positiva o negativa según el signo.

4.3. Prueba de hipótesis

CUADRO N 03

RELACIÓN ENTRE EL JUEGODRAMATICO Y LA FUNCION
SIMBOLICA HACIENDO USO DE LA TABLA DE DOBLE ENTRADA
(R DE PEARSON)

N°	Promedio cuantitativo; Logro Dramático "Las Flores" (X)	Niveles de la función simbólica (Y)	XY	X2	Y2
1	13	66.00	858.00	169.00	4356.00
2	13	69.00	897.00	169.00	4761.00
3	17	87.00	1479,00	289,00	7569,00
4	20	95.00	1900.00	400.00	9025.00
5	17	77.00	1309.00;	289.00	5929.00
6	16	75,00	1200.00	256.00	5625.00
7	20	90.00	1800.00	400.00	8100.00
8	17	84.00	1428.00	289.00	7056.00
9	20	75,00	1500.00	400.00	5625,00
10	17	75.00	1275.00	289.00	5625.00
11	13	67.00	871.00	169.00	4489.00
12	13	59.00	757,00	169.00	3481.00
13	17	68.00	1156.00	289.00	4624.00
14	17	71.00	1207.00	289.00	5041 .00
15	20	77.00	1540.00	400.00	5929,00
16	13	62.00	806.00	169 00	3844.00
17	20	85.00	1700.00	400.00	7225.00:
18	17	80,00	1350.00	289.00	8400.00
19	13	64.00	832.00	169,00	4096.00
20	20	75.00	1 500.00	400.00	5625.00
21	20	78.00	1600.00	400.00	6084,00
22	20	80.00	1560.00	400.00	6400.00
23	17	70.00	1190.00	289.00.	4900.00
24	17	73,00	1241,00	289,00	5329,00
25	13	69.00	897.00	169.00	4761.00
26	17	63.00	107 .00	289.00	3969.00
	437.00	1934.00	32944.00	7529.00	145868.00

Se vislumbra una relación positiva, con coeficiente de correlación:

$$r = \frac{n\sum x - \sum x \sum y}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$
$$r = 0.754$$

Entonces, la r da Pearson viene a ser: 0,754 que significa una relación positiva alta.

La hipótesis de investigación es:

El juego denominado "Las flores" en sus formas simbólico y dramático, como fuerza creadora del niño, incide significativamente en la mejora del aprendizaje de los niños de Educación Inicial.

Y como podemos apreciar con el estadígrafo de la r de Pearson que es igual a 0.754. que significa una relación positiva alta el nivel de logro del juego dramático "las flores".

4.4. Discusión de resultados

Como se pudo demostrar existe una relación positiva alta entre el juego dramático y la función simbólica Incide notoriamente en lo mejora del aprendizaje de los niños de educación Inicial: es decir, aquel niño que es estimulado mediante el juego dramático "las flores" presentan un aprendizaje significativo respecto a aquel niño que no fue estimulado, con lo que nuestra hipótesis planteada se prueba y se acepta en toda su extensión y significado.

CONCLUSIONES

1. Existe una relación positiva alta, entre el juego dramático y la función simbólica de los niños en su aprendizaje en los niños de 5 años de edad de la I.E.I No 56041” Micaela Bastidas del distrito de Tinta, provincia de Canchis, departamento de Cusco 2020.
2. La implementación del juego como actividad lúdica ofrece la oportunidad al niño de conocer el mundo material que lo rodea, brindándole simultáneamente la posibilidad de realizar un verdadero aprendizaje social.
3. El manejo del juego como actividad lúdica, también le permite al niño fortalecer la construcción de su personalidad.
4. Mediante el juego, el niño va explorando el mundo circundante afianzando así la noción de objeto, tiempo, espacio y causalidad.
5. La actividad dramática se da espontáneamente y se enriquece con una planificación sistemática acorde con los niveles de madurez del niño, con sus necesidades e intereses y con un medio ambiente estimulante.

RECOMENDACIONES

1. Las instituciones de educación básica Regular del nivel Inicial, deben de implementar con rigor pedagógico las actividades lúdicas diversas, que promuevan el desarrollo, personal y social, de forma tal que promuevan básicamente su creatividad.
2. Con la ayuda de los docentes de Inicial se debe difundir en la población, la importancia y necesidad de elaborar y aplicar, programas para estimular el aprendizaje significativo de los niños.
3. Los educandos deben auto motivarse hacia el aprendizaje., porque de ello dependerá que los alumnos tomen conciencia de la acción de crear y fortalecer su personalidad integral.
4. Los maestros deben de prepararse y actualizarse en el nuevo enfoque innovador del constructivismo, en relación a la búsqueda de la calidad educativa, tomando como elemento principal al niño y a conducta creadora y liberadora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. AGUILAR, M.J. y Ander-Egg, Ezequiel. (1992), "**Evaluación de Servicios y Programas Sociales**", Editorial Siglo XXI: México,
2. APEL, Jorge. (1996) "**Evaluar e Informar**". Buenos Aires, Editorial Aique S.A.
3. CASANOVA, Antonia, (1992), "*La Educación Pre Escolar*", Editorial Vives, España.
4. CASTIELLA. Josué; SANZ, Ángel; URIZ, Nicolás. (1998) "*La evaluación Psicopedagógica*", Gobierno de Navarra, Dpto. de Educación y Cultura,
5. DE SUBIRÍA SAMPER. Julián: GONZALES CASTAÑÓN. Miguel. (1993) "*Estrategias Metodológicas y Criterios de Evaluación*" Colombia. Fondo de Publicaciones Bernardo Herrero Mermo.
6. FIERRO SOTO, Aida. (1999) "*El Juego Dramático en los Jardines de Infancia*".Madrid Me Graw Hill
7. MINISTERIO DE EDUCACION. (1980). *Técnicas Aplicadas a la Educación Inicial*". Tomo II. Ministerio de Educación Lima Perú.
8. NEVO. David (1986) "*Hacia una Educación integral*". Caracas, Venezuela.
9. PÉREZ GÓMEZ (1988). "*Estadística Descriptiva*", La Habana Cuba.
10. SANTIVÁÑEZ ARIAS, Martha (2002) "*Evaluación Educativa*". Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima - Perú.
11. SANTOS GUERRA, Miguel Ángel, (1993), "*La Evaluación: un proceso de diálogo, comprensión y mejora*", España: Ediciones Aljibe.

ANEXOS

FICHA DE OBSERVACION

DOCENTE.....

FECHA:.....

AULA:..... C.E.I:.....

AREA:.....

INDICADORES	A	B	C
<ul style="list-style-type: none">• Expresa sus expectativas y deseos con respecto al juego dramático.• Participa con entusiasmo en las dinámicas,• Reflexionan asertivamente sobre sus actitudes.• Manifiesta comportamiento de autoestima personal.• Valora la importancia de su rol como alumno.• Propone diversas alternativas de solución.			

REGISTRO ANECDOTICO

DIA	OCURRENCIA	REFLEXION

FICHA DE METACOGNICIÓN

1. ¿Qué? y ¿cómo hemos aprendido hoy?

2. ¿Hemos desarrollado hoy día un lindo juego?, ¿cuándo? y ¿Cómo?

3. ¿Hemos desarrollado nuestro pensamiento lógico, el día de hoy?, ¿cuándo? Y ¿Cómo?

4. ¿Hemos desarrollado comportamientos de vida organizada en función de valores el día de hoy? ¿cuándo? y ¿Cómo?

5. ¿Para qué nos sirve esta reflexión?

FICHA METACOGNITIVA ESTRATEGIAS METODOLOGICAS

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

7. ¿Qué aprendí?

8. ¿Cómo me sentí?

9. ¿Qué sugiero para mejorar?

10. ¿En qué me equivoqué?

11. ¿Por qué me equivoqué?
