



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

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

TEMA:

**EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA CONSTRUCCIÓN DE REPRESENTACIONES
MENTALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

AUTORA: Ana Gabriela Fiallos Pérez

TUTORA: Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní, Mg.

AMBATO-ECUADOR

Septiembre 2023 – Febrero 2024

A. PÁGINAS PRELIMINARES

APROBACIÓN DEL TUTOR

Yo, Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg, con número de cédula 1804318564, en mi calidad de tutora del trabajo de titulación referente al tema: “EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA CONSTRUCCIÓN DE REPRESENTACIONES MENTALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS” desarrollado por la estudiante Ana Gabriela Fiallos Pérez, considero que el informe investigativo reúne los requisitos tanto técnicos como científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a la evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el Honorable Consejo Directivo.

Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg,

C.C. 1804318564

TUTORA

AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo Ana Gabriela Fiallos Pérez con cedula de ciudadanía N° 1804396990, dejo en constancia que el presente informe es el resultado de investigación de la autora, con el tema: “EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA CONSTRUCCIÓN DE REPRESENTACIONES MENTALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”, quien, basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, he llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la presente investigación. Las ideas opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Ana Gabriela Fiallos Pérez

C.C. 1804396990

AUTORA

APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO

La comisión de estudio y calificación del informe de Trabajo de Titulación, sobre el tema “EL JUEGO SIMBÓLICO EN LA CONSTRUCCIÓN DE REPRESENTACIONES MENTALES EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS” presentado por la señorita Ana Gabriela Fiallos Pérez estudiante de la carrera de Educación Inicial. Una vez revisada la investigación se APRUEBA, debido a que cumple con los principios básicos técnicos, científicos y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

COMISIÓN CALIFICADORA

Dra. Sylvia Jeannette Andrade Zurita Mg.

C.C:1801911890.

Miembro de comisión calificadora

Lic. Silvia Beatriz Acosta Bones. Mg

C.C 1802188993

Miembro de comisión calificadora

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico a mis padres, quienes se merecen el mejor reconocimiento por estar conmigo en cada situación que se presentaba y mi hermano que ha sido un pilar fundamental en todo el proceso, siendo mi apoyo en todo momento para poder alcanzar este logro. A toda mi familia por brindarme su respaldo incondicional en cada decisión y desafío que he enfrentado. Sin su confianza y aliento constante, no habría llegado hasta aquí y el presente trabajo representa el resultado del cariño de cada uno de ustedes al estar en este proceso aprendizaje y apoyo constante.

Ana Fiallos

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ayudarme siempre y por permitirme culminar una etapa más en mi vida, a mi familia por siempre estar conmigo para guiarme y aconsejarme en todo momento, a todas las personas que me brindaron su apoyo incondicional, a la Universidad Técnica de Ambato y por ende a los docentes de la carrera de Educación Inicial que han dejado una huella en mi corazón y llevo en mi mente lo mejor de cada uno de ellos, lo que será muy útil para mi vida profesional, ya que me han permitido crecer personalmente y profesionalmente, en especial a mi tutora Lcda. Milena Estupiñán por haberme orientado en este trabajo de investigación para realizarlo de la mejor manera posible.

Agradezco a la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Provincia de Chimborazo por abrirme las puertas de su institución y permitirme realizar mi investigación allí, poniendo a disposición lo necesario para el cumplimiento de las actividades propuestas.

Ana Fiallos

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORIA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	iii
APROBACION DEL TRIBUNAL DE GRADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
INDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN EJECUTIVO	x
ABSTRACT	xi
B. CONTENIDOS.....	12
CAPITULO I.....	12
MARCO TEÓRICO.....	12
1.1. Antecedentes Investigativos.....	12
1.2. Objetivos:	16
1.2.1. Objetivo General	16
1.2.2. Objetivos Específicos	16
CAPÍTULO II	31
METODOLOGÍA.....	31
2.1. Materiales.....	31
2.2. Métodos.....	31

CAPÍTULO III	34
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	34
3.1. Análisis y discusión de los resultados.....	34
Triangulación de variables	37
3.2. Idea a defender	44
CAPITULO IV	45
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	45
4.1. Conclusiones	45
4.2. Recomendaciones.....	46
C. MATERIALES DE REFERENCIA	48
Referencias Bibliográficas	48
Anexos	56
Anexo 1: Árbol de problemas	56
Anexo 2: Red de Inclusión.....	57
Anexo 3: Constelación de ideas	58
Anexo 4: Operacionalización de variables.....	60
Anexo 5: Instrumentos de investigación.....	64
Anexo 6: Sistematización del guion de entrevista	68
Anexo 7: Sistematización de la ficha de observación.....	72
Anexo 8: Carta de compromiso	80
Anexo 9: Validación de expertos	80
Anexo 10: Consentimiento informado por los docentes.....	80
Anexo 11: Consentimiento informado por los padres de familia	80
Anexo 12: Fichas de observación estudiantes.....	80

Anexo 13: Guion de entrevista docentes.....	80
Anexo 14: Informe Turnitin	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Evolución del juego simbólico.....	18
Tabla 2 Beneficios del juego simbólico en la construcción de representaciones mentales en los niños.....	29
Tabla 3 Triangulación de la variable independiente	37
Tabla 4 Triangulación de la variable dependiente	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Proceso de las representaciones mentales	23
Figura 2 El proceso de aprender	25

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

Tema: El juego simbólico en la construcción de representaciones mentales en niños de 4 a 5 años.

Autora: Ana Gabriela Fiallos Pérez

Tutora: Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación con el tema “El juego simbólico en la construcción de representaciones mentales en niños de 4 a 5 años” el cual se realizó bajo la línea de investigación comportamiento social y educativo. Tuvo como objetivo general analizar el juego simbólico y la construcción de las representaciones mentales en los niños de 4 a 5 años. La metodología en la que se basa este trabajo es cualitativa, ya que permite recolectar y analizar información para la comprensión de conceptos, es un proceso metódico el cual permite analizar acontecimientos de los seres humanos para entenderlos mientras se desarrollan. Tiene un alcance descriptivo ya que permite detallar la evolución del del juego simbólico, como la construcción de las representaciones mentales en los niños. Para la recolección de información se empleó la técnica de entrevista con su instrumento el guion de entrevista que consta de 8 preguntas abiertas y la técnica de la observación con su instrumento la ficha de observación que consta de 14 indicadores aplicados a 26 niños del sub nivel inicial II de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Provincia de Chimborazo. Tras el análisis de la información recolectada se formula como idea a defender que el juego simbólico es la base para la construcción de las representaciones mentales.

Palabras clave: juego simbólico, representación, mente, procesos, desarrollo, lúdica.

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

Topic: Symbolic play in the construction of mental representations in children from 4 to 5 years old.

Author: Ana Gabriela Fiallos Pérez

Tutor: Lcda. Milena Aracely Estupiñán Guamaní Mg.

ABSTRACT

The present research work with the theme "Symbolic play in the construction of mental representations in children from 4 to 5 years old" which was carried out under the line of research social and educational behavior. Its general objective was to analyze symbolic play and the construction of mental representations in children aged 4 to 5 years. The methodology on which this work is based is qualitative, since it allows to collect and analyze information for the understanding of concepts, it is a methodical process which allows analyzing events of human beings to understand them while they develop. It has a descriptive scope as it allows us to detail the evolution of symbolic play, such as the construction of mental representations in children. For the collection of information, the interview technique was used with its instrument, the interview script, which consists of 8 open questions, and the observation technique with its instrument, the observation sheet, which consists of 14 indicators applied to 26 children of the initial sub-level II of the Bilingual Intercultural Educational Unit of the Province of Chimborazo. After the analysis of the information collected, it is formulated as an idea to defend that symbolic play is the basis for the construction of mental representations.

Keywords: symbolic play, representation, mind, processes, development, playfulness.

B. CONTENIDOS

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes Investigativos

En España, en la investigación de Palmero y Rodríguez (2022) se realiza un análisis sobre la utilización de la Metodología Basado en Juegos (ABJ) con los niños de educación inicial de la Isla de Tenerife que se basa en principios como el aprendizaje constructivista, la experiencia y la interacción, la motivación, la reflexión, el autocontrol, seguimiento del proceso, la creatividad, las habilidades sociales y conocimiento digital que ayuda a mejorar esta metodología. Tiene como objetivo investigar sobre las valoraciones por parte de los docentes sobre esta metodología, además de conocer el grado de utilización del ABJ en el aula. Los resultados que arrojaron la encuesta aplicada a los docentes de educación de la isla de Tenerife fueron más de un 80% conocen sobre esta metodología. Entienden que se trata de la utilización del juego para el aprendizaje permitiéndole al niño ser el protagonista de todo este proceso. Emplean el juego como método de desconexión, apoyo y asociación de los aprendizajes adquiridos.

En España la investigación de Cubas y Levratto (2019) un estudio cualitativo, se centra el juego como herramienta importante para obtener información del desarrollo infantil y como contribuye en el proceso de evaluación psicopedagógica que a su vez ayuda a detectar las necesidades educativas. El objetivo de esta investigación es comparar y describir los distintos instrumentos para la evaluación psicopedagógica basada en juegos. El autor describe instrumentos que evalúan áreas cognitivas, sociales, emocionales, motoras. Se concluye que todos los instrumentos basados en el juego

tienen características propias que permite evaluar las diferentes áreas de desarrollo de los niños. Permiten detectar el grado evolutivo en el que se encuentren los niños. Se ha descrito a importancia y las características de cada instrumento de evaluación detallando en que áreas de desarrollo es aplicable. Cabe mencionar que la Evaluación Transdisciplinar basada en el Juego-TPBA-2 es el que más se acerca en la evaluación de todas las áreas de desarrollo. Podemos concluir que el área que más se evalúa se basa en el área cognitiva y en la social a comparación de las demás áreas de desarrollo son pocas.

En España la investigación de López et al. (2020) es una investigación de tipo bibliográfica y de campo ya que se quiere revelar la relación que existe entre las actividades de recreación y con el desarrollo intelectual en los niños. A causa de esto esta investigación se realizó en dos partes, la primera se realiza un Análisis de contenidos referentes a el juego y sus características más relevantes para el desarrollo del intelecto en los niños dado por etapas. En la segunda parte se aplicó una entrevista a dos expertos del área. Conforme a lo realizado se puede concluir que coincide la teoría con la perspectiva de los expertos en que el juego infantil es de gran importancia para la adquisición de buenos hábitos para formar el carácter de los niños y brinda un avance en el desarrollo integral de los niños en el área psicomotriz, la intelectual y afectivo-social.

En Perú, Orozco (2019) con un enfoque cuantitativo, se basa en la teoría de Lev Vygotsky quien defiende que el aprendizaje de los niños se da de forma colectiva y tiene gran relevancia la interacción social como un resultado de los conocimientos adquiridos. El objetivo de esta investigación es determinar la forma en que el juego simbólico ayuda a desarrollar y mejorar estas habilidades sociales. El autor posterior a la utilización de la técnica de observación con su lista de cotejo para evaluar las habilidades sociales de un grupo de 20 niños de una Institución en Chiclayo, empleo un taller de 20 actividades lúdicas encaminadas al juego simbólico para reforzar las habilidades sociales en los niños de 4 años. Los resultados que arrojaron la lista de cotejo fueron dificultades para interactuar limitando relacionarse con sus pares. Por ello se considera necesario seguir

estimulando las áreas sociales de los niños mediante actividades lúdicas que le permitan a los niños compartir e interactuar.

En Perú la investigación de Alcasihuincha y Alvarez (2020) con un enfoque cuantitativo, tiene como finalidad determinar el impacto del juego simbólico en el lenguaje oral en niñas de 5 años. Antes de la aplicación del programa juegos simbólicos presentaban un 55,6% un nivel bajo y el 22,2% un nivel medio bajo. Posterior a la aplicación del programa incremento a un 78,8% con un nivel alto y medio alto, lo que demostró una capacidad de discriminación auditiva, semántica, fonológica y sintáctica. Para concluir se comprueba los datos estadísticos que arrojaron el pre test y post test donde se evidencio que había un 88,9% de niñas con nivel bajo a comparación después de aplicar el programa juegos simbólicos todas las niñas alcanzaron un nivel de logro mayor al anterior.

En Colombia, Baquero et al. (2020) con un alcance descriptivo, tiene como objetivo fortalecer la autonomía emocional y habilidades socioemocionales desde el juego simbólico. Para ello se aplicó a un grupo de niños de una institución de Bogotá de 6 a 8 años de edad el Test de Inteligencia emocional, un diario de campo y nueve talleres centrados en el fortalecimiento de la autonomía emocional y habilidades socioemocionales. Las competencias socioemocionales detectadas en el aula fueron en áreas como la autoestima, resiliencia, manejo del estrés concluyendo que la autonomía emocional es un componente relevante para el desarrollo de las competencias socioemocionales, puesto que el accionar de la persona influye en la sociedad.

En España, la investigación de Camargo y Fernández (2016) es un estudio descriptivo que tiene como objetivo estudiar la relación que existe entre la función simbólica y las representaciones mentales lo cual dio a conocer cómo se desarrolla el lenguaje mediante el estudio de estos dos elementos. Las ideas a desarrollar se fundamentan en los postulados de Piaget sobre la función simbólica como la capacidad mental para generar símbolos. Con el análisis de todo lo investigado podemos decir que, si existe relación

entre la función simbólica y las representaciones mentales ya que al conceptualizar como son las representaciones mentales, explica los procesos cognitivos básicos, se puede hablar de un lenguaje del pensamiento y los principios mediante los cuales modifica los estados mentales se establecen por las propiedades estructurales que tiene las representaciones mentales.

En México en la investigación Sánchez et al. (2020) un estudio de tipo cualitativo, tiene el objetivo de describir el juego infantil como una forma para la representación de signos en 45 niños de edad preescolar: primero, segundo y tercer grado. Se registro en un diario de campo aspectos observados, también se aplicaron entrevistas semiestructuradas a docentes y a la directora de la institución. Los resultados obtenidos fueron analizados, siendo que en el día a día, el juego es poco utilizado puesto a lo dicho en las entrevistas y con lo puesto en práctica se afirma lo expuesto. Podemos concluir que esta actividad pedagógica está en la periferia del aspecto pedagógico.

En Perú en la investigación de Chuquitapa (2020) es un estudio fundamental y descriptivo que tiene el objetivo de saber la relación que existe entre el juego dramático y la función simbólica de un grupo de 26 niños de 5 años de una institución de la Provincia de Canchis. Los instrumentos aplicados fueron la ficha de observación, registro anecdótico, la entrevista y la encuesta. En el análisis de los resultados que arrojaron posterior a la aplicación de los instrumentos se confirmó que, si existe una relación entre el juego en su forma simbólica puesto que incide significativamente en la mejora de adquisición de conocimientos, es decir, que el niño que es estimulado mediante el juego dramático a diferencia de uno que no, muestra que hay un mejor aprendizaje del niño que si fue estimulado.

En Colombia en la investigación de Tamayo et al. (2020) con un enfoque cualitativo, que tiene como objetivo comprender las representaciones de las emociones que permiten tener paz en los niños de 5 años en adelante en tres regiones colombianas (Antioquia, Caldas y Valle). El instrumento que se utilizó para un posterior análisis fue una encuesta

sociodemográfica y un cuestionario aplicado a los estudiantes. Además de realizar cuatro talleres que consistía en hacer un árbol de emociones utilizando emoticones para representar sus emociones. Los resultados arrojados dieron a entender que hay la necesidad de prestar atención a la voz de los más pequeños sobre la construcción de paz y visibilizar los que piensan. Se evidenció el progreso en la descripción de emociones así también como en la comprensión y representación partiendo desde los significados, las causas, consecuencias, temporalidad, además de ver la motivación y el interés por parte de los niños en realizar las actividades.

En base a las investigaciones descritas anteriormente, se establece la importancia del estudio de la construcción de las representaciones mentales como parte importante de los procesos mentales y el juego simbólico.

1.2.Objetivos:

1.2.1. Objetivo General

- Analizar el juego simbólico y la construcción de las representaciones mentales en los niños de 4 a 5 años.

Para alcanzar este objetivo general se plantean los siguientes objetivos específicos:

1.2.2. Objetivos Específicos

- Describir el desarrollo del juego simbólico y el proceso de las representaciones mentales.

Para el cumplimiento de este objetivo se realiza un estudio sobre el desarrollo del juego simbólico y el proceso de las representaciones mentales, que se basa en investigaciones encontradas en repositorios, libros y artículos los cuales son útiles para poder describir el

proceso de cada una de las variables.

Juego simbólico

El juego simbólico es una actividad lúdica innata de los niños con el propósito de divertir mientras le da la capacidad de simbolizar, recreando mentalmente situaciones pasadas o imaginarias. De esta manera el juego simbólico permite la producción de una representación de experiencias sobre su mundo social. Además, es una actividad espontánea en los niños, los cuales los representan en el juego. (Tene, 2020)

Piaget postula que el Juego simbólico o juego de imaginación e imitación constituyen una acción real del pensamiento construyendo mentalmente una imagen referida a recuerdos o situaciones vividas (Piaget, 1991).

Este tipo de juego es uno de los más importantes para el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, pues es donde hay mayor desarrollo cognitivo, aquí es donde los niños asumen el papel de personajes y objetos haciendo funcionar áreas psíquicas, físicas, sociales y afectivas. El juego simbólico permite la imitación de conductas que aprendieron mediante la observación, estimulando la creación nuevas experiencias de aprendizaje. De la misma manera permite la exteriorización de pensamientos y sentimientos, adquiriendo habilidades socioemocionales que aporta al proceso madurativo normal en los niños. (Cabanilla, 2019)

El inicio del juego simbólico consiste en “hacer como si”, imitando a personajes, acciones, animales y objetos lo que da lugar a la fantasía y la imaginación. Así también, como el juego de roles, que viene a ser las combinaciones simbólicas presentadas en conjuntos, secuencias y momentos específicos que no necesariamente tienen que ser planificadas con anterioridad, solo son producto de la motivación en el momento del juego. Este juego de representación, consiste en la realización de actividades lúdicas donde los niños simbolizan mediante líneas, figuras, colores y formas de objetos,

imágenes, situaciones, personajes, etc, plasmado en la realidad con el accionar de todo su cuerpo. (González, Vele, Tapia, & Salgado, 2022)

Evolución del juego simbólico

Tabla 1

Evolución del juego simbólico

Etapa 1: Juego presimbólico
Nivel I: Categorías presimbólicas (12-17 meses)
-Comienza a identificar la función de los objetos que tiene a su alcance en su cotidianidad, de modo que actúa y realiza gestos relacionados con aquellos objetos centrados en la fantasía de sus ideas y no de lo que realmente se usan.
Nivel II: Acciones simbólicas sobre su propio cuerpo (16-18/19 meses)
-Realiza de igual forma las acciones simbólicas antes mencionadas, pero ya se centra en su cuerpo de manera exagerada, haciendo evidente la acción. -Usa de forma adecuada los juguetes y objetos comunes.
Etapa 2: Juego simbólico
Nivel I: Integración y descentración
-El juego simbólico comienza sencillamente y refiriéndose a experiencias de su cotidianidad. aplica de forma pasiva estas acciones ya conocidas en relación a la funcionalidad del objeto, es decir, los juguetes son receptores pasivos de las acciones aplicadas por los niños sobre ellos. -Aplica acciones que conozca de otras personas, inicialmente sobre sí mismo.
Nivel II: Combinación de personajes y de juguetes (20-22 meses)
-Reproduce acciones sobre una persona u objeto. -Relaciona dos juguetes en el juego, por ejemplo, sube al carro a su muñeco o le pone una cartera a la muñeca.
Nivel III: Inicios de secuencias de acciones o esquemas de acciones (22-24 meses)

<ul style="list-style-type: none"> -Representa el rol de una persona y su profesión. -Las secuencias de las acciones suelen ser ilógicas, es decir no sigue el orden correcto en que es adecuada que suceda una situación. Por ejemplo, le alimenta a la muñeca, le hace bañar y luego le da de comer otra vez. -Los juguetes que utiliza son de tamaño grande, aunque hay veces que incorpora juguetes miniatura. -Les atribuye sentimientos a los muñecos brindándole más protagonismo en el juego. -Remplaza objetos por juguetes siempre y cuando tengan alguna similitud con el juguete que es remplazado.
<p>Nivel IV: Secuenciación de acción y objetos sustitutos (30-36 meses)</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Incluye nuevos personajes ficticios y reduce el juego ficticio relacionado con la cotidianidad de las acciones hechas en su hogar. -Se va formando la conciencia de la secuencia de las acciones, sin necesidad de planificarlas. -Los sucesos son rápidos y aislados, es necesario objetos realistas y los roles cambian de un momento al otro. Los juguetes ya tienen un papel más activo. -Al pasar los 3 años, -Los juguetes ya son totalmente sustituidos por objetos que se le parezcan. -Existe negociación con sus pares y la colaboración es momentánea. -Mejora sus habilidades de socialización, definen y personifican mejor distintos roles, exteriorizan la fantasía de una situación y dan a entender las intenciones de otras personas mediante el juego de ficción.
<p>Nivel V: Sustitución total de objetos y planificación (desde los 4 años)</p>
<ul style="list-style-type: none"> -Incrementa progresivamente la dificultad de una temática y relación con sus pares. -Inicialmente utiliza gestos y su lenguaje para planificar los diferentes momentos del juego sin la necesidad de la presencia de objetos. -Al planificar el juego pueden improvisar posibles soluciones a las problemáticas que se presenten. -La interacción con sus pares ayuda a que el juego de ficción tenga un grado más de

dificultad y sea más duradero, para que los niños sean conscientes de su capacidad por representar distintos roles y que cada rol implica varias actitudes. Exterioriza varias acciones, sentimientos y pensamientos posibles de cada personaje.

-Al finalizar se presentarán escenarios con un grado de dificultad que se aclarara mediante el lenguaje.

-La interacción con sus pares se vuelve un juego cooperativo en el que se incorpora la acción y la personificación.

Nota: tomado de (Bruzzo & Jacobovich, 2008)

Piaget concibe que el juego simbólico es fundamental en la etapa de Educación Infantil ya que permite un desarrollo integral en los niños, ayuda a la adquisición de habilidades de motricidad fina, la concentración, la memoria, la atención. En este juego las conductas intelectuales se pueden modificar y por la manipulación de objetos y la libre imaginación el niño se convierte en el protagonista de su aprendizaje. Es por eso que fomenta la adquisición del razonamiento, capacidad de análisis y el pensamiento crítico, dando paso a el desarrollo de la inteligencia abstracta. Así también aparecen los juegos reglados que favorece en la adquisición gradual de la autonomía, pues involucra el respeto de turnos y de normas, la empatía, la negociación y la escucha de opiniones de los demás. (Gallardo & Gallardo, 2018)

Piaget en su teoría postula que en el periodo preoperacional que va de los 2 a 7 años, se da el llamado juego simbólico, que pasa por un desarrollo motor a el desarrollo de habilidades verbales. En esta edad los niños se permiten simular momentos, personajes y objetos que no necesariamente están presentes en ese instante. Desarrollan su proceso cognitivo mediante la asimilación y acomodación donde los conocimientos previos son la base de los futuros conocimientos que adquirirán. Algunos de sus beneficios serian que ayuda a comprender el entorno en que se encuentra, adquirir conocimientos de los roles de la sociedad adulta que desempeñe en el juego, desarrollo del lenguaje mientras verbalicen constantemente en la actividad conjunta, la imaginación y la creatividad.

(Álvarez & Orellano, 1979)

El juego simbólico es parte del juego infantil cumpliendo con la formación de los niños mientras se divierten, puesto que deben incorporarse al mundo de los adultos y en ocasiones solo importan ellos y los momentos que llenen su vida, centrándose en sus necesidades, intereses y gustos. Es decir que los niños por medio del juego pueden ser ellos mismos, representar su perspectiva del mundo, donde exploran sus potencialidades y llegan a un desarrollo psicológico, mental y social. Es importante que los niños estén motivados y se encuentren a gusto en el espacio a su alrededor para que haya un equilibrio físico, intelectual, social y afectivo. (Loayza & Vincés, 2019)

El juego infantil es la forma que tienen los niños para explorar y aprender, además de potenciar la interacción con sus pares. Es un componente fundamental para el desarrollo físico, cognitivo social y emocional, lo que garantiza un correcto desarrollo en la primera infancia de cada niño. Es la fuente de aprendizaje donde radica la curiosidad de los niños por explorar su entorno. Es así como el juego infantil da paso a los diferentes procesos mentales como son los procesos mentales básicos y los procesos mentales superiores, que evocan un desarrollo de la inteligencia práctica para después evolucionar a una inteligencia abstracta. (García, 2019)

Las representaciones mentales

El desarrollo cognitivo es de gran importancia que permite caracterizar el grado de maduración en la comprensión y el análisis de diferentes formas de comportamiento que tienen los niños y pueden desenvolverse en su contexto social. La función simbólica tiene lugar por medio de la imitación, la imitación diferida, el juego simbólico y el lenguaje hablado. Mediante el juego simbólico los niños pueden representar sus intereses sin prohibiciones, es la manera de expresión cognitiva y afectiva de dar a conocer los pensamientos, donde permite evidenciar el predominio de la cognición existente en cada niño. (Justo & Azaño, 2018)

Existe una sincronización entre el juego simbólico y la inteligencia representativa ya que se dan de la misma manera, mediante la aparición en la misma acción, la separación del significante y el significado. Puesto que las adaptaciones intencionales que se dan en los niños se transforman en significantes del desarrollo normal. Los signos verbales son los primeros indicios externos de desarrollo. La imaginaria mental viene a ser la primera que se separa del accionar y el significado para después evolucionar a imitación construcción de un signo. (Langer, 1984)

Piaget conceptualiza de dos formas la representación, en un sentido general la entendemos como pensamiento que viene a ser la inteligencia basada en "esquemas mentales", por otra parte, en un sentido más específico la define como "la imagen mental o un recuerdo", es decir momentos pasados evocados al presente. En el contexto infantil El inicio de una representación da significado a la separación del intelecto sensorio-motor y estructuras superiores del pensamiento. Piaget denomina al juego como la forma por donde pasa el accionar a una representación, es decir que el juego es el conducto de la acción para la representación, mientras evoluciona en su manera inicial en el ejercicio sensorio-motor a una manera secundaria la puesta en escena en el juego (Piaget, La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación , 1961). 2 objetivo específico

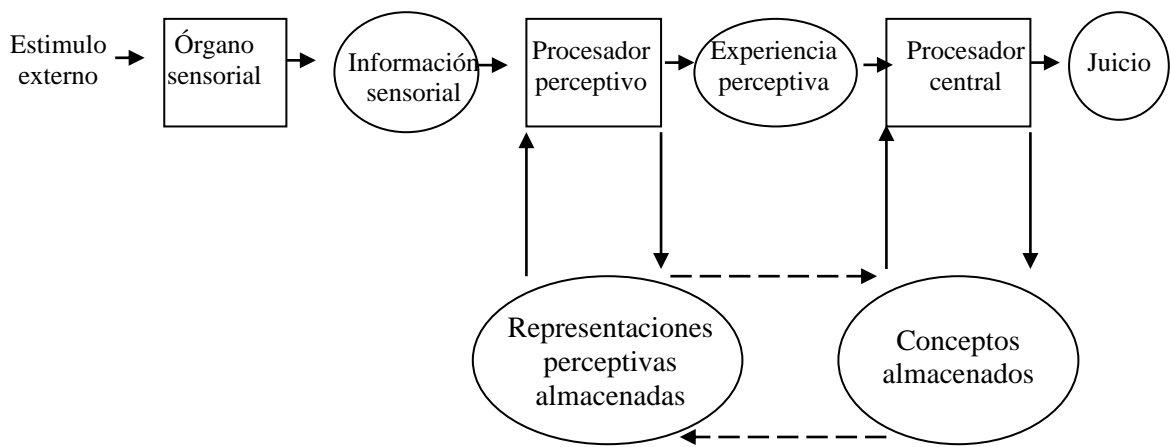
Proceso de las representaciones mentales

El hombre tiende a generar significados del mundo que le rodea y da lugar a dos aspectos importantes, la simbolización que viene a ser la capacidad de representar algo mediante un símbolo y la semiótica que se la puede definir como dar significado a algo mediante símbolos y signos. Entre ambos términos dotan de objetividad a las representaciones codificadas que son el resultado de la interacción entre personas (Bruzual, 1999).

Las diferentes perspectivas se forman a partir de impresiones para después denominarlo como representaciones basadas en sensaciones. Este proceso interno del ser humano comienza con la relación entre los esquemas mentales y el referente social. Por ende, existe una relación del interior hacia el exterior del ser humano. Es decir, se da la relación entre la persona y la sociedad, da a entender que tiene respuestas polivalentes, abarca lo racional, emocional, didáctico, político, religioso, etc. Lo que da a entender que se requiere de un todo para que exista la representación (Fador, 1986).

Figura 1

Proceso de las representaciones mentales



Nota: tomado de (Bruzual, 1999)

La figura 1 está basada en lo propuesto por Andrew Woodfield (1993), los recuadros contienen los mecanismos funcionales y los círculos donde se encuentran los tipos de representaciones. Las flechas no entrecortadas representan el procesamiento de la información, el desarrollo de la variedad de percepciones o respuestas. Las líneas entrecortadas señalan la posible relación entre ambas.

El órgano sensorial por el cual ingresa la información receptada es procesado para generar una percepción, por ende, se forman variedad de experiencias que se convertirán en un juicio. La función de una percepción siempre será la de proporcionar al entendimiento información constantemente del entorno actual. Cada modalidad perceptual está vinculada con la actividad de los estímulos exteriores y las diferentes experiencias perceptivas son respuesta consciente ante esos estímulos (Woodfield, 1993).

Etapas de representación de la mente humana

Para (Bruner, 1984) las representaciones son como herramientas manipulables con objetivos definidos para la toma de una decisión o la solución a una problemática. Son un conjunto de reglas con las cuales se conservan las experiencias. La capacidad de representar significa retener en la memoria momentos empleando una codificación de reglas y para ello Bruner plantea tres etapas de representación de la mente humana:

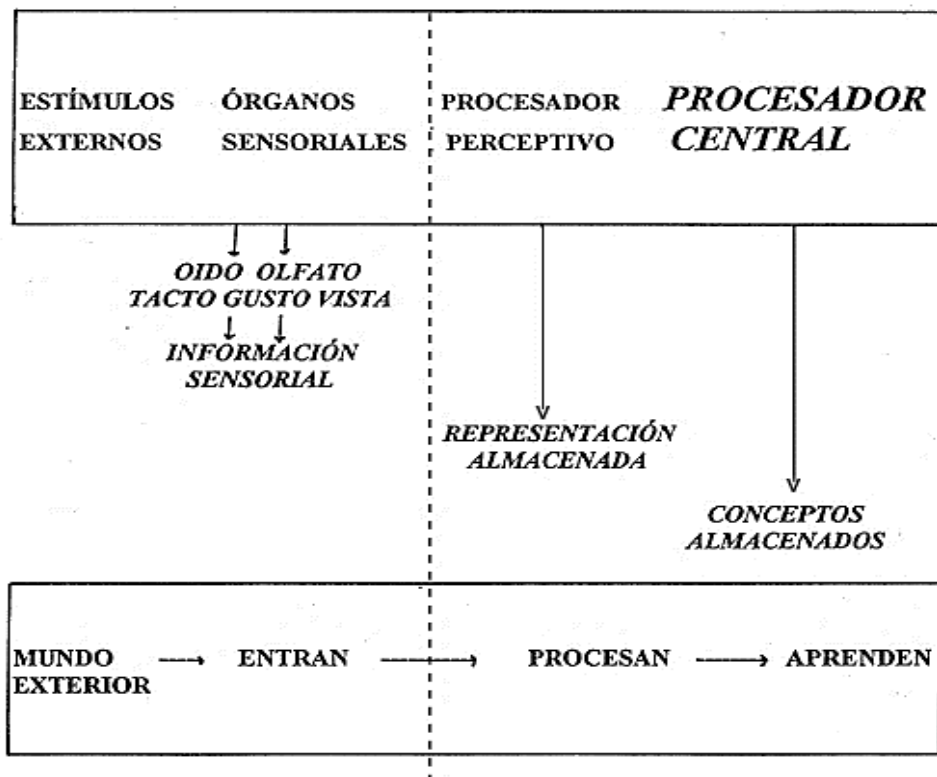
- 1 Representación enactiva o también llamada también esquemas motores (0 a 1 año): el aprendizaje de da mediante el movimiento y sin necesidad de emplear el lenguaje hablado o escrito. Un ejemplo claro de esto sería cuando él bebe agita un sonajero produciendo sonidos, después de manipular el sonajero él bebe esperará a que con solo mover su brazo se producirá otra vez el mismo sonido ya que no posee capacidad para representar internamente el objeto.
- 2 Representación icónica (1 a 6 años): existe una representación interna de objetos mediante la presentación de objetos o imágenes externas que se forma mediante una imagen mental. Un niño que realiza un dibujo de algún objeto o piensa en el ya existiría una representación.
- 3 Representación simbólica (a partir de los 7 años): el niño es capaz de representar un objeto de forma más compleja pues la información que se guarda en la mente

ya tiene una codificación que viene a ser el lenguaje puesto que la mente ya es capaz de manipular símbolos. (Posada, 1993)

En la etapa de representación icónica es en donde podemos destacar que los órganos sensoriales y la facultad perceptiva de los niños son los que reciben la información del exterior y esta información gracias a los procesos mentales como el pensamiento, atención, memoria, motivación, emoción, lenguaje y creatividad se convierte en una representación almacenada en la mente de los niños, lo cual permitirá en el futuro formarse la representación simbólica a manipular símbolos y signos más complejos como el lenguaje, para mejor comprensión tenemos la siguiente figura la cual concuerda con lo postulado por Woodfield en la figura 2 se puede identificar como se construye una representación y se almacena en la mente como concepto.

Figura 2

El proceso de aprender



Nota: tomado de (Bruzual, 1999)

- Identificar la construcción de representaciones mentales de los niños del sub inicial II de la UEIB Provincia de Chimborazo, al participar en el juego simbólico.

Para alcanzar este objetivo se aplicó una ficha de observación a 26 niños de 4 a 5 años de edad de la UEIB Provincia de Chimborazo para identificar cómo se construye las representaciones mentales al participar en el juego simbólico.

En los niños que se aplicó la ficha de observación se pudo observar que la información del exterior que ingresaba a través de sus sentidos era con la cual los niños podían primero procesar esa información y juntarla con más sensaciones y percepciones almacenadas en su memoria y combinarlas para crear nuevos conocimientos. Estos aprendizajes los niños lo representaron en el juego simbólico, combinando la fantasía de su imaginación con momentos evocados al presente de su realidad, convirtiendo el momento lúdico en un mundo posible para ellos.

Para poder identificar la construcción de representaciones mentales en los niños se toma en cuenta los indicadores de la ficha de observación junto a cada categoría construidas a partir de la operacionalización, para la categoría **construcción simbólica** se toma en cuenta los siguientes indicadores: realiza un dibujo simbólico con el fin de recordar una palabra o una acción y utiliza objetos concretos como sustitutos en una acción representativa. Con el resultado de estos indicadores se puede decir que los niños al plasmar en un dibujo lo que construyó su mente y utilizar objetos para recrearlo y traer al presente recuerdos con su juguete favorito, momentos gratos con sus mascotas o momentos divertidos con su familia pone en evidencia la construcción del símbolo lúdico que se da en los niños enfocado en las percepciones de las experiencias vividas.

Para la categoría **imagen mental** se toma en cuenta los siguientes indicadores: expresa sus ideas al observar un pictograma y expresa gestualmente como se siente. Con el resultado de los dos indicadores se puede decir que los niños no solo expresan de forma espontánea como se sienten ante estímulos del exterior sino también al presentarle una imagen, la información entra por sus sentidos (en este caso la vista) ellos procesan la información para generar una percepción de lo observado y responden conforme a sus concepciones y su realidad.

Para la categoría **procesos mentales** se toma en cuenta los siguientes indicadores: contar un cuento desde el punto de vista de un personaje y recuerda e imita secuencias de acciones. Con el resultado de los dos indicadores se postula que al contar un cuento con la secuencia de acciones del cuento y empatizando con uno de los personajes, está inmerso procesos mentales como: pensamiento, atención, memoria, motivación, emoción, lenguaje y creatividad ya que para poder relatar y personificar un papel se requiere estar motivado, atento y saber el orden de los momentos por el que pasa el personaje y el niño se pone en los zapatos de él, y exterioriza como lo percibe según su criterio, como se sentiría, actuaría y hablaría ante diferentes situaciones para tomar una decisión que lo lleve a la solución de sus problemas y tenga un final feliz.

- Establecer los beneficios que brinda el juego simbólico en la construcción de representaciones mentales en los niños de 4 a 5 años.

Este objetivo se alcanza mediante la aplicación de un guion de entrevista realizada a las docentes de la institución UEIB Provincia de Chimborazo para recabar información sobre la temática y realizar un análisis posterior de los resultados con la finalidad de establecer cuáles son los beneficios que brinda el juego simbólico en la construcción de las presentaciones mentales en los niños de 4 a 5 años.

El juego simbólico en los niños es beneficioso ya que le permite adentrarse no solo en el

mundo de fantasías sino también la su realidad. Los niños personifican a alguien imaginario, entran en el ambiente ficticio lo que viene a ser la antesala para el juego simbólico. Aunque parezca meramente diversión es un tema serio para los niños pues les será muy beneficioso al momento de enfrentarse a su futuro mundo de adultos. Pues será el quien tenga las funciones de mama, papa, jefe, empleado, etc. Todo esto ayudara a que los niños afronten el mundo sin miedo a lo que venga, pues ya saben a lo que van y que rol van a desempeñar. Todo esto ayudara a que haya un equilibrio en su área socioemocional permitiéndole afianzar su identidad al desarrollar su propio intelecto. (Rodari, 2020)

El juego simbólico es una actividad que provoca gozo y favorece al desarrollo de la creatividad e imaginación, preparándolo de forma divertida a situaciones y dificultades futuras de su vida cotidiana alentándole y brindándole confianza en sí mismo, el juego simbólico permite a los niños explorar, descubrir, organizar y reforzar lo que aprendieron de su entorno. (Pérez, 1992)

El juego simbólico favorece al desarrollo de las representaciones visuales mediante líneas, dibujos y figuras de objetos o acontecimientos que los niños reproducen de forma simbólica. Posterior a esto los niños será capaz de describir las combinaciones de su simbolización en secuencias y momentos específicos, primero en forma de improvisación y después con una previa planificación al momento de jugar. Este aspecto tiene un grado de dificultad mayor ya que involucra procesos mentales superiores. (Lincona, 2000)

Acorde a los resultados obtenidos se establecen los siguientes beneficios:

Tabla 2

Beneficios del juego simbólico en la construcción de representaciones mentales en los niños.

Beneficios del juego simbólico en la construcción de representaciones mentales en los niños.	
Los docentes de la UEIB Provincia de Chimborazo dentro de los beneficios del juego simbólico para la construcción de representaciones mentales se mencionan los siguientes:	
Motivación	La motivación tiene la intención de provocar en los niños el gusto por jugar, aprender y realizar las actividades escolares. (Marichal, Navarro, Suárez, Barceló, & Encinas, 2018)
Libre expresión	Permite a los niños exteriorizar su forma de pensar y de sentir utilizando todas sus capacidades al momento de jugar. (Sanz, 2019)
Solución de problemas	es una actividad cognitiva vinculada con las emociones y los sentimientos de los niños, pues cuando el ser humano tiene un problema percibe emociones las que influyen en el proceso de encontrar una solución. (Cerchiaro, Ossa, Cabas, & Bustamante, 2018)
Identificación	mediante el juego los niños amplían sus conocimientos sobre su entorno y construyen conocimientos sobre si mismos. (Sarlé, 2017)
Personalidad	el mundo del ser humano no se forma desde la individualidad sino lo construye a partir de la interacción de las personas que lo rodean, pues mediante el juego los niños desarrollan las herramientas necesarias para su desarrollo evolutivo. (Monzón, 2020)

Creatividad	el desarrollo del pensamiento creativo le permite reaccionar en diferentes contextos los cuales permiten a los niños expresar su imaginación y sus fantasías mediante el juego. (Albornoz, 2019)
Independencia	el juego permite el desarrollo de la toma de decisiones, autonomía y confianza dependiendo de sus necesidades. (Maldonado & Cuadrado, 2023)

Nota: Elaboración propia con datos obtenidos del guion de entrevista

CAPÍTULO II

METODOLOGÍA.

2.1. Materiales

Se utilizó una la ficha de observación conformada por 14 indicadores para identificar las construcciones mentales de los niños al participar en juegos simbólicos y el guion de entrevista que consta de 8 preguntas abiertas que permitió establecer los beneficios que brinda el juego simbólico en la formación de representaciones mentales. Con ello, se pudo evidenciar como se vincula la teoría con la practica en las aulas al saber cómo emplean el juego simbólico con los niños.

2.2. Métodos

El trabajo es un estudio puro o básico ya que tiene la finalidad de recabar información de teorías ya existentes sobre cómo se construye las representaciones mentales en los niños mediante el juego simbólico y conocer los beneficios que aporta en el proceso educativo de los niños. Como menciona Ñaupas et al, (2014) una investigación es pura cuando surge de la curiosidad de investigar y el gozo por aprender.

La investigación tiene un diseño no experimental ya que no se manipula las variables y se centra más en la observación del tema en estudio en su forma natural para un análisis posterior de los observado. Como señala Hernández et al, (2014) una investigación es no experimental de corte transversal al obtenerse la información con la finalidad de realizar un análisis y describir las variables a estudio.

Así mismo cuenta con un enfoque cualitativo, ya que, permite analizar los

acontecimientos que ayudan a la construcción de las representaciones mentales mediante el juego simbólico en niños de 4 a 5 años. De la misma manera como lo postula Sánchez (2019) que el enfoque cualitativo es un proceso metódico que emplea palabras y gráficos para comprender la vida social de las personas mediante su propio desarrollo.

Cuenta con un alcance descriptivo ya que se detalla tanto el proceso del juego simbólico, como la construcción de las representaciones mentales, además, da a conocer los beneficios que genera este juego en los niños. Como postula Ramos (2020) el alcance descriptivo realiza un estudio del fenómeno para describir la conceptualización subjetiva que surgen del contexto social en el que se desarrolla el fenómeno.

La modalidad de investigación es bibliográfica ya que tiene el propósito de conceptualizar el juego simbólico y la construcción de las representaciones mentales. La información se obtendrá de fuentes como repositorios como Scielo, Dialnet, repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. De igual forma como señala Escudero y Cortez (2018) una investigación bibliográfica o narrativa da a conocer información subjetiva de alguna valoración o experiencia de la persona, lo que permite investigar e interpretar la parte subjetiva de las acciones del ser humano y sus experiencias que llegan a definirlo.

Al mismo tiempo, también es de campo ya que se vincula la teoría con la práctica al realizar este estudio dentro del aula de clases, poniendo en práctica lo investigado. Como postula Arias (1999) la investigación de campo permite la recolección de información directamente del lugar donde ocurre el suceso, haciendo visible la realidad del fenómeno en estudio sin la modificación de las variables.

Al ser una investigación bibliográfica y de campo las técnicas que se emplean para sustentar esta investigación son la observación con su instrumento la ficha de observación (Anexo 12), que se aplicó a 26 niños de la UEIB Provincia de Chimborazo, que previo a la aplicación fue autorizada por los representantes legales de los niños mediante un consentimiento informado (Anexo 11) y la entrevista con su instrumento

guion de entrevista (Anexo 13), que previo a la aplicación fue autorizada por los mismos docentes mediante un consentimiento informado (anexo 10) y se aplicó a 3 docentes de la institución.

Estos instrumentos permitieron analizar la información recolectada con el fin de alcanzar los objetivos propuestos al inicio, además, fueron construidos en base a la operacionalización de variables (Anexo 4) y fueron aprobados y validados por expertos en el tema de educación y psicología educativa (Anexo 9).

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

Para realizar el análisis de los resultados se utilizó una triangulación de datos en donde se tomó la información de los datos obtenidos en el guion de entrevista a 3 docentes y la ficha de observación aplicada a los 26 niños del nivel inicial II de la UEIB Provincia de Chimborazo. Los instrumentos fueron empleados para análisis tanto de la variable independiente como la dependiente.

Análisis del guion de entrevista

En el guion de entrevista con respecto a las categorías actividad lúdica, capacidad de simbolismo y procesos mentales. Se planteó las preguntas 1, 2 y 4 respectivamente, en donde los docentes coinciden en que el juego simbólico tiene gran variedad de beneficios para la socialización y expresión de sus pensamientos, ya que al jugar expresan su personalidad, creatividad y experiencias vividas aprendidas desde sus hogares, lo que es muy beneficioso al momento de formar su identidad.

Acorde a las categorías representación de roles e imitación. Se planteo las preguntas 3, 6 y 7 que se refirieren a la representación de roles adultos empleando la fantasía y la imaginación, donde los docentes concuerdan en que los niños imitan las acciones de sus padres y personas de su entorno, además de que potencian su imaginación proporcionándoles juguetes para que tengan la libertad de fantasear e interpretar diversos personajes.

De igual forma, en las categorías imagen mental y construcción simbólica. Se planteo las preguntas 5 y 8 respectivamente referidas a los gestos, palabras y emociones que

utilizan los niños, podemos decir que los docentes comunican que los niños reflejan en el aula las conductas aprendidas del hogar, además expresan sus emociones y necesidades dependiendo de la situación en la que se encuentren.

Análisis de la ficha de observación

Con la aplicación de la ficha de observación se pudo identificar las representaciones mentales al participar en el juego simbólico, para las categorías actividad lúdica, capacidad de simbolismo y representación de roles, con los indicadores 1,4 y 6 respectivamente, se puede evidenciar que los niños asumen y representan el rol de diferentes profesiones como: bomberos, policías, pilotos de carreras, pílotos de aviones; personas de su entorno como familiares e incluye personajes ficticios como: hadas, princesas y zombis, utilizando objetos como sustitutos como legos para construir pistolas, espadas y volantes de carros para parecerse más a quienes personifican.

En las categorías construcción simbólica e imagen mental con los indicadores 9 y 12 se evidencia que los niños realizan dibujos como: el de sus mascotas con el fin de recordar el nombre y experiencias vividas con sus mascotas, a ellos mismos para plasmar como ellos se definen físicamente, un viaje familiar evocando momentos felices vividos junto a sus seres queridos. Además, pueden expresar ideas al observar la imagen de unos gatitos como sus características, contando cuantos hay y recordando momentos vividos con sus mascotas.

Por otra parte, las categorías representación de roles y procesos mentales. Los indicadores 7 y 14 coinciden en los resultados al observar que los niños no solo expresan sus pensamientos y sentimientos como lo que les gusta o lo que les disgusta en el momento de jugar, sino también empatizan con las emociones y acciones del personaje de un cuento al representarlo, imitando como actuaría y se sentiría según su punto de vista ante los diferentes momentos del cuento.

Las categorías representación de roles y procesos mentales con los indicadores 5 y 13 se evidencia que los niños representan en el aula situaciones cotidianas que observan en sus hogares, el comportamiento, sus gestos y frases por parte de sus familiares, la maestra y sus compañeros de clase son replicados en el juego simbólico. Algunas de las situaciones que replican son la rutina diaria de actividades que realizan en la mañana antes de llegar a la institución y gestos como guiño de ojo, silbidos y la forma de caminar de algunos de sus familiares, también frases como las palabras mágicas de la maestra y palabras de sus compañeros de clase.

En las categorías actividad lúdica, capacidad de simbolismo y construcción simbólica que contienen los indicadores 8,3 y 2 se observó que los niños utilizan diferentes objetos como legos, plastilina, lápices de colores, mesas y sillas sustituyéndolos para simular que son pistolas, cascos, baritas mágicas, cocinas, tiendas, carros, trenes, aviones, etc. De la misma manera era necesario invitar a jugar a más niños para compartir juguetes, experiencias y percepciones de las cosas con las que juegan.

Finalmente, en las categorías imitación e imagen mental con los indicadores 10 y 11 se evidencio que los niños imitan la conducta de los adultos próximos a ellos ya que esta es la forma como aprenden y conciben su realidad, además son capaces de expresar de forma espontánea como se sienten ante distintas situaciones que se presenten al momento de interactuar con sus compañeros.

Con los datos obtenidos, se realizó un análisis de datos, mediante la sistematización de información, tanto del guion de entrevista (Anexo 13) como de la ficha de observación (Anexo 12). Posterior se realizó la triangulación de variables fundamentada con autores, la información más relevante fue obtenida de cada ítem estructurado acorde a cada categoría de la operacionalización de variables.

Triangulación de variables

Tabla 3

Triangulación de la variable independiente

Variable independiente: Juego simbólico					
Categorías	Ítems	Argumento teórico	Resultados de la ficha de observación	Resultados de la entrevista	Resultado por categoría
Actividad lúdica	<ul style="list-style-type: none"> -Participa en juegos de imitación de profesiones y de diferentes personajes. - Experimenta nuevas maneras de socializar con los demás niños. - ¿Cuál es la importancia de utilizar el juego simbólico en los niños? 	Es una herramienta educativa que capta la atención de los niños con el fin de que participen y aporten con ideas al juego desarrollando sus capacidades corporales e intelectuales (Candela & Benavides, 2020).	Asumen el papel de diferentes profesiones como pilotos, docentes, cocineros, bomberos, policías, médicos, etc y asumen el rol de sus padres y algunos miembros de su familia al interactuar con sus compañeros.	Es importante ya que ayuda a que perdure el conocimiento, en la expresión de los pensamientos de los niños y en las áreas cognitivas como el área física, socioemocional y del lenguaje.	La actividad lúdica permite a los niños desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales mientras asumen el papel de diferentes personajes ayudando a desarrollar sus capacidades y habilidades sociales.

Capacidad de simbolismo	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza objetos para darles diferentes funciones. - ¿Cómo ayuda el juego simbólico en la construcción de representaciones mentales? - Incluye personajes ficticios en el juego. ¿De qué forma potencia la fantasía y la imaginación en los niños? 	La capacidad de simbolizar en una condición inherente y estructural de las personas que responde a la necesidad innata de representar lo que no se puede comprender totalmente (Sola, 2014).	Utiliza objetos como mesas, sillas, cajas de cartón, casas de madera y la resbaladera para construir el escenario para el juego y la imitación de personajes ficticios como princesas, reyes, soldados, zombis y hadas.	Ayuda a que los niños socialicen, se identifiquen culturalmente y representen escenarios de su imaginación, puesto que mediante el juego los niños amplían sus conocimientos e imaginan diferentes situaciones posibles.	La capacidad de simbolizar le permite al niño entender cómo funciona el mundo al representar escenarios posibles de su imaginación en el juego y ampliando sus conocimientos.
Representación de roles	<ul style="list-style-type: none"> -Representa situaciones de su cotidianidad mediante el juego. - Representa roles de 	La representación de roles es una actividad que permite a los niños empatizar y entender los pensamientos y	Simula a ser como si fuera mama o papa imitando las conductas y actividades que ellos	Los niños representan a personas que conocen, personajes	La representación de roles permite a los niños a ser como si fueran diferentes personajes imitando

	<p>personas de su entorno (mamá, papá, hermanos, etc.)</p> <p>- ¿Qué tipo de situaciones, roles u objetos son las que los niños representan en el juego simbólico?</p> <p>-Expresa sus pensamientos y sentimientos a travez del juego.</p>	<p>sentimientos del personaje que interpreten en el juego (González, 2021).</p>	<p>realizan de forma cotidiana.</p>	<p>favoritos de cuentos y de las caricaturas que observan y asumen el papel de las distintas profesiones.</p>	<p>sus conductas y actividades que hayan aprendido.</p>
Imitación	<p>¿Por qué los niños reproducen la vida cotidiana de los adultos?</p> <p>Imita palabras, emociones y gestos.</p>	<p>La imitación es la manifestación de la capacidad simbólica que tiene una persona permitiendo reproducir un modelo observado (Bordoni, 2017).</p>	<p>Imitan frases que la maestra utiliza en la clase como las palabras mágicas, empatiza con sus amigos e imita sus gestos de cómo se sienten dependiendo</p>	<p>Porque los niños están en contacto con los adultos y ellos son como esponjas, absorben todo lo que observan en su hogar y lo replican</p>	<p>La imitación les permite a los niños empatizar con el personaje que asume pues ellos son como esponjas y aprenden todo de que observan de su entorno y lo</p>

			de la situación en la que se encuentren.	en el juego.	replican en el juego.
<p>Resultado de la variable independiente: Acorde a los resultados obtenidos por categorías, en la variable independiente se demuestra que el juego simbólico se emplea en el aula de clases de forma activa, predominando la práctica de representación de roles de los personajes de los cuentos y de personajes que los niños decidan imitar, potenciando su fantasía e imaginación.</p>					

Nota: Triangulación de la variable independiente

Elaborado por: Ana Fiallos

Tabla 4*Triangulación de la variable dependiente*

Variable dependiente: Representaciones mentales					
Categorías	Ítems	Argumento teórico	Resultados de la ficha de observación	Resultados de la entrevista	Resultado por categoría
Construcción simbólica	-Realiza un dibujo simbólico con el fin de recordar una palabra o una acción. - Utiliza objetos concretos como sustitutos en una acción representativa. ¿Cómo ayuda el juego simbólico en la representación de las emociones de los niños?	La construcción simbólica es una internalización que permite formar un imaginario mental de algo a partir de las experiencias de cada persona (Carabaña & Lamo, 1978).	Realiza un dibujo con el fin de recordar a su juguete favorito, su mascota o un lugar donde ha estado con su familia de vacaciones.	El juego simbólico ayuda a representar una situación emotiva, ayuda a saber como se sienten en distintas situaciones y como maestros es necesario buscar estrategias para que los niños tengan confianza y se integren cuando se	La construcción simbólica ayuda a que los niños representen en el juego que está en su imaginación partiendo de sus experiencias y sentimientos.

				observa que están tristes.	
Imagen mental	-Expresa ideas al observar un pictograma. -Expresa gestualmente como se siente. ¿Cuáles son los gestos y palabras que utilizan los niños para representar su realidad?	La imagen mental es el pensamiento representacional que se forma de lo que percibimos a través de los sentidos y de los acontecimientos futuros que construye la mente humana (Campos & Ángeles, 2017).	Al observar la imagen de unos gatitos recuerdan experiencias con sus mascotas y sus nombres. Al observar las imágenes de las diferentes emociones expresaban momentos en los que sentían esa emoción.	Los niños reflejan en el aula los conocimientos del hogar como los valores, imitan a sus padres, dependiendo de la situación comunican lo que quieren y las diferentes emociones que sienten ante distintos momentos.	La imagen mental es la construcción de la mente en base de percepciones y sensaciones recibidos del entorno.
Procesos mentales	- Contar un cuento desde el punto de vista de un personaje. - Recuerda e imita	Los procesos mentales es como la mente opera para procesar y guardar la	Después de contarles el cuento de los tres chanchitos	Los principales beneficios que brinda el juego simbólico en la	Los procesos mentales son los que reciben la información del

	<p>secuencias de acciones. ¿Cuáles son los principales beneficios que brinda el juego simbólico en la construcción de las representaciones mentales?</p>	<p>información que reciben nuestros sentidos (Martínez, 1992).</p>	<p>recuerdan la secuencia de acciones y asumen el papel del lobo, imitan como sopla para derribar la casa de los chanchitos y como se siente cuando se quema la cola con el agua caliente que estaba al final de la chimenea.</p>	<p>construcción de representaciones mentales son la motivación, la libre expresión, solución de problemas, identificación, personalidad, creatividad e independencia.</p>	<p>entorno y poder asimilar y acomodar la información a nuestras necesidades.</p>
<p>Resultado de la variable dependiente: Dentro de la categorización de la variable dependiente, se evidencia el pensamiento representacional de los niños al participar en el juego simbólico demostrando las situaciones que evocan en su mente. Es la forma en la que ellos comprenden cómo funciona el mundo que les rodea y gracias a la espontaneidad del juego simbólico con que se da en los niños se puede evidenciar que las conductas aprendidas tanto en el hogar como en la institución se replican mediante la representación en el juego.</p>					

Nota: Sistematización de la variable dependiente

Elaborado por: Ana Fiallos

Discusión de resultados

Existe una gran diferencia entre la teoría de Piaget y Vygotsky, ya que difieren en sus concepciones de símbolo lúdico. Para Vygotsky el símbolo lúdico tiene una estructura interna pues se lleva a cabo en función de la adaptación de un papel o rol situado en el momento lúdico, puesto que todo juego desde su inicio es accionar, simbolizar y reglamentar, en un grupo acorde al propio niño que viene lleno de experiencia personal y cultural. Mientras que para Piaget al relacionar la lúdica y la cognición, cierra las puertas al contenido representativo cultural con que inicia cada niño y concibe que es la asimilación egocéntrica donde los niños reviven sus experiencias más satisfactorias y fantasías personales. Se centra en tres aspectos la lógica, la moral y el espacio-tiempo lo que da como resultado a un equilibrio entre las estructuras mentales. (Ortega, 1991)

3.2.Idea a defender

El juego simbólico es la base para la construcción de las representaciones mentales, ya que, al recibir información de su entorno mediante los sentidos, los niños forman una imagen mental de su realidad y de los sucesos que ocurren en su imaginación, posterior lo representan al asumir el rol de un personaje real o ficticio, en donde imitará sus acciones, movimientos, gestos y formas de actuar ante diferentes situaciones.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Al extraer información de diferentes fuentes se concluye que el juego simbólico es una actividad innata en los niños, y es fundamental para que el niño desarrolle la capacidad de representación mentalmente, ante las posibles situaciones construidas en su mente a partir de una imagen mental, que posteriormente dará lugar a la formación de símbolos y signos empleando los procesos mentales necesarios para su desarrollo. En tal sentido, se concluye lo siguiente:

- En los niños de 4 a 5 años, el juego simbólico se da con la sustitución de juguetes y objetos por otros, útiles en el momento del juego. Representan el rol de personas cercanas a ellos y simulan ser doctores, policías, u otro personaje que puede venir cargado de ficción e imitan secuencias de acciones, situaciones cotidianas del hogar mientras exteriorizan sus pensamientos e improvisan posibles soluciones a problemáticas que se les presente en el juego. Lo cual ayuda a la construcción de representaciones mentales que comprende la edad de 1 a 6 años, donde los niños tienen una representación interna de objetos al estar o no presentes, lo cual forma una imagen mental de lo que observa en el momento y cuando hay ausencia de este.
- El juego simbólico ayuda a representar físicamente una serie de experiencias que encaminan al fortalecimiento de las representaciones mentales en los niños de 4 a 5 años, por ello se concluye que una representación mental se construye a partir de las sensaciones y percepciones receptadas del exterior a través de los cinco sentidos de los niños y por ende la información almacenada

posteriormente forma una propia concepción en cada niño. Lo cual ayuda a la construcción de una imagen mental en los niños partiendo de los momentos vividos y los escenarios posibles que construyen en su mente para después representarlo en el momento del juego.

- Los beneficios del juego simbólico en la construcción de representaciones mentales son la motivación ya que el juego les provoca gozo por aprender y realizar las actividades propuestas por la maestra; libre expresión ya que permite exteriorizar los pensamientos y sentimientos de los niños en el juego; solución de problemas puesto que está vinculada a las emociones del niño y mediante el juego buscan las posibles soluciones mediante la reflexión y proyección de situaciones junto con las consecuencias de sus acciones; identificación ya que plasman sus conocimientos de sí mismo en el juego y dan a conocer sus costumbres; personalidad, puesto que al socializar, los niños comparten sus intereses y su forma de ser; creatividad, ya que la creatividad es la capacidad de reaccionar ante diferentes situaciones, lo cual lo facilita en el juego simbólico expresar su imaginación y fantasía y por último la independencia, que en el transcurso del juego los niños toman decisiones,, actúan de forma autónoma y conforme a sus necesidades e intereses.

4.2. Recomendaciones

- Se recomienda realizar investigaciones a profundidad conforme a las necesidades de la población en estudio con la finalidad de conocer a profundidad sobre la problemática que se pretende dar solución y la relevancia que tiene el juego simbólico en las representaciones mentales de los niños. Además, las investigaciones realizadas permiten a los educadores y profesionales en el ámbito educativo estudiar y analizar acerca de los temas relacionados con el aprendizaje de los estudiantes.

- Es fundamental conocer el proceso de construcción de una representación mental, pues al identificarlo en los niños permite a los docentes conocer en que parte del desarrollo cognitivo se encuentran según su edad y por ende reforzar en las áreas necesarias para su buen desarrollo. La mejor forma es emplear el juego simbólico para identificar los aspectos a reforzar.
- Finalmente se recomienda seguir empleando el juego simbólico como herramienta educativa beneficiosa en la construcción de representaciones mentales ya que permite evidenciar sus perspectivas del mundo mediante el juego, además de favorecer en diferentes aspectos para un desarrollo óptimo de los niños.

C. MATERIALES DE REFERENCIA

Referencias Bibliográficas

- Ahumada, M. L. (2020). *Revisión sistemática sobre Juego Simbólico* . Universidad de Antioquia , Medellín , Colombia . Obtenido de https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/21741/9/AhumadaLuisa_2021_Revisi%C3%B3nJuegoSimb%C3%B3lico.pdf
- Albornoz, Z. E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/niñas del nivel inicial de la escuela Benjamin Carrión . *Revista Conrado* , 15(66), 209 - 213. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209
- Alcasihuincha, A., & Alvarez, S. (2020). *El juego simbolico desarrolla el lenguaje oral en niños de 5 años de la institucion educativa "Nuestra señora de Lourdes", Arequipa - 2019*. Universidad Nacional de San Agustin de Arequipa , Arequipa . Obtenido de <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a4aced3b-1144-44d4-9386-a15eb8c0cca2/content>
- Alvarez, A., & Orellano, E. (1979). Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 11(2). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/805/80511205.pdf>
- Angulo, V. M., & Arteaga, V. E. (2018). Las representaciones mentales en la aprehensión de conceptos matemáticos: formación del concepto de fracción. *Revista Conrado*, 14(63), 147-154. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000300147
- Arias, F. G. (1999). *El proyecto de investigación: Guia para su elaboración* . Caracas : Editorial Episteme . Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/El_proyecto_de_investigacion_Guia_para_s.pdf
- Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo; teorías y autores de renovación*

pedagógica . Universidad de Valladolid , Palencia . Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>

Baquero, S., Rodríguez, S., & Carrillo, S. (2020). *Fortalecimiento del componente de autonomía emocional de las competencias socioemocionales a partir del juego simbólico y la expresión corporal en niños y niñas de 6 a 8 años del Colegio Alemania Unificada I.E.D.* . Universidad Cooperativa de Colombia , Bogotá . Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/6bad64fc-2f63-453b-a02d-52bc750da506/content>

Barberis, S. (2018). Representaciones mentales, representaciones neuronales y el enigma de la intencionalidad: Acerca de Representaciones mentales de Liza Skidelsky . *Sociedad Argentina de Análisis Filosófico* , 38(2), 209-220. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3400/340060433004/html/>

Bordoni, M. (2017). La imitación reconsiderada: Su función social en la infancia temprana . *Revista de Psicología y Ciencias Afines* , 35(1), 119-136. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/180/18058784007/html/>

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje* . Madrid : Alianza Editorial .

Bruzual, R. (1999). El concepto de representación mental en la enseñanza de la lengua materna. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*(30), 47 - 66. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaTeoriaDeCasosAplicadaAlEstiloPeriodistico-2473340.pdf>

Bruzzo, M., & Jacobovich, M. (2008). *Educación preescolar 2. Jardín maternal* . Montevideo : Cadiex International S.A. .

Cabanilla, I. (2019). *La importancia de utilizar el juego simbólico en la primera infancia de los niños y niñas* . Universidad Nacional de Tumbes , Trujillo . Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1042/QUILICHE%20CABANILLAS%2c%20IRMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Camargo, C., & Fernández, A. (2016). Función simbólica y representaciones mentales. Un enfoque desde el lenguaje. . *Revista Internacional de apoyo a la inclusión*,

- logopedia, sociedad y multiculturalidad* , 2(4), 189-200 . Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5746/574660900013/html/>
- Camargo, C., & Hernández, A. (2016). *Función simbólica y representaciones mentales. Un enfoque desde el lenguaje*. Universidad de Jaén . Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5746/574660900013/html/>
- Campos, A., & Angeles, G. M. (2017). Importancia de las imágenes mentales en el pensamiento. *Revista Mexicana de Investigación en Psicología* , 9(2), 113-119. Obtenido de <https://www.medigraphic.com/pdfs/revmexinvpsi/mip-2017/mip172d.pdf>
- Candela, B. Y., & Benavides, B. J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación básica superior . *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, 5(3), 78-86. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf#:~:text=Por%20consiguiente%2C%20para%20autores%20como%20G%C3%B3mez%2C%20Molano%20y,una%20de%20las%20actividades%20recreativas%20y%20educativas%20primordiales.>
- Carabaña, M. J., & Lamo, d. E. (1978). La teoría social del interaccionismo simbólico. *REIS: Revista Española de Investigaciones Sociológicas*(1), 159-204. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=666889>
- Cerchiaro, C. E., Ossa, O. J., Cabas, M. M., & Bustamante, M. L. (2018). *Desarrollo y cognición. Exploraciones para la comprensión y promoción del pensamiento en la primera infancia y la niñez* . Magdalena , Colombia : Asociación Colombiana de Facultades de Psicología (ASCOFAPSI) . Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/369618560_Resolucion_de_problemas_desarrollo_cognitivo_y_educacion_en_la_primera_infancia
- Chuquitapa, A. (2020). Licenciada en Educación . *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* . Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión , Cusco . Obtenido de [file:///C:/Users/User/Documents/8%20SEMESTRE/EL%20JUEGO%20SIMB%](file:///C:/Users/User/Documents/8%20SEMESTRE/EL%20JUEGO%20SIMB%20)

- C3%93LICO/REPRESENTACIONES%20MENTALES/T026_43793162_T.pdf
- Cubas, M., & Levratto, V. (2019). Evaluación psicopedagógica basada en el juego en educación infantil: un análisis comparativo entre instrumentos. *Educação e Pesquisa*, 45. Obtenido de <https://www.scielo.br/j/ep/a/NQdJnGqgBrtevSdtyQCvhtS/?format=pdf&lang=es>
- Escudero, S. C., & Cortez, S. L. (2018). Machala : Ediciones UTMACH. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14210/1/Cap.4-Character%C3%ADsticas%20comunes%20a%20las%20diversas%20modalidades%20de%20investigaci%C3%B3n.pdf>
- Fador, F. (1986). *La modularidad de la mente*. Madrid : Editorial Morata . Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/289612975-Fodor-J-a-1986-La-Modularidad-de-La-Mente.pdf>
- Gallardo, L. J., & Gallardo, V. P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil . *Revista Educativa Hekademos* , 41-51. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-TeoriasSobreElJuegoYSuImportanciaComoRecursoEducat-6542602%20(1).pdf)
- García, S. P. (2019). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas del desarrollo infantil . *Revista Voces de la Educación* , 4(7), 44-51. Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/A4_44_51.pdf
- González, M. C. (2021). Juego de roles sociales, función simbólica y desarrollo de lapersonalidad en la edad preescolar. *Obutchénie. Revista de Didáctica e Psicologia Pedagógica*, 18 - 41. Obtenido de <https://seer.ufu.br/index.php/Obutchenie/article/view/60584>
- González, V. J., Vele, C. D., Tapia, B. D., & Salgado, O. P. (2022). El juego simbólico como estrategia para el desarrollo psicomotriz de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(2), 1815-1825. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354953>
- Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptist, a. L. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico : McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. Obtenido de

<https://drive.google.com/file/d/0B7fKI4RAT39QeHNzTGh0N19SME0/view?resourcekey=0-Tg3V3qROROH0Aw4maw5dDQ>

- Justo, C. F., & Azaño, A. L. (2018). *Juego simbólico y las habilidades sociales en niños y niñas de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Red “Vida Nueva” UGEL San Román* . Universidad Peruana Unión , Juliaca . Obtenido de http://200.121.226.32:8080/bitstream/handle/20.500.12840/641/Frida_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Langer, J. (1984). *La formación de conceptos y símbolos en niños pequeños* . Universidad de California , California . Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaFormacionDeConceptosYSimbolosEnNinosPequenos-668428.pdf>
- Lincona, V. A. (2000). La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 14, 13-21. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61141/37155>
- Loayza, A. A., & Vines, T. B. (2019). *El juego simbólico en niños(as) de 5 años de la I.E.I “Niño Jesús de Praga”- Puente Piedra – 2012* . Universidad César Vallejo , Perú . Obtenido de <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3203890>
- López, J., Pozo, A., Boderó, Y., & Lóor, N. (2020). *El juego en el desarrollo intelectual del niño*. Universidad Ciencia y Tecnología , Valencia . Obtenido de <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- Maldonado, C. M., & Cuadrado, V. J. (2023). El juego y su importancia en el desarrollo de la autonomía en estudiantes de educación inicial . *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología* , 9(1), 719 - 731 . Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/372623285_El_juego_y_su_importancia_en_el_desarrollo_de_la_autonomia_en_estudiantes_de_educacion_inicial
- Marichal, á. A., Navarro, O. L., Suárez, D. R., Barceló, Y. I., & Encinas, A. T. (2018). *Revista Médica Electrónica* , 1257 - 1270 . Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1684-

18242018000400032

- Martínez, F. P. (1992). Procesos mentales y cognitivismo. *Revista de Filosofía* , 5(7), 143-159. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/ecob,+RESF9292120143A.PDF.pdf>
- Monzón, E. (2020). *El Juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño*. Universidad de la República Uruguay , Montevideo . Obtenido de https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego_version_final_corregida.pdf
- Ñaupas Paitán , H., Mejía Mejía , E., Novoa Ramírez , E., & Villagómez Paucar , A. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la tesis* . Bogotá: Ediciones de la U. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/1NAomqezQFiaF8V05FjGUTJ39Lo5St6b-/view>
- Orozco, M. (2019). *Licenciada en Educación Inicial* . Universidad César Vallejo , Chiclayo . Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/36681/Orozco_OMS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortega, R. R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil . *Infancia y Aprendizaje* , 87-102. Obtenido de <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-UnMarcoConceptualParaLaInterpretacionPsicologicaDe-48377.pdf>
- Palmero, Z., & Rodríguez, A. (2022). *El juego como hilo conductor de las situaciones de aprendizaje en la etapa de educación infantil* . Universidad de La Laguna . Obtenido de <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/29185/EI%20juego%20como%20hilo%20conductor%20de%20las%20situaciones%20de%20aprendizaje%20en%20la%20etapa%20de%20Educacion%20Infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Partida, J. (2022). El juego en el preescolar desde la fenomenología del mundo social . *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(1), 321-350. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/270/27068693008/27068693008.pdf>
- Pérez, M. J. (1992). *Animismo, juego simbólico y fabulación en el juego infantil*.

- Lenguaje y textos . Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3790146>
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación* . Mexico : Fondo de Cultura Económica . Obtenido de <https://es.scribd.com/document/509514079/La-formacion-del-simbolo-en-el-nino-Imitacion-juego-y-sueno-Imagen-y-representacion-by-Jean-Piaget-z-lib-org>
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de Psicología*. España : Editorial Labor S. A. Obtenido de <https://ia802706.us.archive.org/30/items/piaget-j.-seis-estudios-de-psicologia/Piaget,J.%20Seis%20estudios%20de%20psicologia.pdf>
- Posada, J. J. (1993). *Jerome Bruner y la educación de adultos. Boletín del Proyecto Principal de Educación en América Latina y el Caribe* . Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe (UNREALC) . Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarcd ef_0000096791&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_a0e30858-fe56-45c7-bc24-cd0bad350ad6%3F_%3D096791spa.pdf&updateUrl=updateUrl4634&ark=/ark:/4822
- Ramos, G. C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1-6. Obtenido de <https://cienciamerica.edu.ec/index.php/uti/article/view/336/621>
- Rodari, G. (2020). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias* . Barcelona : Booket . Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Rodari_Gianni_Gramatica_De_La_Fantasia_I.pdf
- Sánchez, F. F. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos . *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria* , 13(1), 103-122. Obtenido de <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/644/913>
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural . *Revista Educación*, 44(2). Obtenido de

file:///C:/Users/User/Documents/8%20SEMESTRE/EL%20JUEGO%20SIMB%
C3%93LICO/REPRESENTACIONES%20MENTALES/2215-2644-edu-44-02-
00331.pdf

Sanz, C. P. (2019). El juego divierte, forma, socializa y cura. *Revista Pediatría Atención Primaria*, 307 - 312. Obtenido de https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322019000300022&lang=es

Sarlé, P. (2017). La escuela infantil: identidad en juego . *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación* , 8(11), 90 - 100 . Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/340836368_La_escuela_infantil_identidad_en_juego

Savino, D. (2013). *El Juego en El Desarrollo Infantil*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/170991541/El-Juego-en-El-Desarrollo-Infantil-McgrawHill>

Sola, M. S. (2014). Hacia una epistemología del concepto de símbolo . *Cinta de Moebio* (49), 11-21 . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/101/10131417002.pdf>

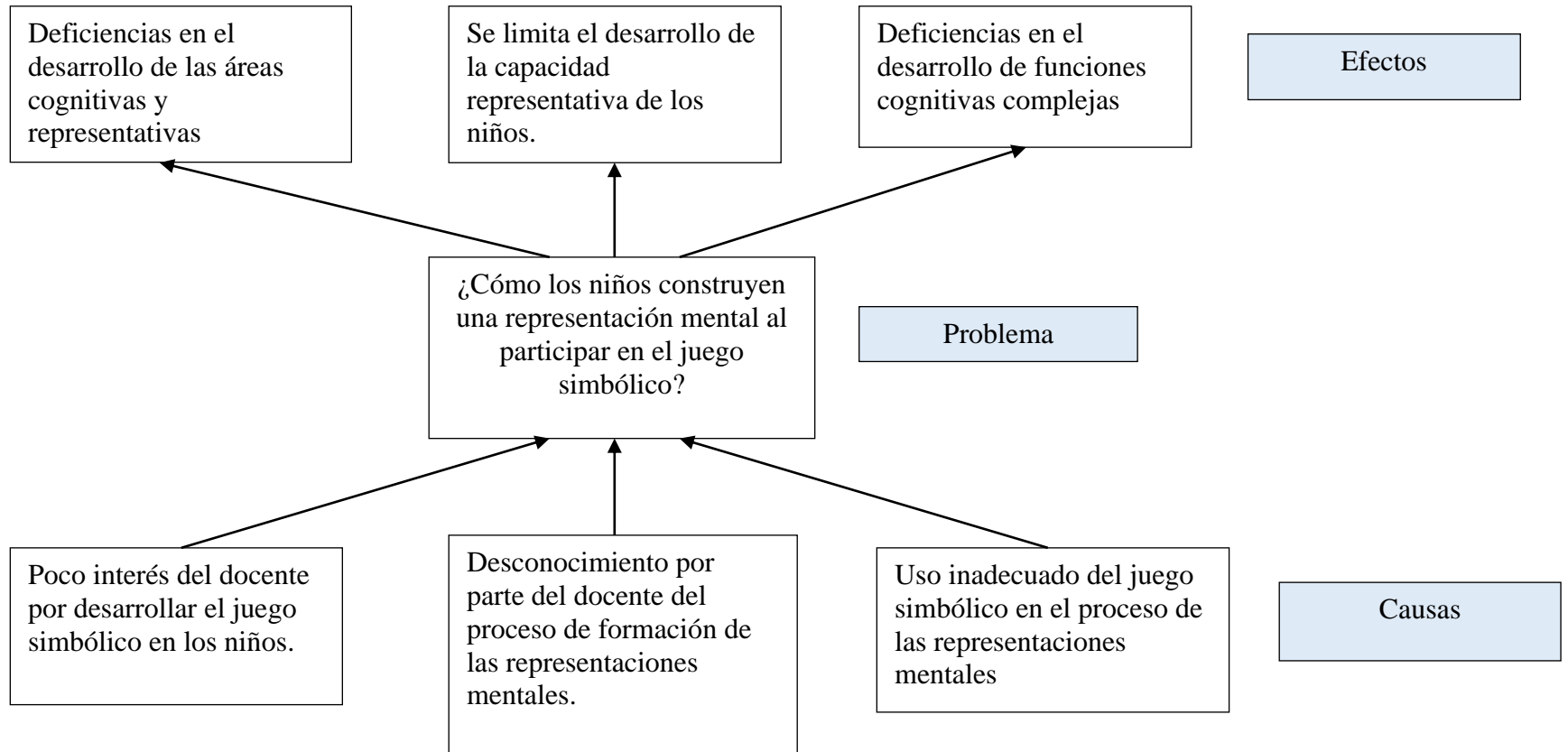
Tamayo, D., Tabares, L., Muñoz, M., Sierra, S., Palacio, Y., & Ocampo, E. (2020). Emociones constructoras de paz desde los niños y las niñas del grado transición: representaciones desde su experiencia. *Zona Próxima*(32), 51-60. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/853/85369946006/85369946006.pdf>

Tene, M. T. (2020). *Juego simbólico como estrategia de enseñanza–aprendizaje para el desarrollo del pensamiento creativo en niños y niñas de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “Daniel Enrique Proaño” en el periodo 2019-2020*. Universidad Central del Ecuador, Quito. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22959/1/T-UCE-MEI-TENE.pdf>

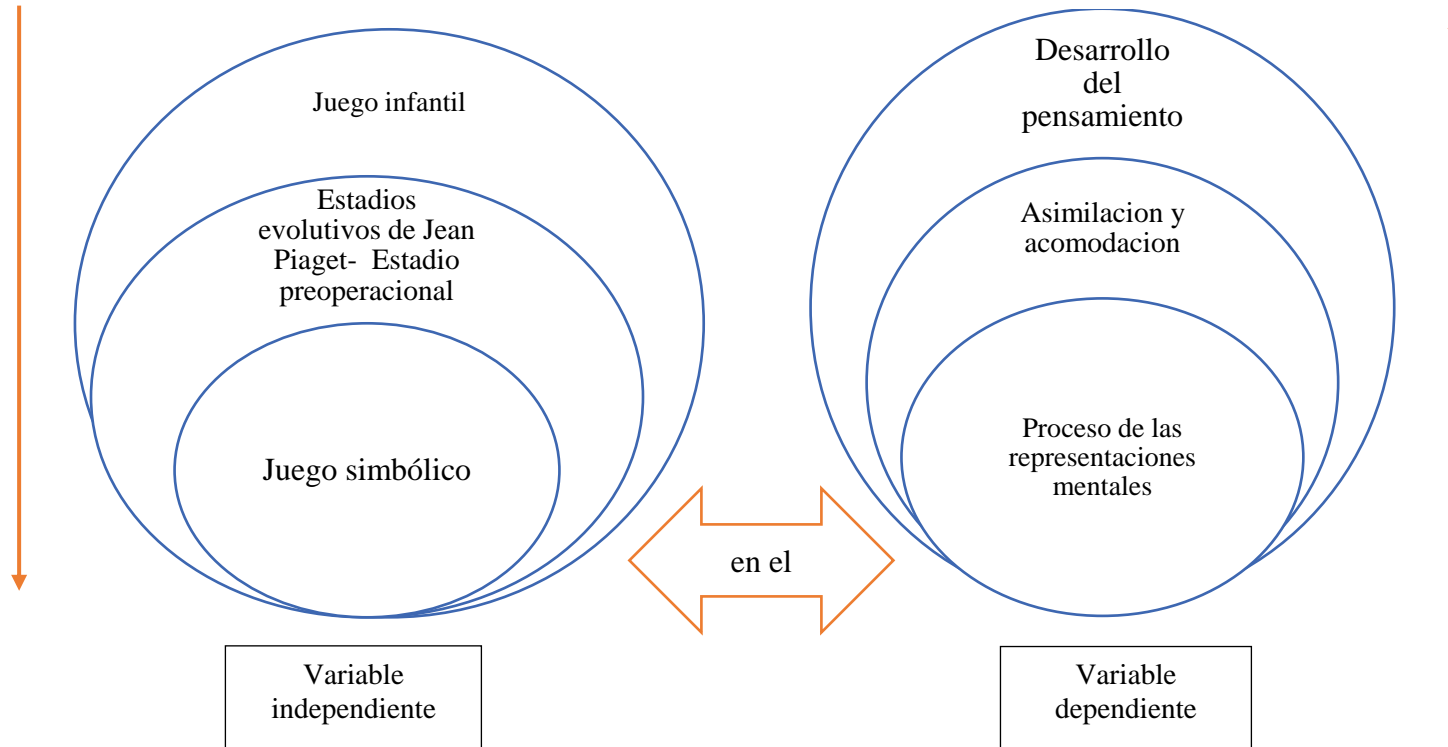
Woodfield, A. (1993). *Variedad de la Representación mental. Psicología Ordinaria y Ciencias Cognitivas* . Barcelona : Pascal Engel. Obtenido de ISBN 84-7432-452-

Anexos

Anexo 1: Árbol de problemas

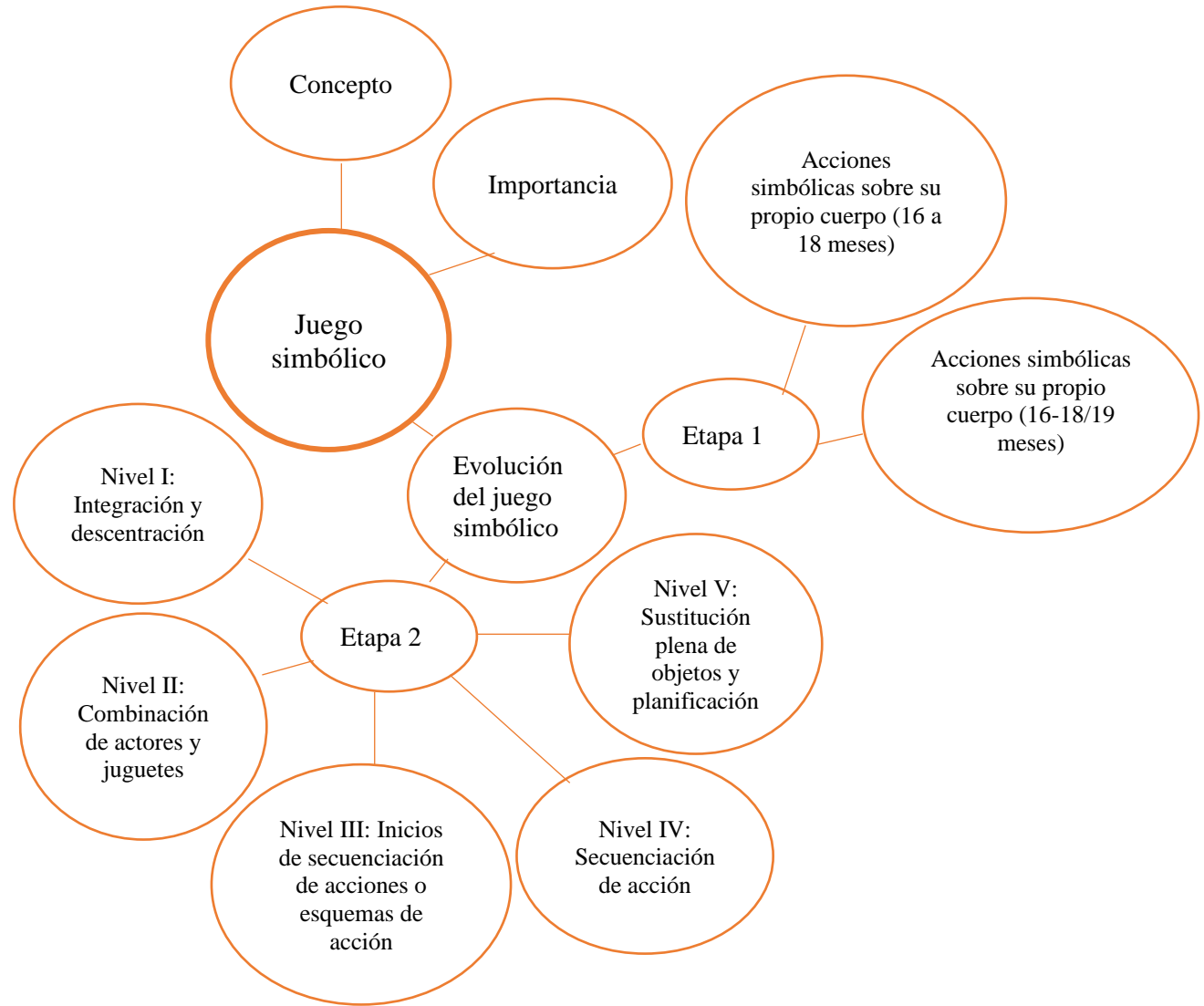


Anexo 2: Red de Inclusión

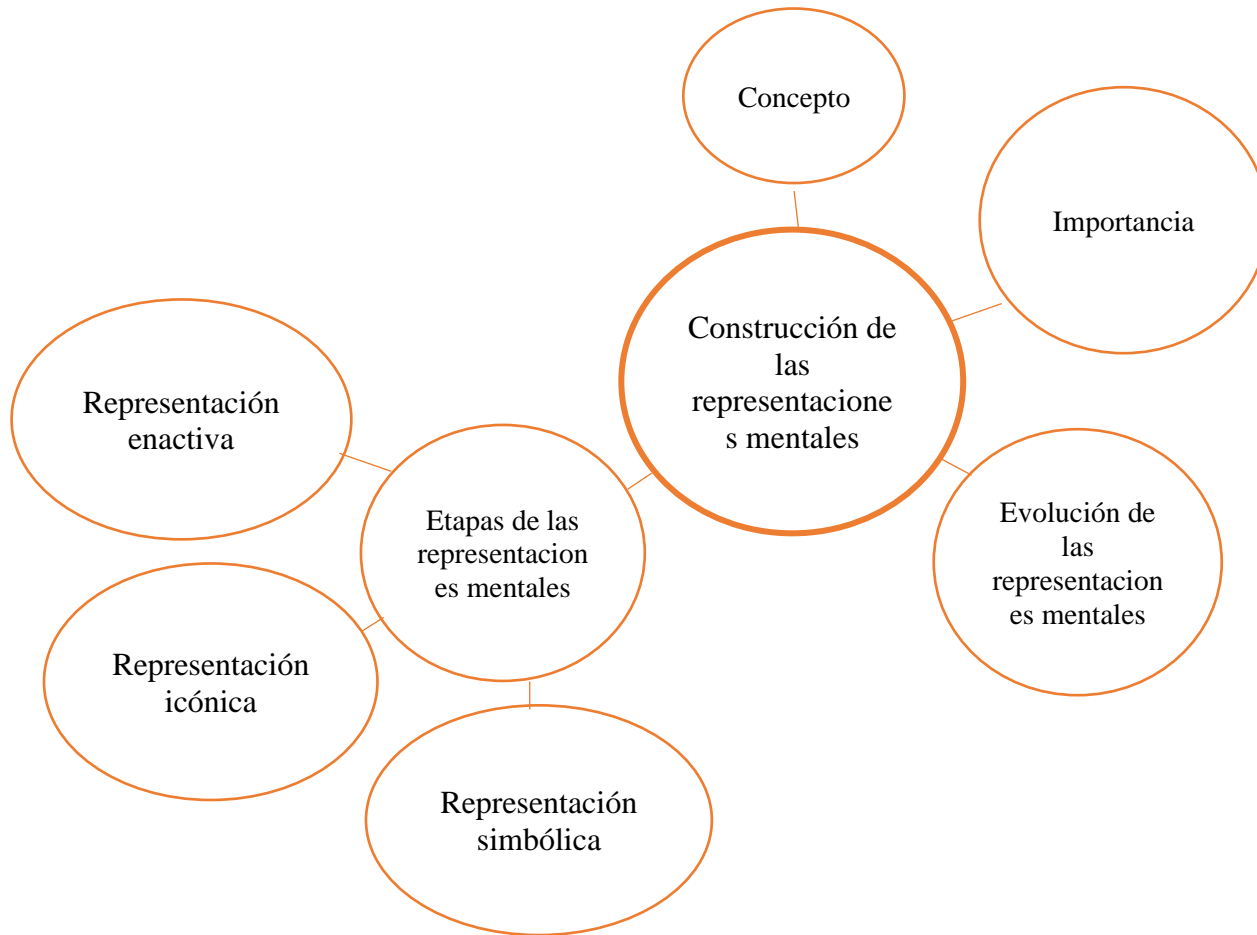


Anexo 3: Constelación de ideas

Variable Independiente: Juego simbólico



Variable Dependiente: Construcción de las representaciones mentales



Anexo 4: Operacionalización de variables

Variable Independiente: Juego simbólico

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
El juego simbólico es una actividad lúdica innata de los niños que les permite desarrollar la capacidad de simbolizar mentalmente situaciones de su realidad, para representar roles e imitar conductas (Tene, 2020).	Actividad lúdica	Juegos recreativos Relacionarse	-Participa en juegos de imitación de profesiones y de diferentes personajes. - Experimenta nuevas maneras de socializar con los demás niños. - ¿Cuál es la importancia de utilizar el juego simbólico en los niños?	Técnicas 1. Observación 2. Entrevista Instrumentos 1. Ficha de observación 2. Guion de entrevista
	Capacidad de Simbolismo	Uso de simbolos	- Utiliza objetos para darles diferentes funciones. - ¿Cómo ayuda el juego simbólico en la construcción de representaciones mentales? - Incluye personajes ficticios en	

		Ficción y realismo	el juego. ¿De qué forma potencia la fantasía y la imaginación en los niños?
	Representación de roles	Experiencias Personajes Expresión	-Representa situaciones de su cotidianidad mediante el juego. - Representa roles de personas de su entorno (mamá, papá, hermanos, etc.) - ¿Qué tipo de situaciones, roles u objetos son las que los niños representan en el juego simbólico? -Expresa sus pensamientos y sentimientos a travez del juego.
	Imitación	Conducta	¿Por qué los niños reproducen la vida cotidiana de los adultos? Imita palabras, emociones y gestos.

Elaborado por: Ana Gabriela Fiallos Pérez

Variable Dependiente: Construcción de las representaciones mentales

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e instrumento
<p>Las representaciones mentales como una construcción simbólica de la realidad que permite formar una imagen mental de la naturaleza de las ideas dadas por los procesos mentales del ser humano (Angulo & Arteaga, 2018).</p>	<p>Construcción simbólica</p>	<p>Símbolos</p> <p>Signos</p>	<p>-Realiza un dibujo simbólico con el fin de recordar una palabra o una acción.</p> <p>- Utiliza objetos concretos como sustitutos en una acción representativa.</p> <p>¿Cómo ayuda el juego simbólico en la representación de las emociones de los niños?</p>	<p>Técnicas</p> <p>1. Observación</p> <p>2. Entrevista</p> <p>Instrumentos</p> <p>1. Ficha de observación</p> <p>2. Guion de entrevista</p>
	<p>Imagen mental</p>	<p>Sensación</p> <p>Percepción</p>	<p>-Expresa sus ideas al observar un pictograma.</p> <p>-Expresa gestualmente como se siente.</p> <p>¿Cuáles son los gestos y palabras que utilizan los niños para representar su realidad?</p>	

	Procesos mentales	Pensamiento Atención Memoria Motivación Emoción Lenguaje Creatividad	- Contar un cuento desde el punto de vista de un personaje. - Recuerda e imita secuencias de acciones. ¿Cuáles son los principales beneficios que brinda el juego simbólico en la construcción de las representaciones mentales?	
--	-------------------	--	--	--

Elaborado por: Ana Gabriela Fiallos Pérez

Anexo 5: Instrumentos de investigación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Tema de investigación: El juego simbólico en la construcción de representaciones mentales en niños de 4 a 5 años

Objetivo: Identificar las construcciones de representaciones mentales de los niños del sub inicial II de la UEIB Provincia de Chimborazo al participar en el juego simbólico.

**FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA CONSTRUCCIÓN DE REPRESENTACIONES
MENTALES AL PARTICIPAR EN JUEGOS SIMBÓLICOS**

DATOS INFORMATIVOS:

Institución educativa: Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Provincia de Chimborazo

Código del evaluado: _____

Observador: _____

Fecha: _____

CONSTRUCCIÓN DE REPRESENTACIONES MENTALES				
N°	Indicadores	Si	No	Observaciones
1	Participa en juegos de imitación de las profesiones y de diferentes personajes.			
2	Experimenta nuevas maneras de socializar con los demás niños.			
3	Utiliza objetos para darles diferentes funciones.			
4	Incluye personajes ficticios en el juego.			
5	Representa situaciones de su cotidianidad mediante el juego.			

6	Representa roles de personas de su entorno (mamá, papá, hermanos, etc.)			
7	Expresa sus pensamientos y sentimientos a travez del juego.			
8	Utiliza objetos concretos como sustitutos en una acción representativa.			
9	Realiza un dibujo simbólico con el fin de recordar una palabra o una acción.			
10	Imita palabras, emociones y gestos.			
11	Expresa gestualmente como se siente.			
12	Expresa ideas al observar un pictograma.			
13	Recuerda e imita secuencias de acciones.			
14	Cuenta un cuento desde el punto de vista de un personaje.			

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
GUION DE ENTREVISTA DIRIGIDO A DOCENTES DE EDUCACIÓN
INICIAL

Tema de investigación: El juego simbólico en la construcción de las representaciones mentales en niños de 4 a 5 años

Objetivo: Establecer los beneficios que brinda el juego simbólico en la formación de representaciones mentales en los niños.

Institución: Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Provincia de Chimborazo

Fecha de aplicación: _____

Nombre del experto: _____

Guion de preguntas.

1. ¿Cuál es la importancia de utilizar el juego simbólico en los niños?

.....
.....

2. ¿Cómo ayuda el juego simbólico en la construcción de representaciones mentales?

.....
.....

3. ¿Qué tipo de situaciones, roles u objetos son las que los niños representan en el juego simbólico?

.....
.....

4. ¿Cuáles son los principales beneficios que brinda el juego simbólico en la construcción de las representaciones mentales?

.....
.....

5. ¿Cuáles son los gestos y palabras que utilizan los niños para representar su realidad?

.....
.....

6. ¿De qué forma potencia la fantasía y la imaginación en los niños?

.....
.....

7. ¿Por qué los niños reproducen la vida cotidiana de los adultos?

.....
.....

8. ¿Cómo ayuda el juego simbólico en la representación de las emociones de los niños?

.....
.....

PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN DEL GUION DE ENTREVISTA

Anexo 6: Sistematización del guion de entrevista

Preguntas	Docente 1	Docente 2	Docente 3
1. ¿Cuál es la importancia de utilizar el juego simbólico en los niños?	Es importante ya que ayuda a desarrollar diferentes habilidades en los niños en las distintas áreas de desarrollo.	Ayuda a que perdure el conocimiento en los niños y puedan expresar sus pensamientos.	Desarrolla el conocimiento, las habilidades sociales y mejora la autoestima en los niños.
Es importante ya que ayuda a que perdure el conocimiento, en la expresión de los pensamientos de los niños y en las áreas cognitivas como el área física, socioemocional y del lenguaje.			
2. ¿Cómo ayuda el juego simbólico en la construcción de representaciones mentales?	Ayuda a que los niños se integren y socialicen al momento de jugar en grupo, además ayuda en su identificación cultural.	Permite que los niños amplíen su conocimiento y representen escenarios de su imaginación	Ayuda a conocer los elementos del entorno muy rápidamente
Ayuda a que los niños se integren, socialicen, se identifiquen culturalmente, amplíen su conocimiento y representen elementos del entorno y escenarios de su imaginación.			

3. ¿Qué tipo de situaciones, roles u objetos son las que los niños representan en el juego simbólico?	Ellos representan su diversidad cultural, sus valores y representan los roles de personas que conoce.	Imitan a sus personajes favoritos de caricaturas y cuentos, que observan.	Representan los roles de los personajes de los cuentos y las distintas profesiones.
Los niños representan su diversidad cultural, valores, roles de personas que conocen, además, imitan a sus personajes favoritos de caricaturas y personajes de cuentos y distintas acciones de profesiones.			
4. ¿Cuáles son los principales beneficios que brinda el juego simbólico en la construcción de las representaciones mentales?	Los principales beneficios son al momento de llegar al aula tristes y al jugar con sus amiguitos se olvidan de que estaban desanimados, dialogan y tienen más confianza.	Ayuda a tener una amplia expresión al participar libremente y son capaces de solucionar los problemas que se presenten en el juego.	Ayuda a exteriorizar lo que piensan, ayuda a formar su identidad, creatividad, personalidad e independencia.
Los principales beneficios que brinda el juego simbólico en la construcción de representaciones mentales son la motivación, la libre expresión, solución de problemas, identificación, personalidad, creatividad e independencia.			
5. ¿Cuáles son los gestos y palabras que utilizan los niños para representar su realidad?	Los niños vienen con conocimientos del hogar y eso se refleja en el aula, se enseña valores, las palabras mágicas y con esto ellos pueden demostrar su origen cultural.	Depende bastante de sus necesidades, la situación y el estado de ánimo en el que se encuentren los niños.	Los niños comunican lo que quieren, imitan a sus padres y las diferentes emociones que sienten ante distintos momentos.

Los niños reflejan en el aula los conocimientos del hogar como los valores, imitan a sus padres, dependiendo de la situación comunican lo que quieren y las diferentes emociones que sienten ante distintos momentos.

6. ¿De qué forma potencia la fantasía y la imaginación en los niños?	Se les proporciona legos y muchos juguetes con el objetivo de que ellos jueguen e imaginen diferentes situaciones desarrollando su creatividad e imaginación.	Mediante el juego los niños recrean situaciones ficticias.	Se amplía los conocimientos y la socialización entre ellos para que fluya la imaginación.
--	---	--	---

Se les proporciona legos y muchos juguetes con el objetivo de que ellos jueguen y desarrollen su creatividad e imaginación, ya que mediante el juego los niños recrean situaciones ficticias, amplían sus conocimientos y socializan entre ellos.

7. ¿Por qué los niños reproducen la vida cotidiana de los adultos?	Depende mucho de los padres de como demuestren los valores con los que vienen desde los hogares.	Porque ellos están en contacto con los adultos, ellos son como esponjas absorben todo lo que ven y al final lo reflejan en las aulas.	Los niños son como una grabadora, lo que observan lo replican en el juego de forma espontánea.
--	--	---	--

Porque los niños están en contacto con los adultos, quienes demuestran sus valores y los niños son como esponjas, absorben todo lo que ven desde sus hogares y lo replican en el juego de forma espontánea.

8. ¿Cómo ayuda el juego simbólico en la representación	Se puede observar que al ingresar los primeros días	Ayuda a saber cómo se sienten en distintos momentos por los	El juego simbólico les permite fácilmente representar una
--	---	---	---

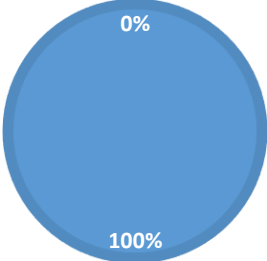
de las emociones de los niños?	vienen tristes entonces como maestra se busca estrategias para que los niños tengan confianza y se integren.	que ha pasado.	situación emotiva de forma natural.
El juego simbólico ayuda a representar una situación emotiva, ayuda a saber como se sienten en distintos momentos por los que ha pasado y se debe buscar estrategias para que los niños tengan confianza y se integren cuando se observa que vienen tristes.			

Nota: Sistematización del guion de entrevista.

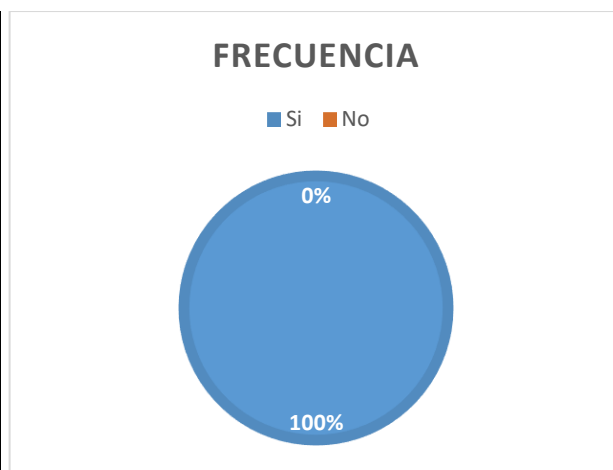
Elaborado por: Ana Fiallos

PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN DEL LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Anexo 7: Sistematización de la ficha de observación

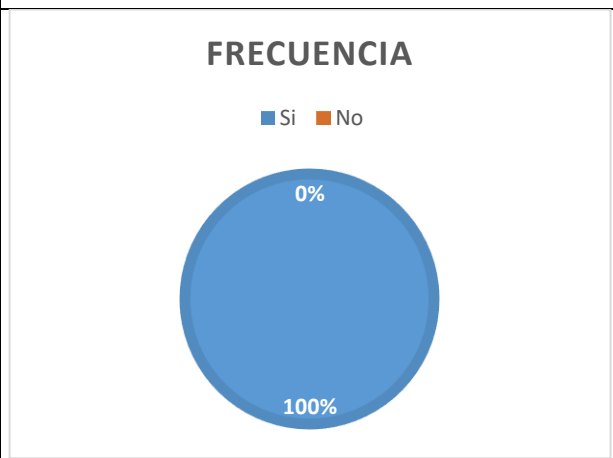
Indicadores	Gráficas	Resultados						
<p>Participa en juegos de imitación de las profesiones y de diferentes personajes.</p>	<p style="text-align: center;">FRECUENCIA</p> <p style="text-align: center;">■ Si ■ No</p>  <table border="1" style="display: none;"> <caption>Data for FRECUENCIA chart</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Porcentaje</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Porcentaje	Si	100%	No	0%	<p>De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, todos los niños participan en juegos de imitación de profesiones y de diferentes personajes como: policías, bomberos, doctores, veterinarios, pilotos, profesores, futbolistas, jinetes, el rol de papa, mama y más miembros de su familia.</p>
Categoría	Porcentaje							
Si	100%							
No	0%							

Experimenta nuevas maneras de socializar con los demás niños.

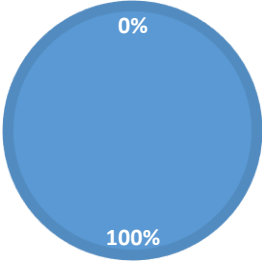
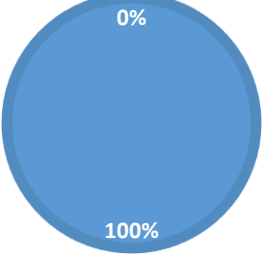


De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, todos los experimentan nuevas maneras de socializar con los demás niños. Invitan a más niños a jugar y realizar las actividades que ellos hacen, se saludan, comparten sus alimentos, juguetes, sus ideas y costumbres.

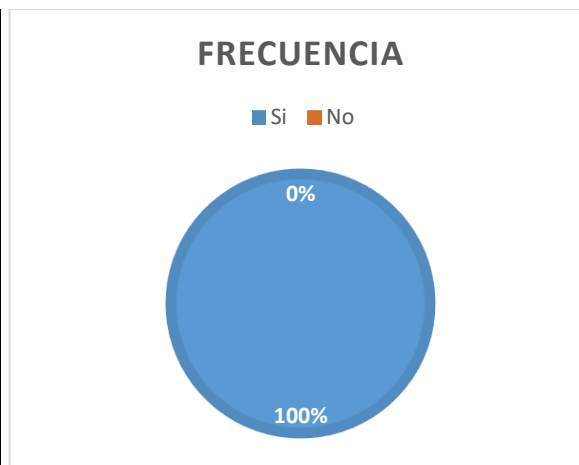
Utiliza objetos para darles diferentes funciones.



De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, todos los niños utilizan objetos para darles diferentes funciones. Utilizan legos, plastilina, lapices de colores, para convertirlos en animales, carros, baritas magicas y pistolas. Ademas usan las mesas y el aula en si para simular que son cocinas y tiendas.

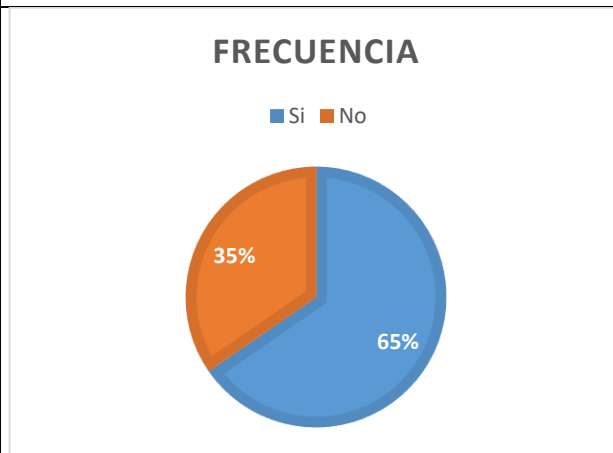
<p>Incluye personajes ficticios en el juego.</p>	<p style="text-align: center;">FRECUENCIA</p> <p style="text-align: center;">■ Si ■ No</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Frecuencia (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Frecuencia (%)	Si	100%	No	0%	<p>De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, la mayoría incluye personajes ficticios en el juego. Imitan a zombis, superhéroes, princesas, hadas y brujas.</p>
Respuesta	Frecuencia (%)							
Si	100%							
No	0%							
<p>Representa situaciones de su cotidianidad mediante el juego.</p>	<p style="text-align: center;">FRECUENCIA</p> <p style="text-align: center;">■ Si ■ No</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Frecuencia (%)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>100%</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Frecuencia (%)	Si	100%	No	0%	<p>De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, todos los niños representan situaciones de su cotidianidad mediante el juego. Dan a conocer la rutina diaria de actividades que realizan en la mañana como levantarse, lavarse los dientes, vestirse, desayunar e ir a clases.</p>
Respuesta	Frecuencia (%)							
Si	100%							
No	0%							

Representa roles de personas de su entorno (mamá, papá, hermanos, etc.)



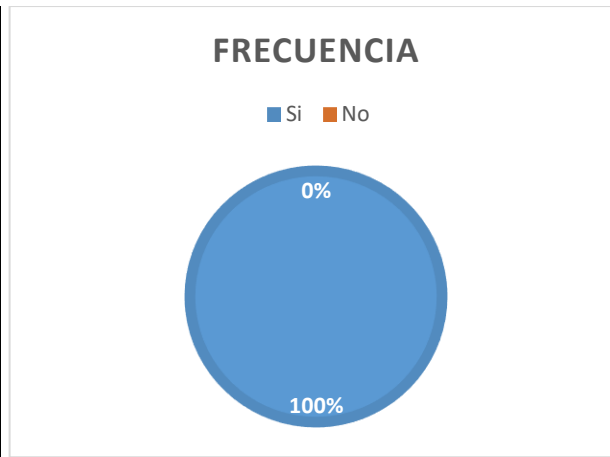
De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, todos los niños representan roles de personas de su entorno (mamá, papá, hermanos, etc.). Asumen el rol de sus papas, hermanos, primos, tios y demas familiares imitando las actividades que realizan y sus siferentes gestos ante diferentes momentos.

Expresa sus pensamientos y sentimientos a travez del juego.



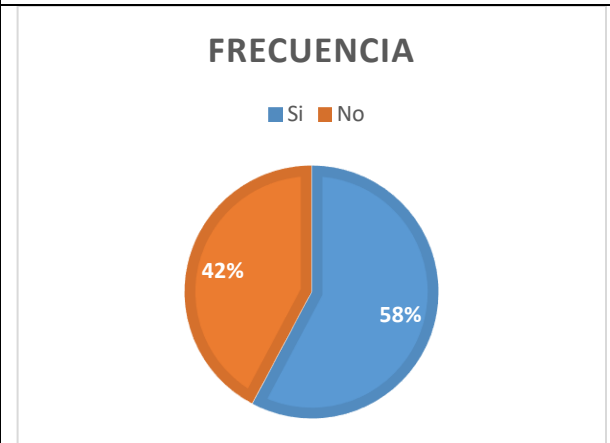
De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, más de la mitad expresan sus pensamientos y sentimientos a través del juego. Comunica sus opiniones de gusto y disgusto, como se siente dependiendo de la situación.

Utiliza objetos concretos como sustitutos en una acción representativa.



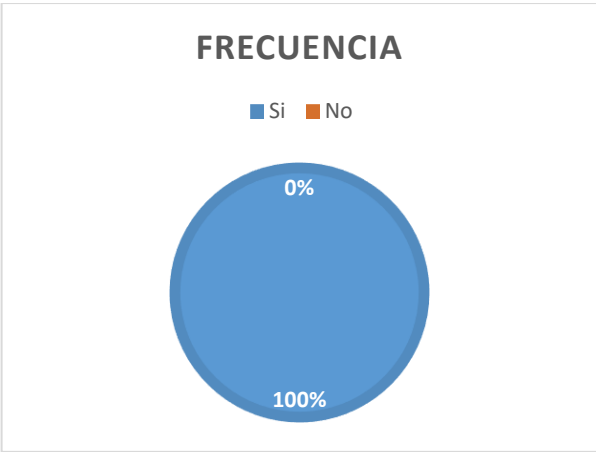
De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, todos los niños utilizan objetos concretos como sustitutos en una acción representativa. Utilizan mesas, sillas, legos, plastilina, palos de escoba, recipientes de plástico, etc, para simular que son cocinas, carros, animales, baritas mágicas, pistolas, teléfonos, aviones y barcos.

Realiza un dibujo simbólico con el fin de recordar una palabra o una acción.



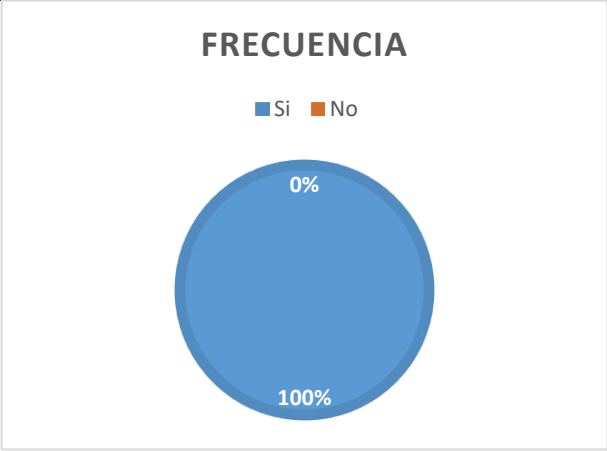
De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, más de la mitad de los niños realiza un dibujo simbólico con el fin de recordar una palabra o una acción. Dibujan su juguete favorito, a su mascota, así mismo y a su familia.

Imita palabras, emociones y gestos.



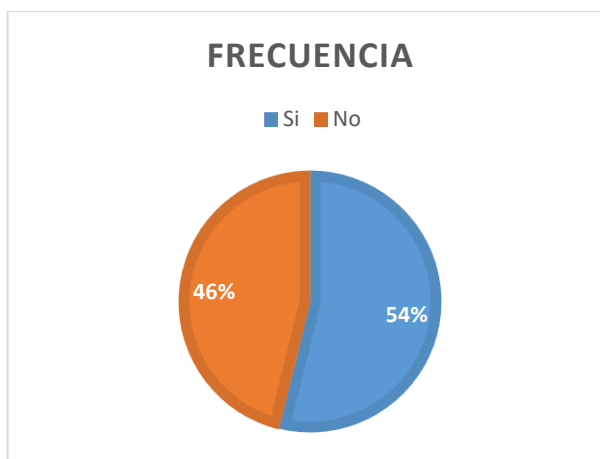
De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, todos los niños imitan palabras, emociones y gestos. Imitan gestos como guiño de ojo, ceño fruncido, suspiro, silbido, la forma de caminar de sus padres y de la maestra; imita frases de sus padres, la maestra y hermanos.

Expresa gestualmente como se siente.



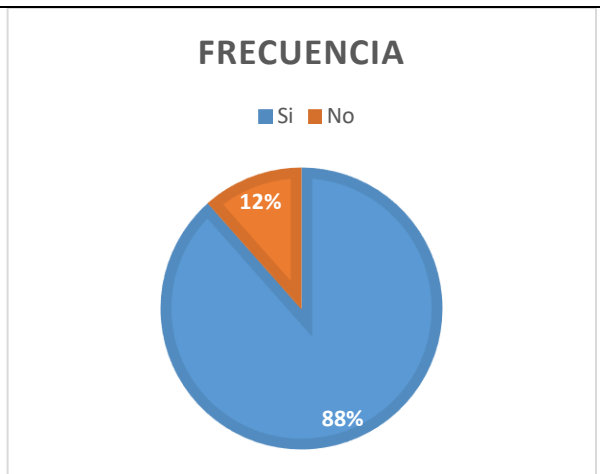
De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, todos los niños expresan gestualmente como se sienten. Expresan de forma espontánea como se sienten frunciendo el ceño cuando se enojan, aislándose cuando sienten miedo, lloran cuando están tristes o algo les duele y sonríen cuando están felices.

Expresa ideas al observar un pictograma.



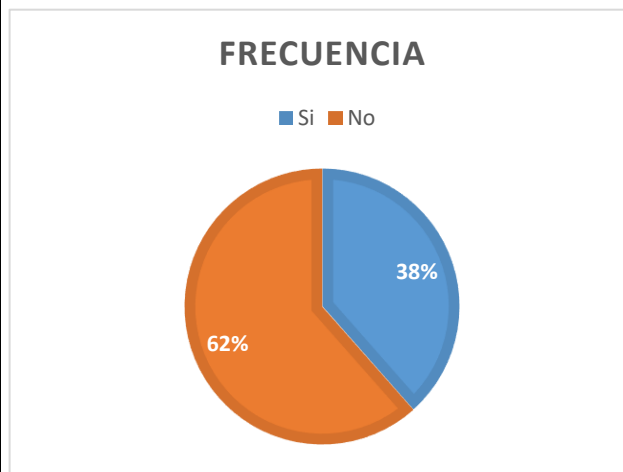
De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, la mayoría de los niños expresan ideas al observar un pictograma. Al observar la imagen de unos gatitos recuerdan experiencias con sus mascotas y sus nombres. Al observar las imágenes de las diferentes emociones expresaban momentos en los que sentían esa emoción.

Recuerda e imita secuencias de acciones.



De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, la mayoría de niños recuerdan e imitan secuencias de acciones. Representan las diferentes actividades que realizan en la mañana como levantarse, lavarse los dientes, vestirse, desayunar e ir a la institución.

Cuenta un cuento desde el punto de vista de un personaje.



De un total de 26 niños que corresponde a los estudiantes del nivel inicial II, más de la mitad cuentan un cuento desde el punto de vista de un personaje. Después de contarles el cuento de los tres chanchitos asumen el papel del lobo, imitan como sopla para derribar la casa de los chanchitos y como se siente cuando se quema la cola con el agua caliente que estaba al final de la chimenea.

Nota: Sistematización de la ficha de observación.

Elaborado por: Ana Fiallos

Anexo 8: Carta de compromiso

[Anexo 8 Carta de compromiso.pdf](#)

Anexo 9: Validación de expertos

[Anexo 9 Validación de expertos.pdf](#)

Anexo 10: Consentimiento informado por los docentes

[Anexo 10 Consentimiento informado por los docentes.pdf](#)

Anexo 11: Consentimiento informado por los padres de familia

[Anexo 11 Consentimiento informado por parte de los padres.pdf](#)

Anexo 12: Fichas de observación estudiantes

[Anexo 12 Fichas de observación estudiantes.pdf](#)

Anexo 13: Guion de entrevista docentes

[Anexo 13 Guión de entrevista docentes.pdf](#)

Anexo 14: Informe Turnitin



ORIGINALITY REPORT

6%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

hdl.handle.net

Internet Source

1%

2

repositorio.ucv.edu.pe

Internet Source

1%

3

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Student Paper

1%

4

Submitted to Universidad de Nebrija

Student Paper

<1%

5

disfruti.com

Internet Source

<1%

6

Karina Cárdenas, Cintia Rodríguez, Pedro Palacios. "First symbols in a girl with Down syndrome: A longitudinal study from 12 to 18 months", *Infant Behavior and Development*, 2014

Publication

<1%

7

Joel Stillerman, Rodrigo Salcedo. "Transposing the Urban to the Mall", *Journal of Contemporary Ethnography*, 2012

<1%